

Semióticas del cine y del audiovisual. Nuevas tendencias/
Editor Juan Alberto Conde ; Torben Grodal [y otros doce]. – Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Humanidades, 2019.
466 páginas : ilustraciones, gráficos, fotografías ; 17 x 24 cm

ISBN 978-958-725-261-3

1. Semiótica. 2. Semiótica y cine. 3. Semántica.
4. Comunicación visual. 5. Comunicación audiovisual. I. Grodal, Torben. II. Buckland, Warren. III. Oakley, Todd. IV. Odin, Roger. V. Conde, Juan Alberto. VI. Echeverri Jaramillo, Andrea. VII. Díaz Roa, César Augusto. VIII. Duarte, German A. IX. Ríos, Diego Felipe. X. Finol, José Enrique. XI. Finol, David Enrique. XII. Corral Cuartas, Álvaro. XIII. Sosa, Diego Hernando. XIV. Tit.

CDD 791.4301

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Carrera 4 n.º 22-61 – PBX: 2427030 – www.utadeo.edu.co

ISBN impreso: 978-958-725-261-3

ISBN digital: 978-958-725-263-7

DOI:

Cecilia María Vélez White
Rectora

Margarita María Peña Borrero
Vicerrectora Académica

Nohemy Arias Otero
Vicerrectora Administrativa

Julián López Murcia
Decano de la facultad de ciencias sociales

Mario Alejandro Molano Vega
Director (E) Departamento de Humanidades

EQUIPO EDITORIAL
Marco Giraldo Barreto
Jefe de Publicaciones

Luis Carlos Celis Calderón
Coordinación gráfica y diseño

Mary Lidia Molina Bernal
Coordinación editorial

Juan Carlos García Sáenz
Coordinación revistas científicas

Sandra Guzmán
Distribución y ventas

María Teresa Murcia
Asistente administrativa

EDICIÓN
Juan David Ardila Suárez
Corrección de estilo

Mary Lidia Molina Bernal
Diagramación y revisión editorial

Luis Carlos Celis Calderón
Diseño de portada

Luis Carlos Celis Calderón
Pauta gráfica y retoque fotográfico

Panamericana Formas e Impresos S.A.
Impresión

El presente libro hace parte de la línea de investigación: Semiótica y semiosis visual, del Grupo de investigación Mente, Lenguaje y Sociedad, del Departamento de Humanidades, Facultad de Ciencias Sociales, código gruplac COL0033659, del proyecto *Semiótica del cine y del audiovisual. Nuevas tendencias*, con código 436-08-11.

En nombre de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Editorial UTadeo le agradece a usted, el lector de esta obra, por apoyar el trabajo de todas las personas que hacen posible que el conocimiento llegue a sus manos al adquirir este texto de manera legal. Asimismo, le agradecemos el interés por el conocimiento que producen nuestros investigadores, y el apoyo que pueda darnos para que éste tenga un mayor alcance.

SEMIÓTICAS DEL CINE Y DEL AUDIOVISUAL

Nuevas tendencias

Editor académico . Juan Alberto Conde

Torben Grodal
Warren Buckland
Todd Oakley
Roger Odin
Juan Alberto Conde
Andrea Echeverri Jaramillo
César Augusto Díaz Roa
German A. Duarte
Diego Felipe Rios
José Enrique Finol
David Enrique Finol
Álvaro Corral Cuartas
Diego Hernando Sosa

CONTENIDO

Introducción	7
Juan Alberto Conde	

PRIMERA PARTE

El flujo PECMA: una teoría general de la experiencia del cine Torben Grodal	23
Relatos para los ojos, los oídos y los músculos: la evolución de las simulaciones encarnadas Torben Grodal	49
Orientación en el espacio fílmico. Una aproximación desde la semiótica cognitiva Warren Buckland	91
Hacia una teoría general de la actividad espectral en el cine Todd Oakley	111
La semiopragmática: un modelo eurístico Roger Odin	155
Semiopragmática e intermedialidad Roger Odin	175

