Colección Investigaciones contemporáneas sobre cine

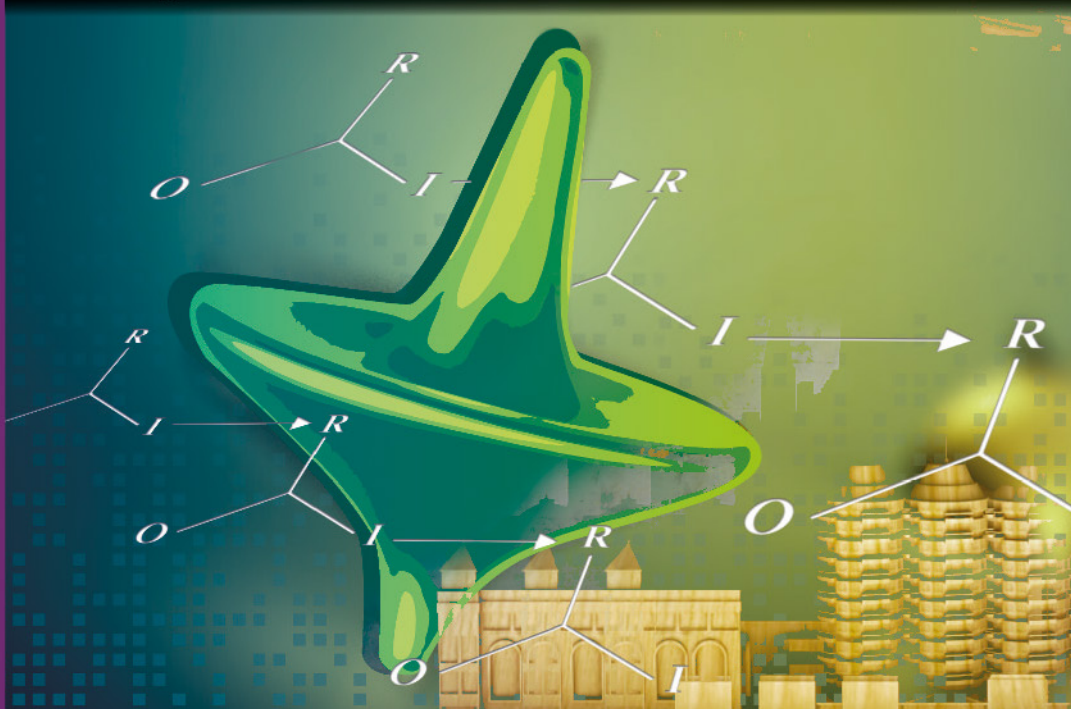
La semiosis del cine digital

Síntesis intensificada y atribución de sentido

Raúl Roydeen García Aguilar

Casa abierta al tiempo Unidad Cuajimalpa
División Ciencias de la Comunicación y Diseño
UNAM La Universidad de la Nación
culturaUNAM
Filmoteca UNAM

Primer lugar del: 2° Concurso Bienal de Tesis sobre cine 2016-2018 de la Filmoteca de la UNAM



La semiosis del cine digital

Síntesis intensificada y atribución de sentido

Raúl Roydeen García Aguilar

Investigaciones contemporáneas sobre cine

Casa abierta al tiempo
Unidad Cuajimalpa

División Ciencias de la Comunicación y Diseño

filmoteca unam

culturaUNAM

UNAM La Universidad de la Nación

Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro
Rector General

Dr. José Antonio De los Reyes Heredia
Secretario General

UNIDAD CUAJIMALPA
Dr. Rodolfo René Suárez Molnar
Rector

Dr. Álvaro Julio Peláez Cedrés
Secretario Académico

Mtro. Octavio Mercado González
Director de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña
Secretaria Académica de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Consejo Editorial
Mtra. Lucila Mercado Colín
Dra. Deyanira Bedolla Pereda
Dr. Tiburcio Moreno Olivo
Dra. Inés Cornejo Portugal
Dr. Raúl Roydeen García Aguilar

Comité Editorial
Dr. Jesús González Requena
Dr. Aleksandra Jablonska Zaborowska
Dra. Claudia Arroyo Quiroz
Dr. Diego Lizarazo Arias
Mtra. María de Lourdes López Gutiérrez
Mtra. Consuelo Méndez Tamargo

Casa abierta al tiempo
Unidad Cuajimalpa

División Ciencias de la Comunicación y Diseño

La semiosis del cine digital

Síntesis intensificada y atribución de sentido

Raúl Roydeen García Aguilar

Investigaciones contemporáneas sobre cine

Casa abierta al tiempo
Unidad Cuajimalpa

División Ciencias de la Comunicación y Diseño

filmoteca unam

culturaUNAM

UNAM La Universidad de la Nación

Clasificación Dewey: 791.4301 G37 2019

Clasificación LC: PN1995 G37 2019

García Aguilar, Raúl Roydeen

La semiosis del cine digital : síntesis intensificada y atribución de sentido / Raúl Roydeen García Aguilar . – Ciudad de México : UAM, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño, 2019

252 p. : il. col., 15 x 22 cm. – (Investigaciones Contemporáneas sobre Cine)

ISBN de la colección: 978-607-28-1705-0
ISBN: 978-607-28-1703-6

1. Semiótica y películas. 2. Realismo en la cinematografía -- Innovaciones tecnológicas. 3. Percepción visual. 4. Cine -- Estética. 5. Filosofía del cine.

La semiosis del cine digital Síntesis intensificada y atribución de sentido
Raúl Roydeen García Aguilar | Primera edición, 2019.

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Cuajimalpa
División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Avenida Vasco de Quiroga #4871, Colonia Santa Fe Cuajimalpa,
Delegación Cuajimalpa, C.P: 05348, Ciudad de México.

Diseño Editorial: Lic. Iván Hernández Martínez

Cuidado de la edición: Mtro. José Axel García Ancira Astudillo
Lic. Ariadna Y. Rivera Noguéz

Diseño de portada: Lic. Iván Hernández Martínez

Diseño de gráficos: Mtro. Rodrigo Alvarez de Mattos

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro por cualquier medio sin la autorización por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana, el editor o el autor.

Este libro fue arbitrado y dictaminado positivamente por tres pares evaluadores, bajo el sistema doble ciego. Ha sido valorado positivamente y liberado para su publicación por el Comité Editorial, y el Consejo Editorial de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

ISBN de la colección: 978-607-28-1705-0
ISBN: 978-607-28-1703-6
Derechos reservados © 2019 | Impreso en México

Índice

Introducción **13**

Capítulo Uno. La cultura visual como sistema de significación **19**
La cultura visual **20**
Una búsqueda desde los marcos conceptuales del sentido **25**
La tecnología como factor de cambio en el audiovisual **28**
El sistema de significación de la cultura visual y el audiovisual digital **36**

Capítulo Dos. Problemas de significación de la imagen. Representación y realismo **57**
Cine y realidad **58**
El cine y las ideas de referencia y representación a través del signo peirceano **62**
El cine en clave peirceana a partir del signo **77**
El cine de realidad y el cine de ficción **94**

Capítulo Tres. Síntesis de la imagen cinematográfica: montaje, mezcla, sorpresa e interiorización **107**
Imagen sintética y la idea de síntesis **108**
Hacia una definición del "audiovisual de síntesis" **113**
El montaje como síntesis **114**
Síntesis de conocimiento intertextual y transmedia **118**
Síntesis de imagen registrada e imagen generada digitalmente **119**
Cine digital y síntesis intensificada **120**
El pensamiento sintético y el audiovisual de síntesis **122**
Síntesis intensificada en el cine y la presencia digital: algunos casos de análisis **127**

Síntesis narrativa a partir de los procesos inferenciales **127**
Inception como ejemplo del audiovisual de síntesis lógica-visual **135**
La consciencia de la percepción y la síntesis digital: *The Matrix* **147**
Análisis de la síntesis presente en la expectación: consciencia de la semiosis a través de las particularidades de un fotograma de *Forrest Gump* **156**
Síntesis de los modos de representación realista y ficcional en filmes específicos: *Sector 9* y la "documentalización" de lo imposible **164**

Capítulo Cuatro. Audiovisual de síntesis, discurso e interpretación **175**
Bases teóricas: del pragmatismo peirceano a la pragmática audiovisual **180**
Grice y la cooperación **186**
Peirce y el pragmatismo **190**
Máximas e interpretación del audiovisual de síntesis. Hacia un modelo de la comunicación fílmica **194**
La interpretación de *Take Shelter* como audiovisual de síntesis intensificada a partir del modelo conversacional-pragmatista **206**
a) Inferencia y síntesis narrativa **215**
b) Síntesis lógica-visual **218**
c) Bases retóricas del audiovisual de síntesis **218**

Capítulo Cinco. Nuevas síntesis audiovisuales **227**

Bibliografía **243**

Introducción

El empleo de la tecnología digital en la creación de productos fílmicos ha intensificado los mecanismos de síntesis de sentido que conforman el lenguaje audiovisual, 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. La formalidad de estas multi-presencias hace 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 búsqueda de perfeccionar su imitación de los objetos del mundo "natural" en la percepción mediática.

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 crisis de identidad en la imagen, acerca del carácter que se adjudicó al cine como prueba de sucesos, acciones y personas existentes.

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. 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 cine ficcional; también abordo las posibilidades de interpretación de un espec-

tador que debe ver y comprender la proliferación de imágenes y relaciones, inferir los componentes que posibilitan el realismo e integrar nuevas convenciones a sus catálogos de conocimiento para la inteligibilidad de todo tipo de configuraciones audiovisuales. Para ello, parto de la idea de que 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.

Al partir del valor textual de los productos audiovisuales y su dimensión discursiva, 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 hibridez creciente que favorece 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 los canales de la experiencia sensible en formas que sobrepasan los límites explicativos de 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, que oscilan entre la contemplación y la narración críptica. La variedad de signos presentes (imagen icónica, sonido incidental, signos convencionales, montaje, etcétera), así como el predominio de las imágenes y el sonido no proposicionales, pero con modos de operación similares al de la significación proposi-

cional a causa de sus articulaciones, propician encadenamientos de semiosis en los que se produce el sentido de cada filme, que se recrea en la mente del espectador en el momento de su aparición en la pantalla. El sentido fílmico surge de la síntesis generada por los juegos de copresencia, montaje o yuxtaposición de los componentes de las sustancias expresivas del audiovisual.

Así, con la intención de exponer los mecanismos lógicos que crean el sentido del cine, a lo largo de este libro 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) en el cine, 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 una adaptación de las teorías conversacionales, a partir de un modelo de comunicación que tome en cuenta las expectativas visuales y narrativas generadas en el proceso de expectación, y que el intérprete se basa en su conocimiento previo y su experiencia sensible para cerrar el ciclo y atribuir un sentido global de cada filme.

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 necesaria

para la comprensión plena de los apartados siguientes, ya que representa un marco amplio y 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 un 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 cine contemporáneo, al que llamo audiovisual de síntesis; particularmente el digital, que expande las posibilidades de representación del cine tradicional. 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 de sentido que es para él concebible –una película, en este caso– independientemente de su carácter real o ficcional.

Abordaré también las ideas –más generales aún– de la existencia de funciones sígnicas y estrategias de atribución de sentido, que parten de la premisa de que los elementos interpretables de un audiovisual se articulan de acuerdo con una intención previa, basada en ideas de carácter teleológico que orientan al espectador hasta el desenlace de la narración. Estas funciones y estrategias de atribución de sentido pueden ser apreciadas gracias al abordaje del cine como una materia expresiva compuesta de signos que juegan distintos roles, de acuerdo con su carácter significativo de semejanza, relación o convención, sus relaciones con otros signos, y la posición de estos en procesos semióticos particulares.

En esta propuesta, basada en la idea de que el significado audiovisual se genera gracias a diversos mecanismos de síntesis, los conceptos centrales del estudio del cine (como lenguaje, rea-

lismo, montaje y análisis de la dimensión comunicativa) aparecen sin seguir un orden basado en la cronología de su surgimiento en la historia de la teorización del medio, y son llamados a participar en la problematización al momento en que la temática en curso y sus discusiones concomitantes lo ameritan. 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 su articulación con el análisis audiovisual, ya que este aporte tiene como propósito secundario difundir y explicitar el pensamiento peirciano y su riqueza para abordar fenómenos complejos de significado.

Capítulo Uno
La cultura visual como sistema de 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, afirmando que es imposible:

> 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 auto-conciencia, 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 en que los hilos coinciden para formar 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 objetivo planteado: la interpretación de cine digital como un proceso de significación audiovisual novedoso, que se basa en la combinación de imagen de registro e imagen creada por computadora, como uno de los elementos significativos de la cultura visual contemporánea.

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 visuales y auditivos.[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 tesis de trabajo particulares.

En las últimas décadas se tiende a la configuración de un campo de estudios que agrupa, en función de los objetos comparti-

1 Esta combinación es estudiada, principalmente, desde que el cine existe, aunque la percepción multisensorial es propia del ser humano, y hubo artefactos previos que se dirigían, combinadamente, a ambos canales.

2 Entre las distintas disciplinas para abordar los estudios de cine destacan los estudios del arte, análisis de contenido, psicoanálisis, análisis discursivo, antropología, etnografía, estudios culturales, semiótica, por mencionar algunos.

dos, 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 cultura[3] y la visualidad. Es necesario preguntarnos, ¿Cómo una noción que reúne dos de los conceptos más cuestionados, amplios e inespecíficos con los que se cuenta para explicar el mundo, resulta tan común y aparece como algo relativamente 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 bidireccionales,[4] apoyándome en Mitchell cuando se cuestiona sobre el tema:

> ¿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 subcampo 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).

3 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 implica coyunturas bidireccionales porque es a la vez causa y efecto de fenómenos, modificaciones y novedades culturales.

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 retínicos* (Deleuze, 1984), y otras frases más generales –y menos célebres– 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 a través de los cuales es capaz de apropiarse, comprender o modificar los sentidos del mismo.

5 Me refiero a aquellos estudios que se centran en las relaciones humanas y la modificación de éstas 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 en que se encuentran, la posibilidad de la reconstrucción histórica partiendo de los vestigios visuales, o los numerosos trabajos de carácter sociológico fundados en la representación y comprensión de una época desde 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).

6 Me refiero aquí a los primeros estudios semióticos (o semiológicos), anclados en una rígida base estructuralista que, al derivar de la lingüística, caían 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. Otro de los componentes que alejaban de la claridad a estos enfoques semióticos/semiológicos era 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.

Según autores que defienden la existencia de un campo de estudios de la cultura visual, como Nicholas Mirzoeff (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:

> Baxandall 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 "éste 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).[7]

Con base en esto, podríamos afirmar que cada individuo es partícipe de un sistema que le permite dar significación a su universo visible incluyendo las imágenes mediáticas, sean fijas o en movimiento, y la información audiovisual en general. En la actualidad, estas relaciones se han fundado crecientemente en el desarrollo tecnológico, al referirse a ello 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 imagen,[8] 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,

7 Para ampliar véase *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quattrocento* (Michael Baxandall, 1978). Miguel Á. Hernández Navarro hace una estupenda síntesis de las ideas de Baxandall sobre la historia del arte y la idea de el ojo de la época.

8 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).

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, 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 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 le creación de imágenes sorprendentes (en este caso la generación digital del audiovisual).

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), 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 estos 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 del cine, es preciso dejar en claro que en esta aproximación me centro en sus repercusiones semiodiscursivas, 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 aquéllos 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 estrategias[9] 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

9 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, es importante tomar en cuenta la multiplicidad de sus posibilidades teórico-analíticas, que se relacionan entre sí en función de las condiciones sociohistóricas y culturales, tecnológicas, económicas y estéticas en que se producen.

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 cuales se crea e interpreta una película.

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 tex-

to audiovisual. Es aquí donde la idea de la cultura visual resulta ineludible.

Así, soy congruente con la propuesta de abordar, con un enfoque semiodiscursivo, el entramado de mensajes que supone la existencia de un *ojo de la época*, una interpretación central basada en la circulación de mensajes con significado 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.[10]

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 sus injerencias 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 cine.

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 presentar 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.

10 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.

El cine es una forma de expresión y comunicación técnica que requiere de dispositivos, medios y soportes para su existencia y, también, para significar,[11] y aunque el desarrollo de estos no se ha detenido en los más de 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 las modificaciones que ha sufrido como aparato. Los cambios también están en 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,[12] ha venido a complicar y enriquecer las posibilidades de estudio. Las características y determinaciones de la también llamada imagen sintética[13] nos llevan a plantear preguntas y problemas relacionados con una larga lista de factores, tales como

11 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, los argumentos aquí presentados no implican la aceptación de un determinismo tecnológico como factor explicativo.

12 El uso de la frase "heteróclito por naturaleza" no es fortuito, y se hace en relación con el sentido de la palabra heteróclito para remitir al carácter atípico irregular, extraño y fuera de orden, como se define al término (RAE, 2014), así como para referir directamente al uso que Ferdinand de Saussure le dio: "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 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.

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

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.[14]

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 de ficción 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. Estos procesos se dan aun si no se trata de un material donde el trucaje y los efectos brinden espectacularidad, incluso muchos de ellos dan como resultado imágenes en apariencia ordinarias, cargadas de una simplicidad de 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, reuni-

14 La definición y tipología del espectador es uno de los ejes de las disertaciones actuales al respecto, baste para afirmarlo la revisión de los aportes de Arlindo Machado (2009), o de Jonatthan Crary (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.

> das 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 que abordaremos en este libro, debido a que hay un cruce de fuentes de la imagen, así como de procedimientos para su captura o creación; un proceso 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 reemplazo y la mezcla, aunque no es la intención de esta obra hacer un catálogo de efectos, se presenta 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).

En esta operación, la copresencia de los elementos 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. Es decir, para descubrir el mecanismo de truco en su totalidad, es necesario que el espectador pueda reconocer separadamente cada una de las imágenes que componen aquella que observa.

Sin embargo, aunque el audiovisual que vemos en la actualidad es derivado 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 (2005) 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: pixeles. Y estos, 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 el 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 pixeles 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).

Como puede verse 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. Al tomar la computadora el papel central de los procesos de trabajo se ha convertido en uno de los recursos cuasi-necesarios para la realización cinematográfica. 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 tanto– distintas características, y el cruce de lo que se entendía por montaje y efectos digitales. Más allá del tipo de composición 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 entre otras,
b) la pérdida de la relación "privilegiada" de la imagen como índice de la realidad, y
c) la constitución de una nueva forma de realismo, que puede expresarse como una "representación verosímil de lo inexistente".

Estos tres incisos son medulares para la problematización, y se profundizará gradualmente en ellos desde la mencionada perspectiva semiótica fundada por Peirce. En el segundo de ellos vislumbramos uno de los temas de la comprensión más simplificada del sistema semiótico: la clasificación de los signos,[15] según la cual lo indicial es aquello que requiere la acción directa del objeto al que remite para su existencia; puede decirse que el objeto "crea" al signo, por lo que su presencia es necesaria para la existencia del signo mismo, que indica, en consecuencia, el *ser* del primero.

Esta discusión, como veremos más adelante, es fundamental para aportar credibilidad a lo retratado en la fotografía tradicional, analógica, y también para el cine de carácter documental, ya que la imagen derivada de su encuentro con la realidad profílmica 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 mun-

15 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.

> do 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 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, 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, donde la mostración y representación de los objetos y eventos del mundo son los aspectos más afectados. Lo anterior se manifiesta en que las ya inestables fronteras entre el registro de la realidad y la imagen artificial se desdibujan cada vez más.

Es 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 consciencia 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.

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 ha 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).[16]

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 visual[17] es más amplia, pues los medios digitales son

16 Fragmento tomado de la contraportada del libro *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*.

17 Decíamos antes que la cultura visual se entiende como la confluencia del conocimiento simbólico y la acción perceptiva, involuntaria y a veces inconsciente del ver. Entre estas cuestiones no pueden soslayarse las percepciones

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 estos 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 lo 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 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 película, sin importar la segmentación del espacio y el tiempo empleados para la puesta en pantalla; en palabras de Prince:

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.

> 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 (Prince, 1996: 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 (para Prince) emplea su conocimiento del mundo de la experiencia sensible para comprender el sentido de la puesta cinematográfica, por lo que es capaz de entender ambos y 2) el espectador cinematográfico, principalmente aquél 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* (2000) en el que se manifiesta a favor de la idea de que los espectadores del cine comercial son *conocedores,* a tal 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. Según Raúl 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,[18] sino que, además, podemos suponer que la información que obtenemos de las pantallas como elementos de interacción perceptiva es interpretada 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.

Ambos tipos de experiencia (natural y mediada) se objetivan en catálogos de información interpretada, y toman un lugar en nuestros constructos de conocimiento, fundados en todo tipo de percepción. 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.[19]

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.

18 Debemos considerar que al conocimiento totalmente simbólico también tenemos 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).

19 Es importante para este análisis conocer la distinción entre lo real y lo realista. Un ejemplo es el extremo mítico de la anécdota que relata que las personas 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*.

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

En una ejemplificación de Hecht (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 (la experiencia de lo real) –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 físico.[20] 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:

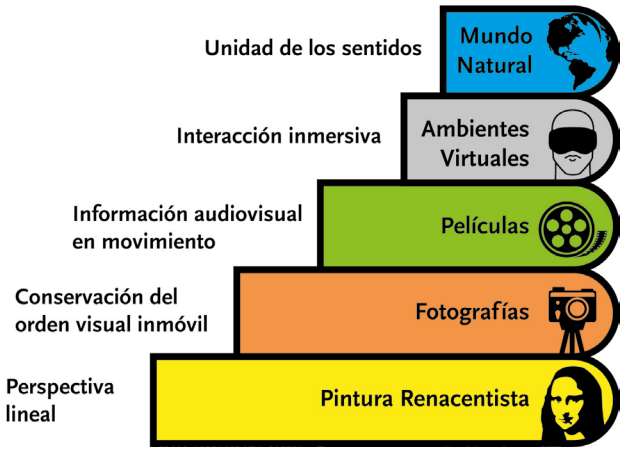


Gráfico 1. Tipos de construcciones visuales. Elaboración propia con base en Hetch (2005).

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;[21] el registro fijo de lo visible en la

20 La limitación a las reglas del mundo físico de la cual hablamos 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.

21 Menciono la pintura como ejemplo de este tipo de imágenes pero no ahondo

imagen inmóvil; 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 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 éstas 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:

en ella, pese a su gran valor en la configuración histórica de la visualidad, pues en esta obra se tiene como principal objetivo abordar la imagen mediada, de producción basada en la tecnología, cuya representación está fundada 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, su discusión (de la creación quirográfica) es de un carácter distinto.

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.

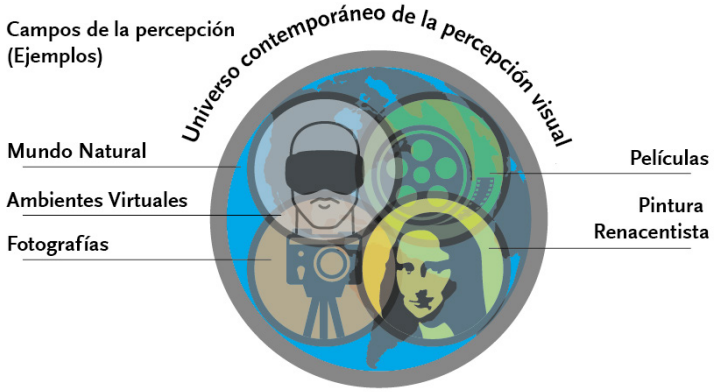


Gráfico 3. Universo contemporáneo de la percepción visual. Elaboración propia.

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*.[22]

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 –a manera de una metáfora explicativa– como un

22 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, éstas 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.

sistema y también me lleva a la idea, expandiendo la analogía, de la existencia de *ecosistemas* perceptuales en los que podemos encontrar un conjunto 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.

Hasta este punto, la concepción de la cultura visual como un sistema de significación está presente en diversas referencias: 1) la definición lotmaniana del lenguaje cinematográfico como un sistema de elecciones en oposición a un sistema de esperas relacionadas con la experiencia, idea que apoya una postura semiocognitiva con fuertes bases inferenciales; 2) en los aportes de la ecología de la percepción, basados en las distinciones sensoriales del observador, en función de las variables dinámicas de lo percibido, si es bidimensional o posee volumen, si se puede atribuir que lo observado posee masa, impulso y movimiento y, por lo tanto, qué tipo de interacciones con lo visible pueden ser llevadas a cabo por el sujeto; y 3) cómo la imagen mediada por la pantalla y la no mediada alimentan bidireccionalmente lo que se puede pensar de una y otra respectivamente, constituyendo un juego de reconocimientos, semejanzas, atribución de realidad efectiva o representada e, incluso, de convenciones.

De este modo aquí concordamos con el reclamo que Umberto Eco realizó en su tratado: "la cultura por entero debería estudiar-

se como un fenómeno de comunicación basado en sistemas de significación" (Eco, 2000 [1976], págs. 44-45). La cultura visual, como parcela de la totalidad cultural, debe estudiarse de la misma manera. Sin embargo, la riqueza de los elementos naturales e intencionales de lo visible y, por lo tanto, del cine y de todo producto audiovisual, hace prácticamente imposible la descripción de la cultura visual en su conjunto a partir de la idea de los códigos de significación propuestos por el propio Eco, ya que la novedad de sus formas y estrategias, así como las capacidades variables de quien interpreta, permitirían realizar abordajes siempre parciales y sesgados.

Es pertinente el estudio de lo visible como materia significante con posibilidades comunicativas, que puede articularse intencionalmente para producir sentidos comprensibles para una gran cantidad de personas. Recurriré a Charles Sanders Peirce y su propuesta de considerar lo sensible como materia sígnica; aunque esto se verá con mayor claridad cuando aborde las categorías cenopitagóricas peirceanas (*Capítulo 2*). Como adelanto explicativo, recurro a lo expresado por Nathan Houser en la introducción a la obra que condensa los aportes de Peirce, donde evidencia que un abordaje desde la perspectiva semiótica es apropiado para el estudio de las relaciones de lo natural y lo simbólico (que conduce a 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 ésas 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 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 significación–[23] a partir de las relaciones entre un objeto, el signo que lo representa y la idea que se forma para explicar a ese objeto.

23 Si bien es cierto que un sistema se define por estar compuesto por elementos finitos, que se relacionan de manera funcional y cuya relevancia siempre es menor al todo que conforman, la semiosis es un sistema de significación en vista de que se compone de tres elementos identificables con mecanismos orientados a funciones. Es muy difícil hacer una descripción de funciones de la cultura visual a partir de la idea tradicional de sistema, pues sus componentes son inespecíficos y prácticamente infinitos, además de que tienen funciones distintas de acuerdo con la situación en la que son percibidos por un intérprete particular, o bien, si se presentan a manera de mensaje (como emisión intencional de carácter comunicativo). Por lo anterior, tomo la idea de 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.

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:

> 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 puede ser, 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, sería mejor 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. De acuerdo con la explicación de

Darin McNabb, para Peirce "la semiosis consiste en la producción de interpretantes que a su vez se convierten en signos que producen nuevos interpretantes, y así sucesivamente" (McNabb, 2018: 105); lo cual puede representarse de la siguiente manera:

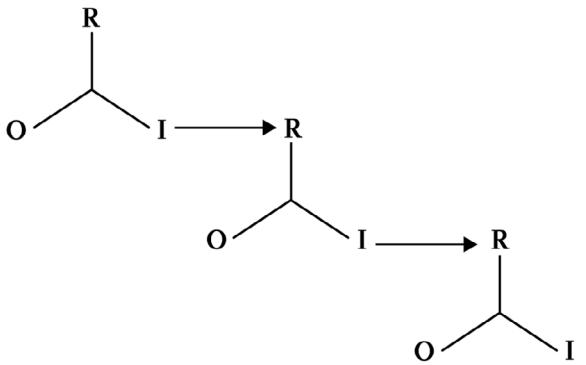


Gráfico 4. Representación de los interpretantes sucesivos de la semiosis (McNabb, 2018: 106).[24]

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.

24 McNabb señala, siguiendo a Merrell, que esta representación de la semiosis, conformada por tres correlatos que se unen gracias al nodo central, expresa adecuadamente la dinámica triádica de las relaciones entre representamen, objeto e interpretante, mientras que apoya el carácter abierto de la semiosis (McNabb, 2018: 153).

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 constituirá su filtro de lectura del mundo.

Así, se hace necesario 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. Es preciso para ello 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 descritos en las páginas anteriores 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.

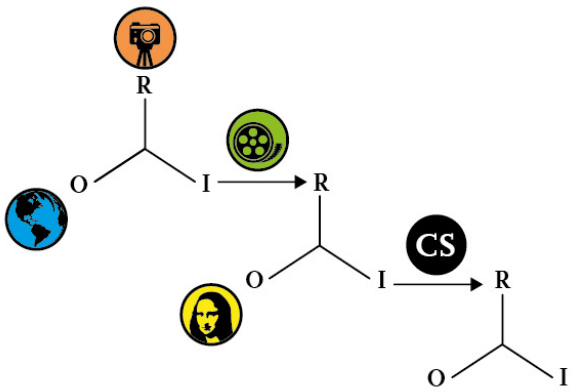


Gráfico 5. Ejemplificación de la semiosis del universo visual. Elaboración propia.