SEGUNDA PARTE

El enunciador condenado: una alternativa a la teoría de la enunciación audiovisual desde la semiótica agentiva Juan Alberto Conde	197
El cine <i>indie</i> , una manera de narrar en el cambio de siglo Andrea Echeverri Jaramillo	247
Alta fidelidad. Una aproximación plástica a la dimensión <i>aural</i> del cine César Augusto Díaz Roa	275

Espacios narrativos no euclidianos en el campo audiovisual German A. Duarte	305
Semiótica del movimiento en las representaciones dinámico-visuales Diego Felipe Ríos	335
Semiótica, cultura e intertextualidad: <i>Babel</i> o la crisis de la comunicación José Enrique Finol y David Enrique Finol	363
<i>Inception</i> y la semiótica contemporánea: un análisis de la función encarnada de la "patada" y otros recursos narratológicos Álvaro Corral Cuartas	389
El giro transmediático del horror a la luz de la semiótica cognitiva: la diégesis <i>The Walking Dead</i> Diego Hernando Sosa Ruiz	435

Introducción

Tras muchas décadas de ser definida —siguiendo el camino trazado por sus dos grandes fundadores, Ferdinand de Saussure y Charles S. Peirce— como la ciencia de los signos, la semiótica se ha venido convirtiendo en una disciplina dedicada al estudio de las diferentes maneras en que el ser humano dota de sentido a su experiencia del mundo. Aunque la función de los signos en dicha experiencia sigue siendo fundamental, este descentramiento del concepto clásico de *signo* ha ocasionado una gran remoción en los diversos campos a los que ha sido aplicada la teoría semiótica.

Uno de esos campos ha sido el que convoca los diferentes textos que se incluyen en este volumen: la semiótica le ha dedicado copiosas reflexiones al discurso cinematográfico desde hace más de medio siglo. La semiótica fílmica, inaugurada por Christian Metz a finales de los años cincuenta, ha presentado un cuadro de crecimiento, transformación, crisis y renovación que replica el de la semiótica en general: su dependencia inicial de la lingüística, la conquista de su autonomía de mano del llamado “giro textual”, los cuestionamientos a su “exceso de formalismo” y su diversificación en las vertientes contemporáneas.

A esta diáspora teórica se suma otra disolución, causada por el advenimiento de otros medios audiovisuales que han relevado al cine —sin eliminarlo del paisaje semiótico— en su papel de territorio de circulación de sentido: la televisión y el video, primero, y luego los medios digitales interactivos, Internet y los hipermedia han redibujado el horizonte actual del consumo cultural, en la llamada era de la convergencia mediática.

En el panorama actual, la semiótica ha asumido distintas estrategias para enfrentar esta complejidad. En unos casos la estrategia ha sido buscar la interdisciplinariedad y el trabajo conjunto con otras áreas de las ciencias humanas o con otras metodologías. Es el caso de los denominados *estudios culturales*, en los cuales la semiótica se convierte en un conjunto de conceptos y estrategias que se articulan con otros saberes —provenientes del psicoanálisis, la sociología, la antropología o la filosofía— para producir reflexiones híbridas en torno a los fenómenos audiovisuales, que empiezan a ser contemplados ya no como fenómenos autónomos, sino como puntos nodales en el entramado sociopolítico de la cultura.

Otra alternativa se deriva de las transformaciones que han sufrido las ciencias del lenguaje en las últimas décadas. El giro pragmático y cognitivo de la lingüística y la filosofía del lenguaje ha abierto nuevos caminos para la investigación semiótica y, en este caso, para aquella enfocada tanto al cine como a lo audiovisual, que han permitido desarrollos novedosos en la hoy en día llamada *semiótica cognitiva*. En una línea similar, la semiótica ha redescubierto la fenomenología —por la vía cognitiva—, que también inaugura otra línea de indagaciones en torno a los medios audiovisuales, dirigiendo su interés hacia la experiencia de los espectadores o usuarios de dichos medios.

En el panorama reciente, varias obras ponen en evidencia la importancia creciente que la perspectiva cognitiva tiene en el ámbito de los estudios fílmicos y audiovisuales. Entre ellas vale la pena mencionar *Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies*¹, obra colectiva editada por Arthur P. Shimamura, que incluye

1 Shimamura, Arthur, ed., *Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies* (New York: Oxford University Press, 2013).

artículos tanto de los primeros autores que impulsaron el “giro cognitivo” (David Bordwell, Noël Carroll, Joseph Anderson, Carl Plantinga, entre otros) como de las nuevas voces que impulsan esta tendencia (Ed Tan, Jeffrey Zacks, Daniel Levin, etc.). El término que da nombre al volumen es ilustrativo de esta tendencia:

[...] la psicocinématica busca entender los fundamentos psicológicos de esta forma única y popular de entretenimiento. Lo que distingue a esta empresa de otras maneras de entender el cine es su fundamentación en la investigación empírica. Es decir, a partir de investigaciones experimentales, la experiencia del espectador se analiza a través de mediciones objetivas, sistemáticas y replicables².

En un espíritu similar, pero extendiendo las reflexiones al ámbito más general de los medios audiovisuales, está la obra *Cognitive Media Theory*, editada por Ted Nannicelli y Paul Taberham, que comparte varios autores con *Psychocinematics*, e incluye otros dominios de la experiencia audiovisual como la animación, los videojuegos o el cine de vanguardia, además de introducir otros temas a la reflexión sobre el cine: el humor, las emociones, la perspectiva evolutiva, entre otros³. También amerita mención la obra individual del psicólogo Jeffrey M. Zacks, que tras una larga trayectoria en la investigación acerca de la comprensión de *eventos* por la mente humana, se concentra en el cine en *Flicker. Your Brain on Movies*⁴. Finalmente, un título de gran interés dentro de esta tendencia es *Embodied Cognition and Cinema*, editado por Maarten Coegnarts y Peter Kravanja. Esta obra se concentra particularmente en el enfoque filosófico y científico que le da título: la perspectiva de la cognición encarnada, impulsada en las últimas décadas por George Lakoff y Mark Johnson (de hecho, este último escribe un prefacio a esta obra), aplicándola a la comprensión de la experiencia cinematográfica⁵.

2 Shimamura, *Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies*, 2.

3 Nannicelli, Ted y Paul Taberham, ed, *Cognitive Media Theory* (New York: Routledge, 2014).

4 Zacks, Jeffrey, *Flicker. Your Brain on Movies* (New York: Oxford University Press, 2015).

5 Coegnarts, Maarten, y Peter Kravanja, *Embodied Cognition and Cinema* (Leuven: Leuven University Press, 2015)

Dado que la perspectiva culturalista (dentro de la cual se encuentran desde los ya tradicionales estudios culturales hasta su versión más reciente, los estudios visuales) es la más conocida en nuestro medio y a que en esta la semiótica juega un papel más bien periférico o instrumental, la presente investigación se concentra en las dos últimas tendencias mencionadas: la línea cognitiva y fenomenológica de los estudios fílmicos y audiovisuales, en la que la semiótica empieza a cobrar un nuevo protagonismo. De la mano, por un lado, de la tradición europea, la cual va de la semiótica del discurso y la narratología a la semiopragmática, y, por otro, de las escuelas nórdicas y anglosajonas, las cuales han consolidado la llamada semiótica cognitiva, el presente proyecto espera constituirse en un insumo teórico de utilidad para los distintos espacios de formación relacionados con la producción audiovisual, o bien para el análisis, la interpretación y la reflexión sobre el papel de estos medios en el pensamiento y la cultura.