Un esquema como el que aparece sobre estas líneas retoma de manera cabal la representación analítica de la semiosis, y muestra 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 la imagen cinematográfica (en movimiento). El filme en cuestión puede también representar la pintura renacentista (quizá una película acerca de la vida y obra de da Vinci); y ambas ser explicadas a través del conocimiento simbólico en forma de lenguaje verbal (CS en el *Gráfico 5*). Las palabras empleadas en la descripción de la idea generada pueden usarse para referir a alguna otra imagen que tenga como motivo un paisaje similar, 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.

En una abstracción como la que acabo de realizar, hay implícita una transacción comunicativa, individual o colectiva, en la necesidad de ideas explicativas (interpretantes) de mensajes, puestos inevitablemente en términos culturales, normativos –en tanto están codificados– y en patrones de interpretación que surgen de los sucesos de la percepción y que también encuentran canales para su potencial expresión, interpretable a su vez.[25]

25 En concordancia con lo señalado por Eco: "la fecundidad de la noción de interpretante no deriva sólo del hecho de que describe la única manera en que los seres humanos establecen, acuerdan, y reconocen los significados de los signos que utilizan. Esta noción es fecunda porque muestra de qué manera los procesos semióticos –por vía de continuos desplazamientos que refieren un signo a otros signos o a otras cadenas de signos– circunscriben asintóticamente los significados (o los contenidos, en una palabra, las 'unidades' que la cultura ha determinado en el curso de su proceso de asignación de pertinencia al contenido), sin llegar nunca a 'tocarlos' directamente, pero volviéndolos de hecho accesibles mediante otras unidades culturales. Esta continua circularidad es la condición normal de los sistemas de significación y se lleva a la práctica en los procesos de comunicación" (Eco, 1990: 131).

Este segundo momento (de puesta en los contornos de lo comprensible para otros por medio de 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 de proyectarla, a su vez, como uno de los polos de un proceso de comunicación, imposible de realizarse visualmente sin mediación.[26]

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 Lev 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).

26 Sobre este tema volveré en el *Capítulo 4*.

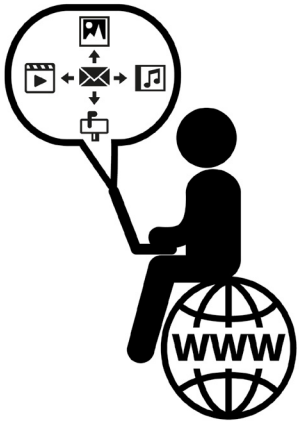


Gráfico 6. Centralidad de mensajes en el ordenador. Elaboración propia.

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 efectos 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 ya señaladas, 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.

Capítulo Dos
Problemas de la significación de la imagen. Representación y realismo

En este capítulo se ponen en discusión las implicaciones semióticas generadas por la presencia de los medios digitales a partir de una explicación más extensa del signo peirceano. Hay tres aspectos principales: la idea de la comunicación referencial –aunque las teorías peirceanas no hacen una disquisición explícita de ella–; las representaciones visuales *de realidad* y las ficcionales, y los cruces que se dan entre éstas. 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, con base en el *realismo escolástico*[27] y en cómo nos puede ayudar a pensar 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.

27 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 escolástica medieval, 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.

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 directa 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 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-presentación (o, al menos 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. Estas orientaciones 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 la mostración de lo registrado son puros, 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 de 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 aportes: 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 on-

tológico, 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, como principio estético básico, el hecho 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. En palabras de Krakauer:

> 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 cinemático, 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 se pueden asumir entre ellas, lo que da 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 que aquí se asume, considerar toda aproximación a los procesos mentales desde su carácter lógico-semiótico.

Los desarrollos teóricos de Bazin y Kracauer[28] 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.

El cine y 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 discierne de forma adecuada la invención y la realidad presentes en una película, sin importar cuáles sean sus 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 reflejar el universo de lo tangible y para crear imágenes realistas que no pertenecen a éste.

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, poniendo 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 de montaje. Sin em-

28 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 cuarenta para Kracauer.

bargo, 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, 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, nombrando los objetos que la constituyen. El o los objetos tangibles designados por una expresión constituyen su referente. Sin embargo, la comunicación referencial funciona más bien en sentido inverso: la existencia de los objetos y su relevancia para las personas que interactúan con ellos hace necesaria su *nombrabilidad*. Es decir, los hablantes no tenemos una necesidad de que aquello que las palabras expresan tenga una correspondencia en lo tangible, sino más bien es la necesidad de expresar su existencia la que nos 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. En *La estructura*

ausente (2005 [1968]), Umberto Eco hace una rica exposición de la cuestión; bajo el título "El equívoco del referente",[29] presenta posturas que incluyen a Ogden y Richards, Frege, Russell, Mill, Carnap, Goodman, entre otros. La conclusión a la que llega es que "la semiótica se ocupa de los signos como fuerzas sociales. El problema de falsedad (o mentira), importante para los lógicos, es anterior o posterior a la semiótica" (Eco, 2005 [1968]: 69).[30]

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, ¿debemos seguir hablando de referencia en el sentido tradicional? El propio Eco se decanta por referirse a procesos de significación (Eco, 2000 [1976]) y dejar de lado la idea de referente, optando por definir el significado de un término como una unidad cultural (Eco, 2005 [1968]: 71). Para abordar la manera en que se construye sentido en el cine, a partir de una diversidad de formas y sustancias expresivas, considero que ambas posturas resultan incompletas, pues no toda interpretación se funda en códigos, ni toda la materia susceptible de interpretarse es lingüística. Serán los aportes de Peirce los que me ayuden a explicar esta cuestión.

29 Más tarde en *Semiótica y filosofía del lenguaje* (1990) Eco volverá sobre este tema, refiriéndose al problema como "falacia referencial".

30 Eco se sirve de un ejemplo con tintes fuertemente pragmáticos, un caso hipotético según el cual "El que recibe el mensaje /tu casa está ardiendo/ probablemente piensa en su casa (aquella en que vive) y si es prudente, intenta comprobar si el enunciado es auténtico, aunque se trate de un profesor de semiótica que comparte nuestra desconfianza por el referente. Pero estos dos hechos no corresponden a la semiótica, la cual solamente debe estudiar las condiciones de la comunicabilidad y comprensibilidad del mensaje (de codificación y de descodificación). Las razones por las cuales el mensaje adquiere sentido son independientes del hecho de que el destinatario tenga una casa y esté ardiendo de verdad" (Eco, 2005 [1968]: 68-69).

Referente o referencia es una noción que Peirce no abordó de forma extensa, pero puede entreverse en su definición de signo, en la cual 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. Así, resultaría cuestionable decir que un signo es aquello compuesto de signos, y que a su vez produce otros signos.

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 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.

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 "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 intérprete (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).

La complejidad de la cuestión expresada por Nubiola justifica la invocación de las numerosas voces presentes en su explicación sobre la comprensión peirceana de la representación: lo que lla-

mamos realidad existe para nosotros únicamente gracias a que el mundo es un mundo semiótico, y es este carácter el que nos permite habitarlo. Los intérpretes accedemos a las ideas que tenemos acerca de la realidad externa y son estas ideas lo que conocemos de ella, son signos interpretantes que dan forma y sentido a la experiencia híbrida de lo natural y lo cultural, pero, a fin de cuentas, experiencia. Para Peirce y los pensadores que han explicado y difundido sus aportes, la representación radica en aquello de lo cognoscible que, al cristalizarse en el pensamiento del intérprete, remite a algún aspecto del objeto al que representa, y lo hace siempre a través de la mediación de los signos.

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 de éste 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. En este sentido puede afirmarse, de acuerdo con las ideas de Eco recogidas por Nubiola, que la semiosis es una ficción, una articulación creciente de relaciones sígnicas que extiende nuestro entendimiento del mundo físico-sígnico.

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 través 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 (Peirce 2012h: 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 amplia 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–.[31] 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

31 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. Éste 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 la 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.

> 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 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 Índices 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*.
>
> (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: que 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 representa en algún aspecto o 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 interpretables 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 perspectual; el signo no puede representar al objeto en su totalidad, lo hace con base en 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:

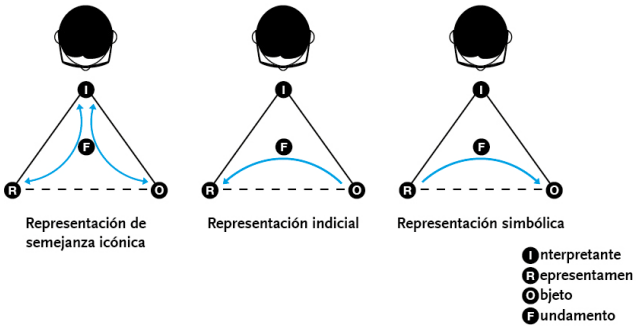


Gráfico 7. Procesos de semiotización a partir de la clase de representación. Elaboración propia.

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 (o, mejor, quien opera la semiosis a través de la idea interpretante). 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 su presencia e interpretación. 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 aportar cuál de los términos representa al otro: el intérprete, guiado por su conocimiento, completa la existencia del signo, ya que si dos objetos tienen 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 "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 "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 existir para ser real.

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:[32]

> 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 (Peirce, Extractos de cartas a Lady Welby, [1906-1908] 2012d: 568).

Estas referencias son reveladoras en el contexto de la explicación del funcionamiento de los signos, y nos acercan un poco al realismo peirceano, que se tocará en el último apartado de este capí-

32 Sara Barrena hace una breve explicación de la cuestión en la elocuente introducción a *Un argumento olvidado en favor de la realidad de Dios*: "Peirce está aludiendo a la noción escotista de realidad y la entiende 'como aquello que es lo que es, independientemente de lo que cualquier mente o colección finita de mentes podría concebir que fuera'. Peirce habla de 'realidad' de Dios en lugar de 'existencia', puesto que ésta última conlleva una connotación física que no resulta adecuada para Dios: 'tomaré también la libertad de sustituir realidad por existencia. Esto es quizá ser demasiado escrupuloso; pero yo siempre uso existencia en su estricto sentido filosófico de «reaccionar con los otros como las cosas en su ambiente». Por supuesto, en ese sentido sería fetichismo decir que Dios existe (CP, 6.495)'" (Peirce C. S., 1996: 21).

tulo. A continuación –como nexo necesario– expondré cómo los estudios de cine se han servido de estas concepciones.

El cine en clave peirceana a partir del signo

El cine ha sido objeto de aproximaciones semióticas de diversas características, predominando los abordajes semiológicos que emanan de los postulados de Ferdinand de Saussure,[33] 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 3*: "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.

Para hacer más comprensibles estas propuestas sobre el cine, primero ahondaré un poco en los tipos de signo propuestos por Peirce, tomando algunas citas de la correspondencia que entabló con Lady Welby.[34] En sus explicaciones sobre los signos en función de su naturaleza:

33 Aportaciones relevantes para la consideración del audiovisual como un discurso surgen de enfoques de carácter estructuralista, liderados por Christian Metz, que 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.

34 La correspondencia entre Peirce y 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.

> 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 *sem*el, *sim*ul, singular, etc.); o, en tercer lugar, es de la naturaleza de un tipo general, y entonces lo llamo *legisigno* (Peirce, L463, 2006).[35]

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 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 incluso categorizar 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 legisisgno. 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

35 Fragmento disponible en: http://www.unav.es/gep/Welby12.10.04Espanol.html.

> identidad tiene un *gran parecido* y no puede diferir mucho sin que lo consideremos como otro cualisigno (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 sinsigo: 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 con sus objetos dinámicos, dando lugar a los tres tipos de signo más conocidos de la teoría peirceana. Peirce le señala a Lady Welby, retomado 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 (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. Como ya expliqué, en las aportaciones de Peirce estas relaciones son relativas.

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) (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:

> [...] un rema 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).[36]

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 con sus relaciones con el representamen (la naturaleza del signo), el objeto y el interpretante:

36 La terminología 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

Tabla 1. Los tipos de signo de acuerdo con su relación con sus componentes. Basada en la tabla de Deledalle (1996, 97).

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:

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

(Deledalle, 1996: 100).

En esta lista, los signos están clasificados de acuerdo con la dimensión predominante en cada uno de ellos, sea su naturaleza, su relación con el objeto o su relación con el 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, así sea convencional como las palabras o que 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 representan una apertura en el campo de estudios del cine 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 saussireana y las nociones de paradigma y sintagma.

Por el abordaje de orientación peirceana, 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 con su objeto, destacando que hay filmes más propensos a ser analizados desde su explicación como uno u otro tipo de signo –ícono, índice y símbolo–, de acuerdo con la naturaleza de sus imágenes y los planteamientos e intenciones de sus autores, enfocados en una representación que privilegie la semejanza, la reproducción o el simbolismo de las realidades filmadas. Wollen es capaz de apreciar que las tres

dimensiones conviven, a causa de la naturaleza compleja 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 estos:

> 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 que narra se parecen a la realidad y las imágenes son un registro de ésta. 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, propiciada por la aparición de los interpretantes que las imágenes convocan a la mente del espectador y por el conocimiento que éste tenga del contexto de la película. Si recurrimos al ejemplo sobre el Neorrealismo de Rossellini diríamos que los espectadores interpretan estos filmes como realistas porque conocen la realidad de su contexto de surgimiento y lo interpretan referencialmente.

A pesar de que Wollen se percató de la presencia simultánea de las dimensiones icónica, indicial y simbólica, seguía pensando que una de ellas predominaba. El problema principal en la incipiente aproximación realizada por este autor es que toma en cuenta como guía únicamente las relaciones del signo con su objeto, por lo que no plantea que, en el modo de acceso a las imágenes están presentes las posibilidades semiósicas derivadas de

la relación de los signos con los interpretantes que las explican. Volviendo a nuestro ejemplo es preciso hacer notar que 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*. Este hecho pondría en el centro de la discusión la relación de las películas como signos con las ideas (interpretantes) que las explican como realistas.

Por otro lado, aunque muchas de las anécdotas de los filmes neorrealistas 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.

A pesar del acierto de Wollen para abordar la riqueza sígnica del cine a partir de las ideas de Peirce en detrimento de las posturas translingüísticas, sus aproximaciones se quedaron cortas en lo que respecta a las posibilidades explicativas del signo peirceano, 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, quien dedicó un texto al realismo en 1971, titulado *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 ésa 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. Respecto al predominio del funcionamiento icónico, a pesar de que la semejanza entre mundo e imagen está presente en todo filme, también es de características limitadas: imposible correspondencia con la perspectiva, profundidad, tamaño de los objetos que aparecen en pantalla y duración distinta a la de los hechos filmados. La posibilidad de reconocer estas semejanzas se da también en algún aspecto o capacidad, ya sea la de identificar visualmente sujetos y lugares reales o la de asumir que la anécdota relatada parece que pudiera ocurrir.

Los elementos que aparecen en pantalla no son los del mundo real, sino una copia (en tanto reproducción formal) de ellos, y justo en esto 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: éste 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 significante, 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 significante 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 en 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 signaléctica (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 estos con base en su anclaje histórico y sus posibilidades narrativas, se olvida por momentos 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 terceridad.

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. Concuerdo 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 al que se supone como el principal en el cine, sea eligiendo 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, refiriéndose al cine, 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 dará 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 designios 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 tomado como una característica canónica. El autor se pregunta entonces, ¿qué es específico en el signo cinemático? 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 prin-

> cipalmente no-proposicional 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 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 estos. 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 rhemático 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 según 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.

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 treinta 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 de éste 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 sociohistórico 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 ficción[37] [...] 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

37 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. fictĭo, -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 (RAE, 2014).

> 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-presenta[38] el mundo histórico al hacer un registro indicial 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 sociohistórico), en los recursos expresivos verbales (gráficos o sonoros) del propio filme... Sin embargo, este tipo de guías de lectura también son aplicables a

38 Existe un debate que opone dos vertientes de la representación en la construcción del entorno a través de signos: presentacionismo y representacionismo. 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" (2007).

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– [...] 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.[39] 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

39 El funcionamiento del legisigno 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".

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. A partir de las ideas 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, Nubiola señala:

> La verdadera realidad es, pues, el campo de proyección de la experiencia que los miembros de la sociedad comparten mediante sus actividades comunicativas [...] 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*[40] cuya función es

40 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

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, lo cual posibilita 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 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 Beardsley,[41] 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

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 consciencia 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).

41 Se refiere a Monroe Beardsley (1958).

> 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 tiene un rol particular, reflejado en las intenciones del filme en función de la tesis del documental. Así, para el espectador, 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 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 construidos, 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 absoluto [...] ¿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? (Peirce, 2012 i: 138).

En esta reflexión de Peirce podemos percatarnos de que, partiendo de la aceptación de un realismo metafísico (existe lo real independientemente de que alguna mente acceda a ello), su consideración sobre objetos relativos a la mente (sueño, alucinación, imaginación) lo lleva a plantearse cómo interpretamos estos mundos y en qué estriba su comunicabilidad (la pugna entre nominalismo y cognición). La regularidad de la experiencia y la ilusión de continuidad que esta regularidad genera, lo llevarán a una postura expresada en la máxima pragmática como una cadena de consideraciones sobre las consecuencias prácticas de los efectos concebibles de los objetos de nuestra concepción. Así, nuestra concepción total de algún objeto incluye no solo nuestras ideas sobre su realidad y su posibilidad, el poder que su actualidad o potencialidad ejerce en nuestra interpretación; sino que sugiere, además, al referirse a consecuencias prácticas, que éstas pueden ser factores capaces de afectar aquello que concebimos como real, tanto en la disposición mental (experimentada individualmente), como en la experiencia compartida, construida al poner en común con otros las consideraciones sobre tales consecuencias prácticas a través de la comunicación. Sobre la máxima pragmática volveremos en el *Capítulo 4*.

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 dicha realidad.

Cabe preguntarse si un filme no es *per sé* un objeto de la realidad sensible, cuyo propósito estriba en la representación de las potencialidades de los elementos de sentido que lo componen. Desde esta perspectiva, el cine mismo es un objeto con el poder de alterar nuestros sentidos, las imágenes que lo integran 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 (Peirce, 2012i: 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 repre-

sentado 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.

Capítulo Tres
Síntesis de la imagen cinematográfica: montaje, mezcla, sorpresa e interiorización

Como ya lo he mencionado, lejos de emprender una búsqueda sobre las atribuciones de verdad[42] o falsedad que pueden realizarse sobre los objetos, personajes o mundos representados en el audiovisual; el propósito de este texto es aproximarme a los mecanismos lógicos de la percepción del cine –en general– y de aquél que incluye recursos digitales, en particular. Por ello, este capítulo está dedicado a abordar la consciencia 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, recurro a las bases lógicas de la semiótica de Peirce y su postura sobre el realismo, abordadas en el

42 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.

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".[43]

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 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 diversas[44] –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.

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 aquélla que se obtiene a través de recursos computaciona-

43 La frase "percibir que percibe" 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. El aspecto central de esta consciencia perceptiva radica en percatarse de la imposibilidad de la imagen (como registro) o la dificultad para atribuirle significado al ser novedosa para el espectador.

44 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, lo que los llevó a convertirse en una de las formas de representación más comunes en las películas actuales, al ocultar las marcas de su producción.

les, pero que no necesariamente tiene 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 que su obtención se da gracias a su composición y codificación digital,[45] dejando de lado las interacciones de lo 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.

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

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, un ejemplo de esto es 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).

La capacidad de reconocimiento de la imagen no-natural de la pantalla es central para Fares, 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 la consciencia de que se trata de formas creadas y no registradas.

Aun sin que se exprese de manera explícita, existe una coincidencia entre las aproximaciones mencionadas, ya que las ideas de que este tipo de imagen representa un "trabajo en proceso infinito" para quien las interpreta 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).

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.

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.[46]

El primero e ineludible es el fotomontaje clásico,[47] producto de la experimentación de las posibilidades fotográficas. Se inició con diversas técnicas, como la sobre-impresión, producto del re-

46 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.

47 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).

velado 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.

Imagen 1. Ejemplo de sobre-impresión *El hombre de la cámara* (Vertov, 1929)

Un tipo de montaje fotográfico, propio de los medios computacionales, es la llamada "estampa digital", fundada en una imagen múltiple[48] 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

48 Se entiende por imagen múltiple como aquélla cuyos componentes visibles (discretos o no) provienen de fuentes distintas. Podemos pensar en *collage* como una de sus expresiones más primitivas y omnipresentes.

de ocultación, está acabando por mimetizarse indiscriminadamente con cualquier otra disciplina para intentar ganarse de esta forma su condición de artisticidad.[49]

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 copresencia, combinación o integración de imágenes provenientes del registro analógico o de la generación digital. Mi interés se encuentra en las segundas y en su sentido, que es resultado de las operaciones interpretativas del espectador.

Hacia una definición del "audiovisual de síntesis"

En el presente apartado pretendo realizar una descripción inicial del audiovisual de síntesis, así como brindar 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 componen-

49 Para más información sobre este tema véase el artículo "Imagen digital: Lecturas híbridas" en *Universo fotográfico* Núm. 1, publicado por la Universidad complutense de Madrid y obtenida de http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm.

tes,[50] en el cine es posible encontrar diversos tipos de síntesis al interior de un mismo cuadro, con diversos grados de homogeneidad: la creada a través de los mecanismos digitales que evocan la sobre-impresión, la que mezcla registro de lo real y producción digital, la proveniente de un registro electrónico con apariencia 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, eje de la significación cinematográfica. La presencia de los mecanismos de síntesis es particularmente notoria de los años noventa a la fecha en los audiovisuales con fuerte presencia intertextual, y los que crean sentido gracias a la combinatoria de imágenes registradas *in situ* e imágenes creadas computacionalmente. A continuación, describiremos las formas, procesos y productos más usuales para referirse al cine como síntesis.

◇ El montaje como síntesis

En este caso, la síntesis se da gracias a la continuidad o la yuxtaposición generadas por el montaje, basadas en el choque semántico entre las imágenes seleccionadas y que son puestas en relación para crear sentido en el golpe de vista y en el plano narrativo. Esta operación articulatoria ha sido explicada y analizada desde que la teoría fílmica dio sus primeros pasos[52] por autores como

50 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, pero me centraré en la síntesis que supone la combinación de imágenes en ese espacio, materializado en la pantalla.

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 *Beowlf* (2007) dirigidas por Robert Zemeckis, donde usa la tecnología *Live action*, mediante la técnica cinematográfica denominada captura de la actuación (técnica que permite capturar la actuación en vivo de los actores, para finalmente digitalizarla y dotar de auténtica expresión corporal a personajes animados).

52 No profundizaré aquí en la teoría del montaje, ya que existe gran cantidad

Lev Kuleshov, Bela Balazs, David Wark Griffith, Vsevolod Pudovkin, André Bazin, y Sergei Einsestein. Su principio radica en que la sucesión de dos imágenes fijas –puntuales– o en movimiento –que podríamos denominar como durativas, al tener presencia y transformación en la pantalla a través del tiempo– dan por resultado la síntesis de una idea.[53]

Existe una larga discusión sobre la relevancia del montaje, elevándolo incluso al proceso más importante del cine, que es descrito como la 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 el orden, la duración y el conjunto de relaciones precisas 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 filme 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, presentado con una lógica visual que hace coincidir la composición al interior del

---

de estudios al respecto, tanto de los autores pioneros como libros que hacen un compendio de estos y de sus posturas y teorías particulares. Para ampliar sobre el tema es una muy buena referencia el libro *Teoría del montaje cinematográfico* de Vicente Sánchez-Biosca (1991).

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

cuadro, los movimientos de la cámara, los movimientos de los objetos y personajes, las miradas de estos últimos y los sonidos propios 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 elemento casi sin notarlo, al estar más enfocado en el desarrollo de los acontecimientos que en la presencia y 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 de 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 dualidad de la inmersión narrativa y la consciencia de la percepción, más asociada con el cine de pretensiones reflexivas y conceptuales.

Sin embargo, el montaje también está presente al interior del cuadro, desde el emplazamiento y angulación de la cámara y la relación de ésta 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 pensar en el 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 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

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

la presentación de tomas de diferentes dimensiones y en distintas distancias para favorecer la percepción de detalles y focalización de la atención, lo que implica una segmentación del espacio, los objetos, los personajes y la acción misma. En contraposición encontramos el montaje sintético, basado en las relaciones de objetos y sujetos al interior del encuadre; la profundidad de campo, las tomas abiertas y la interacción de elementos visibles en simultaneidad son propios de esta estrategia de presentación visual.

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 del cine para narrar episodios de larga duración, mediante la presentación organizada de algunos fragmentos relevantes. En ambos casos (el montaje que segmenta la acción y sus componentes, y aquél que hace una mostración basada en la continuidad) subyace la idea de la síntesis lógica que sostiene la concentración del espectador con fines narrativos, lógicos o emocionales.

Aproximándome un poco al tipo de cine que tiene una intervención vasta de los recursos computacionales, preciso mencionar que el proceso de montaje-edición[55] 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, y se logra gracias a la síntesis, tanto en la dimensión temporal como en la espacial. En este proceso la síntesis es doble: en la copre-

55 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.

sencia de imágenes en el plano (por contigüidad o hibridación, o ambas) y en la sucesión de la secuencia compuesta, ya sea de cortes, de movimiento de la cámara a través del espacio diegético o la combinación de ambos.

◇ **Síntesis de conocimiento intertextual y transmedia**

Nos referimos a dos tipos de audiovisual cuya comprensión está mediada por la síntesis del conocimiento previo y una expectación actual: las películas con intertextualidad notoria (significados compartidos en un cruce –préstamo, referencia, parodia, homenaje, etcétera– textual intencionado) y los universos transmediáticos (conjunto de productos mediáticos diversos que se basan en historias, personajes y contextos imaginativos comunes).

En el primer tipo, de carácter intertextual, podemos encontrar las cintas que se inspiran en obras literarias, aquellas que se presentan por episodios, 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 películas de ampliación de la narración (como las secuelas, precuelas, y los capítulos explicativos del origen de historias y personajes exitosos).

En lo relativo al transmedia, por otro lado, 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, entre otros. 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, producida por la referencia a elementos externos al texto fílmico presentado en pantalla, con un juego de ausencia-presencia que invoca la experiencia espectatorial o de consumo previa, y la capacidad de los intérpretes para recordar y relacionar anécdotas y personajes.

◇ **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, copresencia de sujetos que no convivieron), ya sea con intención de ruptura conceptual. Este tipo de síntesis deriva en la reversión de las esperas de los espectadores que, cuando son capaces de percibir la "compaginación" de las imágenes, entran en el juego de descifrar las razones de su conjunción.

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 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-afi-

cionados, recursos identificables como convenciones del modo de representación del cine "de realidad".[56] 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, por ejemplo, las técnicas de mostración de lo real al servicio de historias imposibles en el filme *Sector 9* (Blomkamp, 2009) que abordaremos más adelante.

◇ Cine digital y síntesis intensificada

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 las cualidades, fuentes y objetos del cine digital nos enfrentan a un *audiovisual de síntesis intensificada* dado que, a pesar de 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, la frecuencia de su empleo es mucho mayor y sus posibilidades semióticas se multiplican.

Describo el cine que basa su funcionamiento en los mecanismos de síntesis como: *aquél 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, que pone a prueba sus estrategias inferenciales para adjudicarle valores lógicos*. En el cine digital estas lógicas tienen una presencia e intensidad mayores, gracias a la diversidad

56 En muchos casos, este tipo de filmes (de terror) cuidan que los seres paranormales no aparezcan nunca a cuadro, pues implicaría efectismos evidentes que demeritarían sus pretensiones hiperrealistas.

de posibilidades visuales y narrativas facilitadas por la tecnología empleada para su realización.

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 la relación realidad/realismo, al ser posible tomarlas como prueba, como simulacro, como mera semejanza o como giro retórico.

En este contexto cobra relevancia la consciencia de la percepción tratada en el capítulo anterior y que puede enunciarse como el hecho de que el espectador "perciba que percibe". En el caso de la narrativa audiovisual podemos postular un proceso similar al existente en otras formas expresivas –que pueden ser calificadas como artísticas– de acuerdo con la idea rescatada por Fernando Andacht (1993), según la cual los creadores y, principalmente, quienes además reflexionan sobre la creación, postulan el arte de una época como una praxis, cuya finalidad última es la *desautomatización* de la percepción, más que el tratamiento estilístico refinado de algún tema importante para una comunidad. Salvando las diferencias y similitudes entre las manifestaciones artísticas y mediáticas,[57] es posible afirmar que el cine, híbrido de arte y medio de comunicación, también participa de este mecanismo destinado a sacudir los hábitos perceptivos y espectatoriales, recurriendo a una formalidad sorprendente que afecta las emo-

57 Los medios de comunicación de entretenimiento, basados en la espectacularidad, poseen un fin económico. Los de carácter documental buscan denunciar y crear conciencia sobre acontecimientos socialmente relevantes. Por otro lado, tradicionalmente se dice que las obras de arte buscan mover pensamiento y 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, mucho más en un escenario actual que permite la difusión mediática del arte, la producción de obras artísticas computacionales, la realización de documentales espectaculares económicamente redituables y cualquier otra hibridación que suponga un soporte de la expresividad estética y reflexiva.

ciones y despierta al pensamiento, mediante la articulación de signos diversos en su construcción. Las intenciones e intereses van de la búsqueda de la espectacularidad sorprendente al choque cognitivo, de acuerdo con la posición de los sujetos creativos en el espectro de la producción audiovisual.

Con base en este intento por describir 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 gracias a la presencia y normalización de las tecnologías digitales en la realización cinematográfica.