Todas estas y otras propuestas teóricas recientes son poco conocidas en nuestro ámbito, debido en gran medida a la barrera del idioma. Se puede afirmar que no hay publicaciones en español que den cuenta de estas tendencias recientes en la teoría fílmica, con excepción de las primeras obras de David Bordwell y Kristin Thompson, o algunos de los libros de Noël Carroll, para citar a algunos de los autores más influyentes de esta corriente. La obra más conocida de Bordwell, en la que precisamente el autor introduce la idea de abordar los estudios sobre la narración desde la perspectiva del espectador y su actividad cognitiva, es *Narration in the Fiction Film*, de 1985. Esta obra fue traducida en 1996 por Paidós⁶. De este mismo autor también se han traducido los libros *Making Meaning. Inference and Rethoric in the Interpretation of Cinema*, de 1989^[7], y *The Cinema of Eisenstein*⁸. Este último título tiene menos que ver con la propuesta cognitiva que con la recuperación que propone Bordwell de la poética formalista aplicada

6 Bordwell, David, *La narración en el cine de ficción* (Barcelona: Paidós, 1996).

7 Bordwell, David, *Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica* (Barcelona: Paidós, 1995).

8 Bordwell, David, *El cine de Eisenstein: teoría y práctica* (Barcelona: Paidós, 1999).

al cine. Asimismo, han sido traducidas algunas de sus obras en colaboración, principalmente con Kristin Thompson, las cuales también han gozado de cierta popularidad en los estudios fílmicos hispanoamericanos. La más conocida de estas obras es *Film Art: An Introduction*, texto de referencia de los estudios cinematográficos alrededor del mundo, y que ha visto múltiples ediciones, permanentemente actualizadas. Las ediciones en español han tenido una historia similar. Así, tras una primera traducción de Yolanda Fontal Rueda para Paidós⁹, apareció una segunda realizada por Edgar Rubén Cosío Martínez para McGraw-Hill, con revisión técnica de María Cristina Prado Arias y Jesús J. Torres González¹⁰, que ha conocido múltiples reediciones. Otra obra disponible en edición castellana es *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, obra de 1986 traducida en 2006 también por Paidós¹¹. Esta obra también está perfilada más bajo la égida de una poética del cine que de una propuesta cognitiva.

De Noël Carroll solo existen traducciones al español de dos obras y solo una es específicamente sobre cine: *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*—Carroll, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (Madrid: Antonio Machado, 2005)—, a la cual se alude en el último capítulo de este libro. La otra es *A Philosophy of Mass Art*, traducido en 2002, pero que solo habla del cine tangencialmente, concentrándose en el concepto más general de “arte de masas”¹².

Aparte de estas obras hay un vacío editorial que se extiende a todo el ámbito de las publicaciones en habla hispana. Es en este contexto que concebimos un proyecto de investigación en el que se propuso la traducción de ensayos representativos de las corrientes contemporáneas anteriormente citadas y cuyo resultado

9 Bordwell, David, y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico: una introducción* (Barcelona: Paidós, 1995).

10 Bordwell, David, y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico: una introducción* (Madrid: McGraw-Hill, 2003).

11 Bordwell, David, Staiger, Janet, y Kristin Thompson, *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* (Barcelona: Paidós, 2006).

12 Carroll, Noël, *Una filosofía del arte de masas* (Madrid: Antonio Machado, 2002).

es la presente publicación, que comparte el título de dicho proyecto: *semióticas del cine y del audiovisual: nuevas tendencias*.

Además de estos artículos, traducidos del inglés y del francés, una segunda parte de este volumen está dedicada a artículos desarrollados por profesores de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, quienes han emprendido un esfuerzo por implementar las teorías aquí invocadas, y algunas otras más del contexto contemporáneo, en la reflexión sobre aspectos concretos del cine y el audiovisual. Esta segunda parte es el resultado del otro componente del proyecto de investigación cuyo resultado es este libro, y que consistió en la invitación a un equipo de investigadores de nuestro contexto local, para integrar en sus líneas de investigación particular las tendencias teóricas que los artículos de la primera parte ofrecen, poniéndolas en diálogo o debate con sus propios intereses teóricos. En ese sentido, la segunda parte es el resultado de un laboratorio abierto y flexible de investigación interdisciplinaria, que esperamos sirva como una plataforma de lanzamiento para futuras indagaciones.