El pensamiento sintético y el audiovisual de síntesis

Una de las preocupaciones fundamentales de Charles Sanders Peirce consistió en desarrollar una teoría capaz de explicar el pensamiento y el lenguaje. Éste es un tema que concierne al razonamiento sintético, según lo expresó el mismo filósofo norteamericano, sirviéndose de los aportes de Immanuel 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).

Aunque nos enfrentamos a un tema que no puede resolverse por completo, tanto Kant como Peirce realizaron aportes relevantes para dilucidar los cuestionamientos al recurrir (de formas diversas) a las relaciones entre la percepción, el aprendizaje, el preconcepto y la combinación de estos elementos en las nuevas experiencias de las personas que juzgan. Los sistemas de ambos filósofos se basan en una organización categorial que pone de manifiesto estos componentes, buscando la reducción de factores involucrados.

A continuación, basándome en los aportes de Peirce, propongo una analogía entre el funcionamiento del juicio sintético y la síntesis en el cine, cuyo carácter narrativo aporta el conocimiento previo sobre el cual se apoya cada nuevo juicio, así como la formalidad audiovisual que permite al espectador concentrar su atención de un objeto a otro a través de la duración fílmica y, desde la perspectiva semiótica, de un signo a otro. Esto permite a quien observa llegar a conclusiones válidas y certeras sobre la realidad limitada (virtual) de la representación fílmica.

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 (Peirce, Deducción, inducción e hipótesis, 2012b: 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 judías son de esta bolsa.
Resultado: Estas judías son blancas.

INDUCCCIÓN

Caso: Estas judías son de esta bolsa.
Resultado: Estas judías son blancas.
Regla: Todas las judías de esta bolsa son blancas.

HIPÓTESIS

Regla: Todas las judías de esta bolsa son blancas.
Resultado: Estas judías son blancas.
Caso: Estas judías son de esta bolsa.

(Peirce, 2012b: 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); relaciones que pueden explicarse también a partir de la necesidad y la probabilidad. Sin embargo, el tercero de ellos se presenta como una posibilidad basada en una 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:

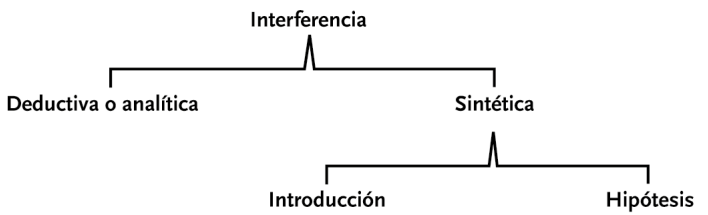


Gráfico 8. Tomado de Peirce, 2012: 236.

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)[58] 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).[59]

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 (de síntesis intensificada) 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 un rastro de relaciones que lo lleven a una conclusión satisfactoria acerca de la trama o de los recursos expresivos de una película en el

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

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

momento de interpretarla. Se halla ante la 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.

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 (conclusión lógico-narrativa) presente en una película es continuar viéndola hasta el final.[60]

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 (su recurren-

60 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.

cia permite incorporarla a las regularidades del mundo a través de juicios inductivos), que forma parte de la experiencia, útil para el intérprete al comparar sus nuevas situaciones espectatoriales; se convierte en un interpretante (signo explicativo en la mente del intérprete) más en el proceso continuo de la semiosis.

Síntesis intensificada en el cine y la presencia digital: algunos casos de análisis

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 abordando los siguientes temas:

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.

◇ 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 cinematográficos:[61] de terror hollywoodense (*Scream,* Wes Craven 1996), el misterio psicológico (*Los otros,* Alejandro Amenábar 2001), y el llamado cine de autor (*Dogville,* Lars von Trier 2003). 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 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, pues el espectador asiste voluntariamente a una película con las características genéricas, esperando

61 Me refiero a diversas formas de generar misterio en el cine, a partir de estrategias variadas que pueden entenderse al modo de "géneros cinematográficos", a pesar de no estar en completo acuerdo con la clasificación, puesto que las características genéricas pueden repetirse o encimarse, sin importar que se haga una segmentación *ad infinitum*.

ser sorprendido y asustado. 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 du-

das se limitan al momento de acción y resolución por parte del personaje central.

• Hay asimetría en la posesión del conocimiento de los personajes y éste 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[62] gracias a la originalidad y propuesta artística y reflexiva de sus películas. Las esperas del intérprete que conoce su trabajo están guiadas de un modo distinto que las del espectador de la transparencia hollywoodense. *Dogville* pone en juego un relato cuyo misterio se descifra también al final, pero la sorpresa se da desde un inicio en el nivel formal, ya que recurre a mecanismos que pueden catalogarse de brechtianos, por transgredir los hábitos

62 Aunque no me detengo en la definición del "autor fílmico", aclaro que me refiero a aquellos directores que son reconocibles por sus rasgos estilísticos en el conjunto de sus obras. La valoración positiva reiterada por la crítica especializada y la conformación de audiencias fieles son elementos para considerar, aunque en el caso de los filmes de von Trier, un rasgo podría ser la búsqueda constante de la novedad argumentativa y formal.

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 (personaje principal), pero solo ella domina su historia personal.
- No está hecha para un espectador que habitualmente busque sólo entretenimiento, porque no es una película de "fácil interpretación" al no basarse en expectativas comunes.
- La duda es activa hasta la última secuencia, potenciando la fuerza de la sorpresa final.

Las películas más estudiadas a lo largo de la historia son aquéllas que más sorprenden tanto al espectador como al analista; el reto cognitivo de interpretar en la simultaneidad de la proyección, en estos casos, 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.

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 sor-

prender. 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 su neutralización 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 (ideas explicativas convertidas en signo) 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*

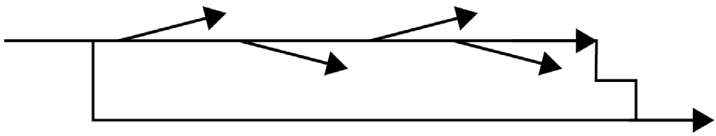


Gráfico 9. Esquema de esperas y alternativas narrativas en *Scream*. Elaboración propia.

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. Mientras tanto, la línea inferior representa el argumento del texto fílmico, que corre paralelamente a pesar

de no ser observado por el espectador. Las suposiciones del intérprete no coincidirían fácilmente con esta línea, pues no había elementos relacionales –pistas o indicios– que la implicaran lógicamente.

b) *Los otros*

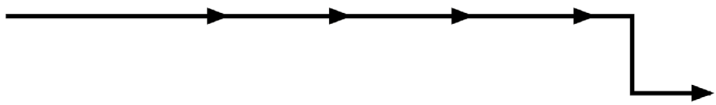


Gráfico 10. Esquema de esperas y alternativas narrativas en *Los otros*. Elaboración propia.

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 de 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*

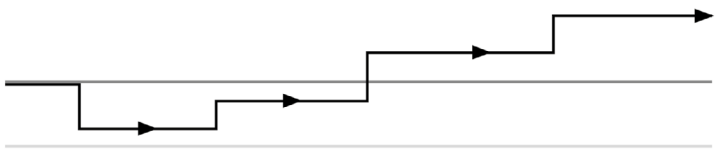


Gráfico 11. Esquema de esperas y alternativas narrativas en *Dogville*. Elaboración propia.

En este caso la línea con ángulos y cabezas de flecha representa el curso narrativo seguido por los espectadores como una continuidad extraña que cambia con frecuencia, variando significativamente por las elecciones formales del director. La sorpresa se hace presente apenas iniciada la película, ya que ver un pueblo cuyas construcciones están dibujadas en el piso derrumba cualquier presupuesto interpretativo para un espectador no habituado a manifestaciones formales divergentes. La línea que atraviesa las aristas de la narración representa la identidad estilística de von Trier, ya que este director basa su propuesta fílmica en la sorpresa, lograda a través de la novedad narrativa y formal; en este sentido, puede decirse que es conocido por ser un provocador. La línea 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); estos acompañan la experiencia del espectador y son un recurso al que 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, así como los textos especializados que lea acerca de la película.

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 con 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.

◇ *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 "incepción" (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 del heredero de una compañía muy poderosa (Fischer), con la finalidad de que cambie sus decisiones sobre la misma y beneficie a su competidor (Saito, quien contrató a Cobb); 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 forma-

lidad visual sorprendente, que transgrede los límites físicos de la experiencia cotidiana al representar la amplitud del universo onírico. 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 presentada como 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 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 4*.

Como una noción clave para distinguir los cruces entre los distintos niveles del 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 a Nicole Everaert-Desmedt (2000).

Tanto Peirce como Everaert-Desmedt toman como punto de partida la consideración de Kant según la cual el criterio especí-

fico 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 de la vigilia, 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 el 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:[63] "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).

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*.

Éste 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:

63 Aquí sólo se menciona la máxima pragmática, pero profundizaré en ella en un momento posterior.

"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 éstas.

— 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 sólo 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 guarda Fischer con 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 peirceano[64] la relación del objeto con el representamen se establece a través de un interpretante.[65] La relación objeto-signo-significado se da como una serie de mediaciones entre el mundo exterior y las representaciones mentales o internas. Para explicar esto recurro a la noción peirceana de interpretante.[66]

> [...] 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).

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.

64 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)].

65 Abordo este tema en el *Capítulo 1*.

66 Aquí comento la triada más conocida de intepretantes.

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, http://www.unav.es/gep/, 2005).

Los signos, en la mente del intérprete cuyos hábitos son cuestionados, se articulan sucesivamente, guiando el pensamiento hacia un posible cambio en las creencias y las acciones a futuro, congruentes con las nuevas interpretaciones del mundo; podríamos referirnos a este encadenamiento sígnico como un conjunto de relaciones de sentido, en el que cada signo induce, indicialmente, al siguiente. 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 de producción directa con aquello a lo que remite. Es posible entonces hablar de dos niveles distintos de indicialidad en función de que se trate de: 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 de B) 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 de pensamientos (aun

cuando estos no se expresen), lo que 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 interpretantes. Este es el principio de la semiosis ilimitada.

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

- Los llamados *tótems*, son objetos indiciales porque permiten saber si los personajes se encuentran en el interior de un sueño o en la realidad física, siempre los 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. Cobb la usa para asegurarse de que ha salido del sueño y está *viviendo su propia vida*.

Imagen 2. La perinola es uno de los "tomems" de *Inception*, objeto que funciona como signo indicial en la película *Inception*.

- La indicialidad física como guía de realidad está presente 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, el líquido se desborda al grado de la inundación dentro del sueño. El movimiento del mundo real se transmite en el nivel del sueño como un entorno turbulento.

Imágenes 3 y 4. Agua, caída libre y ambiente enrarecido, signos indiciales de acción. Fotogramas de la película *Inception*.

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 per-

der el sentido. En esta situación, el sujeto sedado 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, cuyas cualidades dinámicas son fijas en la percepción de la vida efectiva y variables en el del sueño; se trata del tiempo y la gravedad. Entre más profundo sea el nivel onírico, la duración de los hechos experimentados es mayor; y entre más vulnerable sea el trance, el entorno físico se expresará de forma más inestable. Además, 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.

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 el *Gráfico 12*, en el que es posible apreciar el esquema narrativo de la película, y representa una guía que permite saber el nivel del sueño; de quién es la mente en que se encuentran los personajes; cómo es posible pasar entre un nivel y otro; y a través de qué proceso –físico o químico–. Estos elementos funcionan como nexos de sentido y lectura gracias a la previa explicación que los personajes han hecho de manera verbal. Por esto es que me refiero a una interpretación de síntesis lógica (basada en proposiciones lingüísticas) 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.

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 que 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 primero (sensorial) a lo tercero (simbólico), 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 semiósico.

La estructura y el funcionamiento de *Inception* corresponden a la tendencia contemporánea del *cine-mente*, entendida como aquélla 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 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 sensaciones y sentimientos), y capaz de poseer creencias y ser vulnerable a la duda.

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.

◇ 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 multipresente.

Para abordar 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*[67] (hermanas Wachowski, 1999) y la metáfora explicativa de Peirce sobre el pensamiento sintético

67 *The Matrix* es una de las películas 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.

expresado como fotografía compuesta; esto nos conducirá a reflexionar acerca de la síntesis 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 nervioso.[68] Neo es extraído del sistema de alimentación de energía y, en consecuencia, también de la realidad en la que cree vivir.[69] 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 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.*[70]

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

69 Neo es extraído de su realidad misma, 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.

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

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

Imagen 5. Tomada de González Requena (*sf*: 24). Del artículo "Crónicas del vacío", de Jesús González Requena. Obtenida de 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 sus rasgos significantes almacenados en la memoria como elementos fragmentarios, procedentes de la experiencia sensible y de lo aprendido a través de las convenciones simbólicas.

Es posible encontrar semejanzas entre la sorpresa de Neo y la que la aparición de *The Matrix* pudo causar en la audiencia, así como en el proceso que siguió el espectador al pasar de una sorpresa to-

tal 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 vistas. Así, el primer encuentro del espectador con la película le ocasionó sorpresa y el 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,[71] pero se integró rápidamente a la lista operaciones posibles en cualquier narración audiovisual. Para comprender esto con mayor claridad es útil recordar 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/polílogo[72] entre los textos y las estructuras mentales del sujeto, la experiencia del sujeto es referida como una imagen mental (Oksanen, 2000: 204).

La imagen mental a que se refiere Oksanen puede ayudarnos a esclarecer a qué nos referimos con la idea de síntesis, pues es constituida por la condensación de los textos, las sensaciones y el conocimiento previo del espectador para conformar signos ex-

71 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): aquélla 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.

72 En el *Capítulo 4* se retoma la idea del diálogo-polílogo para ahondar en las posibilidades explicativas del audiovisual en estos términos.

plicativos (de su experiencia). En esta operación de síntesis, el intérprete cobra consciencia de su hacer interpretativo.

Sobre el tema de la consciencia 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 (*Tabla 2*). 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 categorías[73] 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 la mirada y del sujeto. Esta consciencia de percibir puede abrir el camino para la reflexión retroductiva[74] sobre la aquí llamada imagen de síntesis.

Modo posible de ser de las cosas	Tipo de imagen	Signos
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**

Tabla 2. Relaciones imagen-signo según Deleuze. Tomado de Vicente Castellanos (2005).

73 Ya se hizo referencia *–en el Capítulo 2–* a la forma en que Deleuze reinterpreta las categorías y las relaciones con los tipos de imagen que él mismo propone.

74 La retroducción es el nombre original de la inferencia conocida como abducción. Ésta 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 acierto. 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.

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 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 consciencia-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 consciencia 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 consciencia 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 significados y no puede detenerse a reflexionar sobre la naturaleza particular de cada uno de los sumandos, sino que debe 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, como lo señala 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 consciencia *quale*.[75] (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.

Al llevar 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.

Si retomamos *The Matrix* como ejemplo de los cambios en una continuidad significante, nos percataremos de que aparece un nuevo entramado sígnico para explicar tanto al cine como al

75 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.

mundo. Los nuevos signos que fungen como representámenes del cine –o del mundo– requieren nuevos signos interpretantes para ser integrados a las estructuras de conocimiento del espectador, como 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 en 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.

En el *gráfico 13*, relativo al proceso interpretativo de Neo, puede apreciarse cómo las modificaciones en su apariencia, sus ideas y el entorno en el que habita, lo llevan del choque sensorial y lógico, pues las imágenes o representámenes de sí mismo ya no se corresponden con los interpretantes o ideas que poseía para explicarse como objeto semiótico, a la conformación de nuevas creencias y disposiciones a la acción. El aprendizaje de Neo, gracias a las explicaciones y a sus nuevas vivencias, permite que conforme nuevos interpretantes y disposiciones a la acción congruentes con estos; una nueva imagen mental sobre sí mismo le permite desarrollar habilidades imposibles en la realidad inicialmente experimentada. Nuestro héroe no sólo acepta los nodos en su cuerpo, sino también acepta su nueva identidad y su destino: salvar un mundo que antes no sabía que existía.

Gráfico 13. Establecimiento de nuevas creencias. Elaboración propia.

En lo que respecta al espectador de *The Matrix,* las secuencias novedosas del filme lo llevan de la sorpresa a la consciencia de que las imágenes que observa tienen movimientos y temporalidades nunca vistos. Se agregan elementos de sentido a los niveles de la puesta en escena (espacial) y el montaje (en sucesión temporal), cuyas presencias aparentes en los planos de lo continuo y lo discreto[76] tienen injerencia en el sentido global del texto audiovisual y en las formas en que el espectador los interpreta, ocasionando que emprenda un camino semejante al que recorre Neo: hacia la normalización de las percepciones novedosas.

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

La consciencia de la percepción, abordada en el apartado anterior, es el primer paso para una comprensión más profunda de las relaciones 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 per-

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

cepción sensorial y el cumplimiento o decepción de las expectativas producidas por las convenciones son prácticamente simultáneos, debido a la incorporación de éstas últimas en el proceso de pensamiento. Las inferencias y juicios acerca del audiovisual presenciado son instantáneos y, generalmente, inconscientes.

Por otra parte, el esfuerzo analítico[77] implica una lectura reiterada de la película y una detención sistemática en los elementos que sean de interés del espectador especializado o en proceso de convertirse en uno; en el contexto de este libro: aquellos cuya producción de sentido se funde en la intensificación de la síntesis audiovisual. Esta detención supondría una desviación de la semiosis, o un tipo particular de procesos semiósicos 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 consciencia de lo percibido, las concepciones previas y las relaciones consecuentes.

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

77 La consciencia analítica 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. Ésta 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.

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 éstas. 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? Es 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, se busca un distanciamiento reflexivo de algún suceso del mundo tangible a través de una representación ajena a la formalidad realista.

4. ¿Existen estrategias de carácter discursivo en la composición? Con el uso de esta noción (lo discursivo) no se pretende una alusión directa a los vastos estudios sobre el discurso lingüís-

> tico, sino más bien hacer referencia a las opciones de las que el o los creadores del audiovisual disponen para construir su obra en función de la historia narrada. Puede entenderse como un conjunto de operaciones en la articulación de las formas fílmicas y su significado: ¿Cuáles son sus elecciones estratégicas (intencionales, teleológicas) para construir los posibles sentidos de ésta? ¿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 el establecimiento e intercambio de posiciones similares a las presentes en una interacción 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.

Imagen 6. Forrest Gump se encuentra con Kennedy

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 de Forrest Gump, quien sufre un trastorno del desarrollo intelectual. En el filme se narran los sucesos más interesantes de su vida agitada y compleja desde 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 son prácticamente inexistentes, los mecanismos de montaje son imperceptibles al ojo y sus imágenes poseen alto grado de realismo fotográfico. Sin embargo, es posible inferir 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 trucaje.

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 mucho antes del 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,[78] ya que al tiempo que 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 (basado en el conocimiento de la 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 dada por los contornos de interpretación cinematográficos: la consciencia del espectador

78 En el *Capítulo 2* se discute 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 de éste.

de que observa una película, de cierto año de producción y con principios narrativos particulares.

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.

Si nos apoyamos en el supuesto de la existencia de la cultura visual como marco social regulador de las sorpresas y decepciones del espectador, es posible seguir sus procesos interpretativos con la guía de las preguntas básicas mencionadas, ya que fuge como una especie de contenedor de los conocimientos previos, sean de carácter histórico, o sean 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*, *Jurasic 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 conoci-

miento 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 que tenía ante sus ojos. Actualmente estas mismas cintas fungen un rol referencial en la cultura visual contemporánea; no es raro que al presenciar la más reciente entrega de *Resident Evil* digamos: lo que vemos en esta película es como lo visto en *The Matrix*.

Considerar los referentes de acuerdo con su uso, con su función en un proceso de semiosis específico, nos permite –sin cargo de consciencia– hablar no sólo de la distinción común entre auto, hetero o alorreferencialidad de los medios de comunicación, sino también 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 aquí sobre *The Matrix* podrían ayudarnos a dejar atrás debates acerca de que los medios digitales carecen de referencia efectiva, o de que su 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 con la imagen 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 al-

guna manera– uso de ellos; aspecto central en cualquier proceso de construcción de sentido o proceso 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 representamen, 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 cine digital (audiovisual de síntesis intensificada) 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 de representación.

◇ 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 película, producida por Peter Jackson (uno de los cineastas más reconocidos del cine digital) 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 documental televisivo-noticioso, con todas las marcas formales del mismo, 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, y con

una representación de forma hiperrealista de 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.[79] 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.

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 realidad 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, las pondrá en una u otra clasificación. Para fines explicativos nombraré a estos modos de representación sistema semiótico interpretante A y sistema semiótico interpretante 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

79 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 establezca la relación entre éste y el filme al momento de la expectación.

los personajes humanos 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 interpretante C, síntesis de A y B.

Como he mencionado, el espectador tiene acceso a las imágenes de 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 mezcla 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 interpretante C es el que pertenece al audiovisual digital de síntesis intensificada, basado en la multiplicidad de las fuentes de imagen que lo 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 basada en la combinación. 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 y su intensificación, basada en la mezcla de los modos de representación, se daría de forma similar a la que muestro en el esquema analítico de la siguiente página.

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.

Gráfico 14. Hibridación de los modos de representación en el proceso semiótico del audiovisual de síntesis. Elaboración propia.

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

realismo o ficción. Son predominantemente icónicas, en tanto se interpretan de acuerdo con la semejanza que guardan con otras imágenes o con tipos de imagen.

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 expreso 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 perceptivo e inferencial; y 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 intensificada 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 o 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 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 amplía 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, que muestra 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 proce-

sos 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 15*, 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. Sin embargo, este tipo de representación híbrida puede llegar al grado de síntesis presente en *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, la cual 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 15. Tipos de síntesis audiovisual en el cine, de lo narrativo a la hibridación digital. Elaboración propia.

El pensamiento sintético y la interpretación apriorística son parte fundamental del pensamiento humano. Se trata de actividades basadas en la posibilidad económica de *dar por hecho* que objetos, signos o realidades son de una determinada manera, permitiendo al intérprete centrar su atención en los elementos novedosos de un encadenamiento de percepciones y sentidos. En el caso del audiovisual, las copresencias, adiciones, yuxtaposiciones e hibridaciones de sus sustancias expresivas y componentes formales, generadores de sentido, delatan que es un medio que se funda también en las síntesis de lo sígnico-visual y lo lógico-narrativo.

En el cine digital se da una intensificación de estas síntesis, pues supone la inclusión de nuevos signos y, yendo un poco más lejos, de encadenamientos semiósicos complejos, pues los objetos, personajes y situaciones referidas son posibles gracias a que las operaciones (copresencias, adiciones, yuxtaposiciones e

hibridaciones) se dan en lo sucesivo y en lo profundo (montaje tradicional, por capas y por interacción de elementos de fuentes diversas). Las películas digitales integran también sus propios signos interpretantes que permiten al espectador realizar la lectura de imágenes imposibles de manera convencional a causa de su integración a una cultura visual: las creencias y disposiciones mentales de quien asiste a la proyección de estos filmes son distintas a las de la era del cine analógico.

Como puede verse, aunque aún no me he referido a ello con profundidad, 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 intensificada, paradigma del cine digital.

Capítulo Cuatro
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 *como signos* de los elementos que los componen; y 3) los mecanismos de síntesis perceptiva y lógica se han incrementado en cantidad y cualidad 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 (y audible) 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 autor[80] 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 fruitivos, emocionales y cognoscitivos previos. La transacción que permite la fijación de sentido y los cuestionamientos que un espectador especializado podría plantearse[81] para interpretar el audiovisual de síntesis intensificada[82] 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, además de las consideraciones internas que toda persona hace en el momento de interpretar, cuestión que el mismo Peirce manifestó:

80 Nos referimos al autor como 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.

81 Algunas preguntas que un espectador especializado podría hacerse, como lo mencioné en el *Capítulo 3*, son: ¿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?

82 Como recordatorio: síntesis intensificada es una 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 con el 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.

> 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 esta meditación deliberativa se lleva a cabo en todo proceso de interpretación, su presencia 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 entre 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 proposicionales[83] y los 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 discurso es importante recordar que la narración cinemática puede ser entendida

83 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 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.

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 un siglo de teoría fílmica, desde las primeras aproximaciones como temas centrales en 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 ésta– 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 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,[84] 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.[85] A este respecto son clarificadoras las propuestas de David Bordwell, quien plantea la existencia de grandes marcos de lectura fílmicos en función del esfuerzo que requieren distintas cintas para su interpretación, lo cual deja 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 (categorías, inferencia, conocimiento previo, creencias, sorpresa, duda, nueva creencia). Sin embargo, 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 acerca de las transacciones que se dan entre las instancias que producen e interpretan el audiovisual, creando sentidos gracias a la suma de sus cualidades semióticas. Por lo anterior, en el apartado siguiente, involucro en esta discusión algunos postulados de la lingüística conversacional.

84 Sobre el conocimiento previo véase la explicación del nivel narrativo inferencial de *Dogville* en el *Capítulo 3*.

85 Para ahondar en este proceso, véase la explicación de la síntesis lógica-visual en el ejemplo de *Inception* en el *Capítulo 3*.

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, a causa de su capacidad 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. A través del hallazgo de las convergencias y divergencias da las aproximaciones teóricas de Peirce y Grice[86] buscaremos posibilidades metodológicas que permitan una aproximación analítica a las diversas dimensiones discursivas de películas basadas en la síntesis intensificada.

En un 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 es la fuente primaria de la propuesta de este libro, por lo que será inevitable entablar una discusión entre el mentalismo pragmatista

86 Si bien las propuestas de Herbert Grice se dan en el marco de la lingüística pragmática y están destinadas al análisis conversacional del discurso, no tienen como eje el análisis del valor de verdad de las palabras y proposiciones lingüísticas, sino lo que éstas implican en un marco interpretativo específico. En este sentido, las coincidencias con las teorías de Peirce son abundantes. Aquí se plantea una solución teórico-analítica que comprende las ideas de ambos teóricos como complementarias. Compartimos la perspectiva de Ahti-Veikko Pietarinen, para quien: "Muchas de las nociones pragmáticas que comúnmente se atribuyen a H. P. Grice, o que se informa se inspiran en su trabajo sobre la pragmática, como la aserción, la implicatura convencional, la cooperación, el marco común, el conocimiento común, las presuposiciones y las estrategias de conversación, tienen su origen en la teoría de los signos de C. S. Peirce y su lógica y filosofía pragmáticas. Tanto Grice como Peirce enraizaron sus teorías en la racionalidad normativa, el antisicologismo y la relevancia de las aserciones. Con respecto a la era de la pragmática post-Griceana, se puede considerar que las teorías de la relevancia se han orientado, aunque de manera inconsciente, a la agenda pragmática de Peirce" (Pietarinen, "Grice in the wake of Peirce" 2004: 295).

peirceano[87] y la pragmática centrada en la acción,[88] como base de los filósofos lingüistas de la pragmática lingüística de la cooperación y la relevancia. Este ejercicio busca aprovechar los avances de estas otras teorías 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 de los mensajes, y en 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,[89] 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).

87 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.

88 La pragmática también se funda en el acto, dada la apropiación conversacional que realizo aquí.

89 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, en consonancia con los aportes de Gianfranco Bettetini.

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.* Dadzie1987, 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; Weigand1993) (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:

> 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,[90] es que la creencia en la verdad de un concepto genera hábitos de conducta.[91] 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 pretendía no era explicar la conducta misma en tanto acción, sino que le interesaba 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

90 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.

91 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, 2006).

> 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 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 el *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 consciencia, 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 virtualmen-

> te presente en la consciencia del hablante bajo la forma de un pensamiento (Peirce, 2012e: 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 lo 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.[92] 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, 2012d: 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 cominterpre-

92 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 fáctico, medio o dinámico; y el interpretante comunicativo es llamado también interpretante normal, habitual o eventual (Peirce, 2012: 662).

tante 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.

◇ Grice y la cooperación

Las aportaciones de Grice se centran en los intercambios comunicativos de carácter lingüístico, en pos del entendimiento recíproco más efectivo posible de los hablantes de una conversación,[93] 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

93 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" (Grice, 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).

los códigos lingüístico y extralingüístico que pueden enlistarse de la siguiente manera:

> *Conocimiento anterior*
>
> a) Conocimiento de la lengua. Reglas, normas y conversaciones meta-conversacionales
> b) Las biografías de los participantes
> c) 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 2013, 85)

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, y que, a pesar de hablar una misma lengua, tienen procedencia geográfica distinta, por lo que poseen 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 posibilidades 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 a 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 con el objeto de 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 para asegurar que éste continúe viendo la película con interés hasta el final, sostenido por una especie de *epistemofilia*.[94] Así, en lugar de un principio de cooperación, esta-

94 A pesar de que el término epistemofilia proviene del psicoanálisis, Tourn aclara que "no pertenece al vocabulario de Freud. La psicoanalista inglesa Me-

ríamos 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).

◇ 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. Era 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: "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). 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.

En un momento posterior Peirce enunció la máxima en modo indicativo en términos semióticos para esclarecer su 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

lanie 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.

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, 2012g: 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, 2012h: 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, y 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 (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, 2012e: 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 debe 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 de éste? 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, 2012f: 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 dar respuesta a este cuestionamiento es necesario primero poner en juego lo hasta aquí expuesto y algunas nociones sobre el audiovisual en general, con miras a la caracterización adecuada de la síntesis de imágenes de diversas fuentes y modos de representación, dada su existencia como representamina 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 significante 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 ante 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 diferentes[95] en el espectador enfrentado a una forma de cine oposicional o alternativo: el de intensificación de los procesos de síntesis.

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

Para responder la cuestión sobre la posbilidad 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

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

tomar en cuenta las diferencias entre la ficción audiovisual[96] 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.[97]

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. 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 presentarlos, el emisor de la película[98] 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.[99]

96 Pensemos en ficción audiovisual recordando que todo sentido expresado en signos es –de alguna manera– una ficción.

97 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.

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

99 Este planteamiento es concordante con lo propuesto por Branigan, para quién en "la narración no existe consciencia 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).

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.[100]

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

Uno de los primeros teóricos del cine, olvidado por muchos,

100 Aquí tomo una postura, que ampliaré más adelante, en concordancia con lo expresado con 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 destinador 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, 1981). Es decir, que todo texto se presenta como fruto de una doble interacción estratégica: al producir el texto, el sujeto enunciador formula una *hipótesis de lector modelo* (enunciatario 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).

fue Hugo Münsterberg, quien en sus escritos psicológicos en *The Photoplay* habla 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. [...] 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 interesan particularmente o por aquello que nos sorprende y nos lleva 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. En palabras de Peirce: "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 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 cine digital como audiovisual de síntesis intensificada 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.[101]

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,

101 Estas ideas están en concordancia con lo expuesto en el *Capítulo 3*, sobre la síntesis lógica-visual de los índices en *Inception* y en lo expuesto sobre las imágenes de *Forrest Gump* y *Sector 9*.

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.

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) Ser 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
- Tipos 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 estos y el espectador
- Manejo de la cámara (o de las convenciones sobre su manejo[102]) en función de: tipo de narrador, la forma en que se intercambia con los personajes y la 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 enfrentan 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 enunciador, 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 apa-

102 Hablamos de un hipotético manejo de la cámara en el entendido de que muchas películas creadas a través 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.

> rato ausente, productor y producto del texto, que deja huellas de su paso ordenador sobre sus materiales significantes [...] Si el enunciador 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 podemos entender que 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 especializado en la interpretación de los aportes de Peirce, se expresa de lo 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.[103] 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, lo cual es propio del funcionamiento de los signos interpretantes.

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

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.

103 Dicha totalidad en la comprensión se logra sobre todo en los casos acotados al modo de representación clásica hollywoodense que tiene como finalidad el entendimiento de la historia y –por lo tanto– hace una presentación de forma sencilla de la misma, sin alteraciones espaciales o temporales notorias.

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 finalidades[104] y por la consciencia de la distancia perceptiva[105] 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 Grice[106] y Peirce,[107] a partir del principio de postergación de la resolución sorprendente,[108] pensemos, en lugar de aportaciones conversacionales, en los fragmentos o *piezas* de sentido que mencioné más arriba en la

104 Véase el análisis a la imagen de *Forrest Gump* en el *Capítulo 3*.

105 La distancia perceptiva se funda en saber y percibir que se percibe. Ver explicación sobre *The Matrix* en el *Capítulo 3*.

106 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.

107 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).

108 Como recordatorio, vale la pena mencionar que se ha tratado ya en esta obra 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.

interpretación que hace Pietarinen de la máxima pragmática: el peso de la información depende en gran medida de las consecuencias prácticas del acomodo de la pieza de información[109] 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?[110]
- *Cantidad:* Elemento dotado de sentido con la cantidad necesaria de información (en función con las elecciones de la instancia creadora y las respuestas que supone de la instancia receptora).
- *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

109 Entender pieza de información como elemento con sentido, por ejemplo: 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).

110 Sobre la posibilidad de una relevancia distinta de sentido ver el breve abordaje del mecanismo narrativo de *Los otros* en el *Capítulo 3*.

trata de las relaciones entre las dicotomías[111] *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 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 espectador[112] 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

111 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.

112 Sobre la competencia fílmica del intérprete ver: (Lizarazo 2004: 282).

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; es decir, comprender o desenmascarar la cualidad de validez/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 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 (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 se representa a través del modelo del *gráfico 16*.

La interpretación de *Take Shelter* como audiovisual de síntesis intensificada 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 pareja, 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 y objetos que rodean a su familia en la cotidianidad: agresividad continua de las personas y animales, objetos que flotan y caen. Sin saber si sus pesadillas y

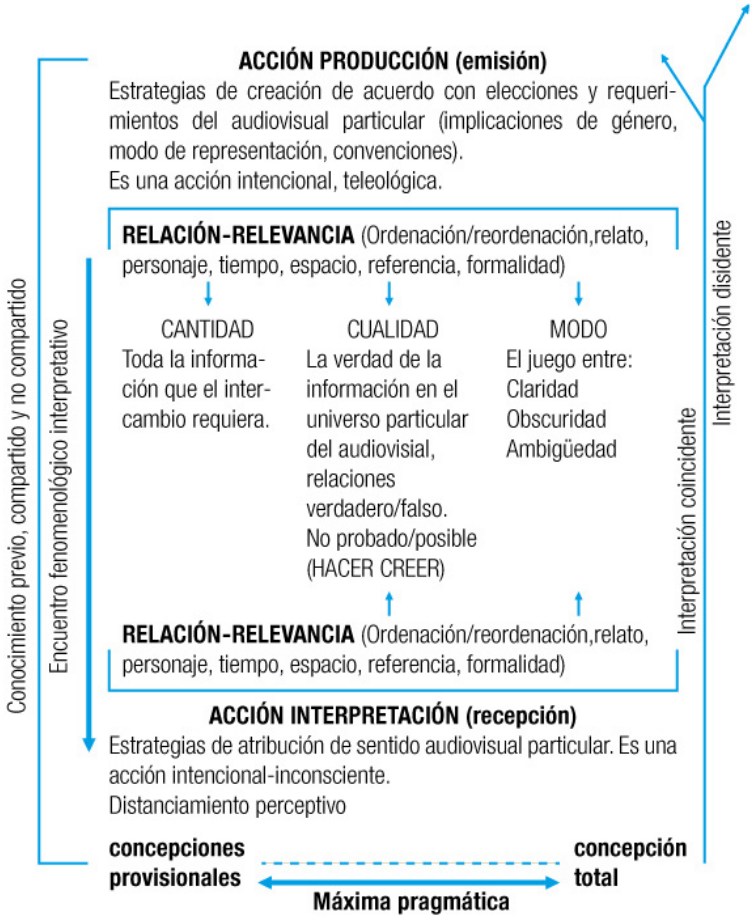


Gráfico 16. Modelización de la comunicación cinematográfica basada en el sistema de conocimiento y concepciones. Elaboración propia.

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, 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.
- Tiene asimetrías de conocimiento constantes entre autor o enunciador fílmico, personajes y espectador.
- Hay 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 necesarios el lenguaje verbal y el 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, 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 los acercamientos expuestos previamente, 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.[113]

Como he apuntado antes, *Take Shelter* pertenece (al menos según su autor y la crítica especializada) al llamado "cine independiente",[114] 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

113 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, cuyo propósito es la recaudación millonaria que le ha convertido en una de las industrias culturales más redituables.

114 El cine independiente 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.

aproximarnos a su mundo interior y a sus concepciones sobre *la realidad* desde sus percepciones y conocimiento previo.

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, 2014, CP, 5.402 n2).

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, que impide una interpretación sencilla, tiene entonces la función opuesta: la de fomentar la confusión a partir de una opacidad disfrazada de claridad (*modo*).

Imágenes 7 y 8. Curtis observando desde dos perspectivas durante un aparente trance alucinatorio.

Imágenes 9 y 10. 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. En ese momento Curtis comienza su terapia y retoma los planes familiares de ir de vacaciones a 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 (*icónico*) y al nivel de lo tercero (*simbólico*) 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 (*indicialmente*). Todos los temores de Curtis y el espectador se presentan otra vez y de un solo golpe.

Imágenes 11 y 12. 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; así, 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 (ver imágenes 13, 14, 15 y 16)

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 contrapone 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 al *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:

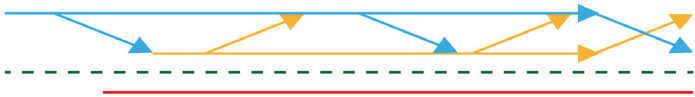


Gráfico 17. Interpretación de la narración de *Take Shelter* de acuerdo con las esperas y el conocimiento previo y simultáneo. Elaboración propia.

En este esquema la línea superior 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 con que entra en contacto a través de las flechas 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 flechas que emergen de estas líneas son las tendencias de la creencia a volver a la interpretación contraria. La primera derivación de la línea superior puede atribuirse al conocimiento de que la madre de Curtis padece esquizofrenia, que guía la interpretación en el sentido de un padecimiento hereditario; la flecha que se desprende después de

Imágenes 13, 14, 15 y 16 La tormenta, observada desde distintas posiciones por la familia y el espectador.

la línea superior puede asociarse con el tornado de mediana intensidad que se efectúa sin producir daños de gravedad. La inmediata flecha ascendente 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 flechas 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 que en las visiones de Curtis.

Las líneas paralelas que aparecen abajo representan el conocimiento contextual previo y el generado en el momento de la expectación relacionado con los modos de representación involucrados: la más extensa está asociada con la caracterización del filme como "una película de cine independiente" y la línea que aparece más abajo está 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 controlado 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 la siguiente vez que se presente, 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 tendrán 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 éstas siguen y aquello que podemos observar en el cuadro, independientemente de los per-

sonajes, configura el sentido de la secuencia y de un posible interpretante final del filme como totalidad textual.

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 (izquierda en el Gráfico 18); a la derecha en el gráfico, la cámara se sitúa por detrás de Curtis; lo vemos a él y simultáneamente a los sucesos extraños como el comportamiento de las aves.

Gráfico 18. Forma de visualización a lo largo del filme. Elaboración propia.

En la última secuencia, la niña que realiza 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 19*). 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 19*).

Gráfico 19. Forma de visualización al final del filme. Elaboración propia.

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 20*).

Gráfico 20. Última forma de visualización del filme.

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 del conocimiento previo acerca de la mostración 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 copresencia. 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:

> ¿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 cine de síntesis intensificada, 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 invoca las definiciones de la subdivisión de los signos peirceanos de acuerdo con su grado de relación con el interpretante:[115]

> *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)

115 Sobre las definiciones de la subdivisión de los signos peirceanos ver *Capítulo 2*.

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",[116] 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*; en [Hausman, 1989: 226]).

Así, a pesar del funcionamiento icónico-diagramático del audiovisual de síntesis,[117] nos encontramos ante un mecanismo metafórico y, por lo tanto, retórico.

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

117 Me refería al funcionamiento icónico-diagramático del audiovisual de síntesis 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 (Machado, 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, como 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, ésta última corresponde al polo del espectador, que recorre un camino de concepciones sobre aquello que interpreta, con un interpretante inmediato[118] desdibujado ante el flujo continuo de signos en el filme, este devenir representa el interpretante dinámico[119] 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 final[120] 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

118 Interpretante inmediato: significado de los signos discretos (autónomos).

119 Interpretante dinámico: 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.

120 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. Es una tendencia a actuar de modo similar en circunstancias semejantes.

contexto, obligando a recordar el conocimiento generado a lo largo del filme y a 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 (la tranquilidad de conocer el sentido de éste), alejándose de las dudas placenteras del recorrido espectatorial. 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 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.

Capítulo Cinco
Nuevas síntesis audiovisuales

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 producidos por el cine preexistente y por 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, nos permite adentrarnos 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 sig-

nos 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 analizarlo desde las triadas peirceanas del signo y sus bases en las categorías de lo primero, lo segundo y lo tercero, es posible reconocer 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 otras 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 significante, 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: el modo en que se entiende el cine tradicional (de los años treinta a los ochenta del siglo XX), a partir de la idea de que toda puesta en pantalla –aun 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 antes, toda representación basada en signos tiene una dimensión ficcional, ante el carácter sustitutivo que todo signo conlleva. Por otro lado, el cine ficcional, aun 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 ser 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).

Gráfico 21. Representación de las articulaciones del sentido cinematográfico. Elaboración propia.

Esta articulación de lo sígnico-visual y lo lógico-narrativo puede 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 da 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 nos conducen 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 se multiplican con la intervención de la tecnología digital, intensificando dicha síntesis) que subsumen los elementos propios de la percepción sensorial (visual) y los entramados simbólicos que fungen como guía de estos 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 tempo-

rales, 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 deposita 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 (cinematográfica) 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 y analítico, basado

en fundamentos teóricos, y con una diversidad metodológica con fundamento en mis propias conjeturas.

Así, la semiosis del audiovisual de síntesis (del que forma parte el cine digital), entendida como un 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",[121] presente en la capacidad del audiovisual de 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 lingüísticos– una existencia que se funda en la ocultación de la información relevante y su propia ausencia 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 a que comparten el universo de las posibilidades de sentido), la conformación sintáctica de los mensajes

121 Eco interpreta, 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).

(que da 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 de quienes están en sus polos en momentos distintos, ya que la instancia productora configura las cadenas semióticas bajo el supuesto de que logrará una reacción del espectador acorde 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 los 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 participa 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 entre las

cuales una es elegida buscando sorprender al espectador hacia el final del filme.

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-relación, 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 neutralización de la sorpresa.

En el caso de los audiovisuales con mayor articulación de mecanismos de síntesis, como el cine digital, 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 la síntesis audiovisual– 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 que 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, es necesario 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 interpretaciones o ideas generales, así como sus relaciones con el realismo.[122] 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

122 Según lo expresado por Peirce en relación con el pragmaticismo 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 pragmaticismo se preocupa más en insistir en la realidad de algunas posibilidades" (Peirce C. S, 2012: 435-436)..

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 (indicial) 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 parte, 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 de sus movimientos simulando la convención fílmica del plano-secuencia en un entorno 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 de la escafandra del astronauta; este tipo de montaje corresponde con los entramados de sentido acordes a la lógica de hipersignificado derivado

de la síntesis (de una síntesis intensificada). 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.

Imagen 17. El reflejo de la tierra vista desde el espacio en *Gravity*.

Otra de las peculiaridades que constituyen *Gravity* como una cresta de la visualidad fílmica sorprendente es que fue hecha para su proyección en 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 este libro puede ser útil para el abordaje de este tipo de visualidades y otras que, ahora desconocidas, sean capaces de sorprendernos en el futuro.

También se sientan bases para nuevos análisis de 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 peirceano[123] y sus relaciones con las energías del intérprete.

Un filme como *Pina* (Wenders, 2011) puede ser de utilidad para abordar esta cuestión. Se trata de 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.

Incluso a partir de la enunciación de los abordajes pendientes –o posibles– derivados de esta obra, podemos 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, es necesario 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,

123 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, 2012f: 494).

su derivación en la disciplina del discurso y los aportes semióticos de Peirce, 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 en casos donde 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, así como 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.

Bibliografía

Adam, J. M. (1990). Élements *de linguistique textuelle* (*Théorie e practique de l'analyse textuelle*). Lieja: Mardarga.

Andacht, F. (1993). *Entre signos de asombro: antimanual para iniciarse a la semiótica*. Montevideo: Trilce.

Anderson, D. (1986). "The Evolution of Peirce's Concept of Abduction". *Transactions of the Charles S. Peirce Society* (22), 145-164.

André Gaudreault y Jost, F. (1990). *El Relato Cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Atocha, A. (1997). *Seeking Explanations: Abduction in Logic, Philosophy of Science and Artificial Intelligence*. Amsterdam: Institute for Logic. Language and Computation.

Baxandall, M. (1978). *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quattrocento*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bazin, A. ([1958] 1990). *¿Qué es el cine? Ontología y lenguaje*. Madrid: Rialp.

Benveniste, É. (1977). *Problemas de lingüística general II*. México: Siglo XXI.

Berenguer, X. (1991). "Las imágenes sintéticas como lenguaje". *Temes de disseny,* (5), 165-173.

Bettetini, G. (1996). *La conversación audiovisual: problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid: Cátedra.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Buenos Aires: Paidós.

Branigan, E. (1984). *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.

Buckland, W. (2000). *The cognitive semiotics of film*. Cambridge: Cambridge University Press.

———. (2002). "Realism in the photographic and digital image (Jurassic Park and the Lost World). En T. y. Elseaser, *Studying contemporari american film, a guide to movie analysis* (págs. 195-219). Londres: Arnold."

Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.

Castellanos, V. (2005). "Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica". *Versión* (14), 243-264.

———. (2007). "El cine en la cultura visual. Hacia la construcción de un pensamiento audiovisual". En D. Lizarazo, *Icónicas mediáticas. La imagen en televisión, cine y prensa* (págs. 61-92). México: Siglo XXI.

Chandler, D. (2007). *Semiotics. The basics*. Nueva York: Taylor and Francis.

Crary, J. (2000). *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge Massachusetts: The MIT Press.

Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Dávila, N. (2006). *Conceptos básicos de Charles S. Peirce. Teóricos y prácticos de Semiótica*. Recuperado el 20 de 11 de 2012, de bitacoras.com: http://semioticaenlaeci.bitacoras.com/archivos/2006/10/28/conceptos-basicos-de-charles-s-peirce.

Dawkins, R. (2005). "Deleuze, Peirce and the Cinematic Sign". *The semiotic Review of Books*, 15 (2), 7-12.

De Saussure, F. (2000). *Curso de lingüística general*. Madrid: Akal.

Deledalle, G. (1996). *Leer a Peirce hoy*. Barcelona: Gedisa.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós comunicación.

Ducrot, O., & Todorov, T. (1995). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. México: Siglo XXI.

Eco, U. (1990). *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Barcelona: Lumen.

———. (2000 [1976]). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

———. (2005 [1968]). *La estructura ausente*. México: Debolsillo.

Ehrat, J. (2005). *Cinema and semiotic. Peirce and film Aesthetics, narration, and representation*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated.

Elkins, J. (2003). *Visual studies, a skeptical introduction*. Nueva York: Routledge.

Everaert-Desmedt, N. (2000). "La comunicación artística: una interpretación peirceana". *Signos en rotación,* 3 (181).

———. (2008). "¿Qué hace una obra de arte? Modelo peirceano de la creatividad artística". *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 13 (40), 83-97.

Fares, F. (2008). *De las imágenes sintéticas. No Solo Usabilidad* (7). Obtenido de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/imagen_sintetica.htm.

Finkel, M. (2015). "Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación". (D. Contreras, Ed.) Recuperado el 10 de 08 de 2015, de e-learning en Galileo: http://elearning.galileo.edu/?p=815.

Fumagalli, A. (1993). "La semiotica di Peirce. Acta Philosophica", 2 (2), 261-280.

Gaudreault, A., & Jost, F. (1988). *El relato cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós.

Geertz, C. (1992). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.

Gibson, J. (1978). *The Ecological Approach to the Visual Perception*. Reino Unido: Pergamon Press Ltd.

Gilles Lipovetsky y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

Gómez, J. (1999). "Imagen digital: lecturas híbridas". *Universo fotográfico* (1), 62-74.

Gomila, A. (1996). "*Peirce y la ciencia cognitiva"*. En *Anuario Filosófico* (29), 1345-1367. Obtenido de https://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/anuario-filosofico/article/view/29713/26403.

Grice, H. P. (1991). "Logic and conversation". En *H. P. Grice, Studies in the Way of Words* (págs. 22-40). Cambridge Massachusetts: Harvard University Press.

———. (2005). *La búsqueda del significado. Lecturas de filosofía del lenguaje*. (J. J. Acero, Trad.). Madrid: Tecnos.

Guzmán, D. (2006). "La imagen digital ¿Imagen sintética o imagen de síntesis?" *La Jiribilla*, revista digital de cultura cubana (268). Obtenido de http://www.lajiribilla.co.cu/2006/n268_06/268_17.html.

Hausman, C. (1989). *Metaphor and Art. Interactionism and Reference in the Verbal and Nonverbal Arts*. Cambridge: Cambridge University Press.

Heath, S. (1981). *Questions of cinema*. Bloomington: Indiana University Press.

Hecht, H. (2005). "Film as dynamic event perception: Technological development forces realism to retreat". *Image: Journal of Interdisciplinary Image Science*. Obtenido de http://art-mind.org/review/IMG/pdf/Hecht_2005_Film-as-event-perc.

Hernández-Navarro, M. (2009). *Archivo escotómico de la modernidad [pequeños pasos para una cartografía de la visión]*. Recuperado el 20 de 12 de 2015, de http://noimagen.net/textos/texto_MiguelAngelHernandezNavarro01.html

Hookway, C. (2002). "'...a sort of composite photograph': Pragmatism, Ideas and schematism. Transactions of the Charles S. Peirce", S*ociety*, 38 (invierno-primavera 2002). Obtenido de http://search.iu.edu/?q=hookway#gsc.tab=0&gsc.q=hookway%20a%20sort%20of&gsc.sort=.

Houser, N. (2012). "Introducción". En C. S. Peirce, & C. K. Nathan Houser (Ed.), *Obra filosófica reunida*. (Vol. I). México: FCE.

Jakobson, R. (1981). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Seix Barral.

Jullier, L. (2004). *La imagen digital. De la tecnología a la estética*. Buenos Aires: La Marca.

Kracauer, S. (1989). *Teorías del cine. La redención física de la realidad*. Barcelona: Paidós.

Lizarazo, D. (2004). *La fruición fílmica: Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México: UAM-X, CSH.

Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.

Manovich, L. (2005*). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Marty, R. (2012). *76 Definitions of The Sign by C. S. Peirce*. (U. d. Departamento de Matemáticas, Editor) Recuperado el 25 de 12 de 2016, de Arisbe website: http://www.cspeirce.com/rsources/76defs/76defs.htm.

McNabb, D. (2018). *Hombre, signo y cosmos. La filosofía de Charles S. Peirce*. México: FCE.

Metz, C. (1977). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

———. (2002 [1963]). "El cine ¿lengua o lenguaje ?". En *Ensayos sobre la significación en el cine* (1964-1968) (págs. 57-114). Barcelona: Paidós.

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Mitchell, W. J. (2002). "Showing seeing: a critique of visual culture". *Journal of Visual Culture*, 1 (2), 165-181.

Mitry, J. (1989). *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI: Madrid.

———. (1990). *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Madrid: Akal.

Moxey, K. (2003). *Nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuales*. Nueva York: Universidad de Columbia.

Munsterberg, H. (2002). *Hugo Munsterberg on Film: The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. (A. Langdale, Ed.) Londres: Routledge.

Nichols, B. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University Press.

Nubiola, J. (1996). "Realidad, ficción y creatividad en Peirce". En J. M. Vicente, *Mundos de ficción* (Vol. II, págs. 1139-1145). Murcia: Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia.

Oksanen, O. (2000). "From inner speech to dialogic semiosis". (S. Tella, Ed.) *Media, mediation, time and communication. Emphases in network-based media education*, (9). Obtenido de http://www.edu.helsinki.fi/media/mep9/oksanen_mep9.pdf.

Peirce, C. S. (1994). *Collected Papers of Charles S. Peirce*. (C. Hartshorne, P. Weiss, & B. A. W., Edits.) Cambridge: Harvard University Press.

————. (2004). *The Collected Papers*. Recuperado el 13 de 02 de 2016, de The Three Cotary Propositions: http://www.textlog.de/7665.html.

————. (2004). *The Collected Papers*. Recuperado el 13 de 02 de 2016, de Instinct and abduction: http://www.textlog.de/7658.html.

————. (2006). *L463*. (U. d.-G. Peirceanos, Ed.) Recuperado el 22 de 12 de 2015, de Carta a Lady Welby 12-10-1904: http://www.unav.es/gep/Welby12.10.04Espanol.html.

————. (2012a). "¿Qué es un signo?". En C. S. Peirce, *Obra filosófica reunida (1893-1913)* (págs. 53-60). México: FCE.

————. (2012b). "Deducción, inducción e hipótesis". En C. S. Peirce, & N. H. Kloesel (Ed.), *Obra filosófica reunida* (Vol. 1, págs. 233-246). México: FCE.

————. (2012c). "Extractos de cartas a Lady Welby". En C. S. Peirce, *Obra filosófica reunida (1893-1913)* (págs. 567-582). México: FCE.

————. (2012d). "Extractos de cartas a Lady Welby (1906-1908)". En C. S. Peirce, & C. Nathan Houser y Kloesel (Ed.), *Obra filosófica reunida (1893-1913)* (Vol. II, págs. 567-582). México: FCE.

————. (2012e). "La base del pragmaticismo en las ciencias normativas". En C. S. Peirce, *Obra Filosófica reunida (1893-1913)* (págs. 453-480). México: FCE.

———. (2012f). "Pragmatismo". En C. S. Peirce, *Obra filosófica reunida (1893-1913)* (págs. 481-519). México: FCE.

———. (2012g). "Resultados del pragmaticismo". En C. S. Peirce, *Obra filosófica reunida (1893-1913)* (págs. 427-441). México: FCE.

———. (2012h). "Sobre una nueva lista de categorías". En C. S. Peirce, N. Houser, & C. Kloesel (Edits.), *Obra filosófica reunida (1867-1893)* (Vol. I, págs. 43-52). México: FCE.

———. (2012i). "The works of Georges Berkeley, de Fraser". En C. S. Peirce, & C. Nathan Houser y Kloesel (Ed.), *Obra filosófica reunida (1867-1893)* (Vol. I, págs. 128-150). México: FCE.

———. (24 de 03 de 2014). CP, *5.402 n2*. Recuperado el 2016 de 03 de 15, de http://www.gnusystems.ca/Peirce.htm: http://www.gnusystems.ca/Peirce.htm.

Pérez-Terán, R. M. (2007). *From realism to "realicism", the Metaphysics of Charles Sanders Peirce*. Plymouth: Lexington books.

Pietarinen, A.-V. (2005). "Compositionality, Relevance and Peirce's Logic". *Axiomathes* (15), 513-540. Obtenido de http://www.helsinki.fi/~pietarin/publications/Compositionality-Pietarinen.pdf.

Prince, G. (1987). *A Dictionary of narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Prince, S. (1993 otoño). "The Discourse of Pictures: Iconicity and Film Studies". *Film Quarterly,* 47 (1), 16-28.

———. (1996 primavera). "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory". *Film Quarterly,* 49 (3), 27-37.

RAE. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed., Edición del Tricentenario ed.). Madrid: Espasa. Recuperado el 25 de 11 de 2015, de http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=heter%F3clita.

Redondo, I. (2005). *Significado, interpretante y mediación*. (G. d. Peirceanos, Ed.) Recuperado el 25 de 01 de 2016, de: http://www.unav.es/gep/SeminarioRedondo.html.

———. (2006). *La comunicación en Charles S. Peirce: análisis de sus*

textos fundamentales. Navarra: Universidad de Navarra.

———. (2006). *Significado, interpretante y mediación*. (U. d. Navarra, Ed.) Recuperado el 14 de 02 de 2016, de Seminario del Grupo de Estudios Peirceanos: http://www.unav.es/gep/SeminarioRedondo.html.

Rivas, M. U. (1996). "Frege y Peirce: en torno al signo y su fundamento". *Anuario Filosófico*, 1211-1224.

Ruíz, R. (2000). *La Poética del Cine*. Santiago: Editorial Sudamericana.

Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Tourn, L. (2012). "Epistemofilia, amor del saber y pasión de la ignorancia". *Fermentario,* (6). Recuperado el 15 de 03 de 2016, de http://www.fermentario.fhuce.edu.uy/index.php/fermentario/article/viewFile/96/71.

Widdowson, H. G. (1973). "Directions in the teaching of discourse". En S. P. Roulet (Ed.). AIMAV & Didier.

Wollen, P. (1969). *Signs and meaning in the cinema*. Bloomington: Indiana University Press.

Yus Ramos, F. (2003). *Cooperación y relevancia. Dos aproximaciones pragmáticas a la interpretación*. Alicante: Universidad de Alicante.

Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

La semiosis del cine digital
Síntesis intensificada y atribución de sentido

Versión electrónica
Noviembre de 2019

En su formación se utilizó la tipografía
Scala Offc Pro y su variante Scala Sans Offc.

La semiosis del cine digital

El cine digital utiliza la tecnología computacional en la representación de lo posible inexistente y en la puesta en pantalla novedosa de lo existente; muestra, narra, significa y sorprende a los espectadores, gracias a las amplias posibilidades visuales y combinatorias de las cuales dispone, tales como el montaje en capas, la interacción entre actores e imágenes producidas en computadoras, los recorridos materialmente imposibles a través del espacio o la manipulación del tiempo. Todos ellos, ejemplos de una visualidad que, además de ser espectacular, ha producido cambios en las formas de concepción, producción, lectura e interpretación de los filmes de los últimos años.

Este libro parte de la idea de que el sentido de los mensajes audiovisuales se funda en los mecanismos de síntesis entre las materias expresivas del cine, tales como imágenes, sonido, montaje, narración y *raccord*, los cuales se han intensificado, han aumentado su presencia cuantitativamente y suscitan cambios cualitativos importantes. Ante este escenario, marcado por la aparición de imágenes, formas de relación y novedosos hábitos interpretativos, la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce es ideal para aproximarnos a la manera en que la materialidad sígnica de las formas fílmicas digitales producen procesos semiósicos en el cine contemporáneo.

El libro *La semiosis del cine digital. Síntesis intensificada y atribución de sentido* está cimentado en la investigación doctoral ganadora del primer lugar del 2° Concurso Bienal de Tesis sobre cine 2016-2018 de la Filmoteca de la UNAM.

9 786072 817036