Plan

La primera parte del libro se abre con dos capítulos de la obra de Torben Grodal, titulada *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*. El primero es una introducción, en la que Grodal presenta su modelo del flujo percepción, emoción, cognición y acción motriz (PECMA, por su nombre en inglés), que constituye su teoría general de los procesos cognitivos que subyacen a toda experiencia fílmica. El segundo es “Relatos para los ojos, los oídos y los músculos: la evolución de las simulaciones encarnadas”, en el cual Grodal extiende sus reflexiones cognitivas sobre la experiencia de los espectadores a una línea histórica que traza la evolución de las distintas formas de representación narrativa, desde los relatos orales hasta los videojuegos, describiendo la manera en que estas expresiones activan los procesos cognitivos de los seres humanos.

Continúa el volumen el artículo del teórico británico Warren Buckland: Orientación en el espacio fílmico: Una aproximación desde la semiótica cognitiva. En este artículo, Buckland desarrolla algunas de las cuestiones planteadas en el capítulo 2 de su célebre obra *The Cognitive Semiotics of Film*, uno de los libros que, como se lee en su título, dio carta de presentación a la semiótica cognitiva del cine. Estas cuestiones están relacionadas con la posibilidad de asumir la interpretación audiovisual desde una perspectiva encarnada tal como la formulada por George Lackoff y Mark Johnson. En esta ocasión, Buckland propone un debate con Gregory Currie en torno al tipo y al nivel de participación de la imaginación del espectador en la interpretación (y en la percepción) de mundos de ficción en el cine.

Enseguida se presenta el artículo de Todd Oakley, “Hacia una teoría general de la actividad espectral en el cine”; allí el autor propone una de las primeras aplicaciones de la teoría de la integración conceptual (TIC) a la descripción de la actividad cognitiva del espectador fílmico. Esta teoría se postuló originalmente por Gilles Fauconnier y Mark Turner, pero Oakley la trabajó a partir del llamado *modelo de Aarhus*, desarrollado por Per Aage Brandt y Line Brandt. Oakley complementa sus reflexiones conectando la TIC con la teoría de la coherencia de Thagard, y propone una nueva manera de asumir la teoría tradicional del dispositivo fílmico a partir de la distinción entre tres distintas formas de conciencia en la actividad espectral.

Cierran esta primera parte dos artículos que introducen otro de los paradigmas recientes de las teorías audiovisuales: la semiopragmática, de la mano del autor que lidera dicha propuesta: Roger Odin. El primero de ellos se titula “La semiopragmática: un modelo heurístico”, y en este, Odin presenta una síntesis de los presupuestos de su teoría, definiéndola como heurística, y mostrando las ventajas que ofrece frente a otras o la manera en que las complementa. En el segundo, “Semiopragmática e intermedialidad”, Odin demuestra cómo el enfoque semiopragmático permite hacer análisis comparativos entre distintas manifestaciones de la institución fílmica en una perspectiva histórica.

Los textos de la segunda parte se organizan en dos conjuntos: los primeros constituyen reflexiones generales sobre distintos aspectos de la interpretación fílmica y audiovisual, y los segundos constituyen análisis aplicados sobre obras específicas. El primer grupo se abre con el texto de Juan Alberto Conde, “El enunciador condenado: una alternativa a la teoría de la enunciación audiovisual desde la semiótica agentiva”, en el cual el autor propone revisar el concepto de *enunciación*, central en la semiótica y la narratología tradicionales, mostrando los límites de dicha noción a la hora de aplicarse a las experiencias de los medios audiovisuales. En particular, señala el problema de la excesiva formalización de la cual ha sido objeto este concepto en la tradición estructuralista, y ofrece como alternativa la idea de “atribución de agencia”, proveniente de la semiótica agentiva.

Continúa esta parte con el texto de Andrea Echeverri, “El cine *indie*, una manera de narrar en el cambio de siglo”, en el cual esta teórica y crítica de cine propone un desarrollo de la teoría de los modos narrativos de David Bordwell, aventurándose a construir uno nuevo: el modo *indie*, que procura caracterizar las narraciones del cine independiente contemporáneo. Este modo se relaciona con lo que Buckland ha denominado los films “rompecabezas” (*puzzle films*) o con lo que Alan Cameron llama “narrativas modulares”.

César Díaz, por su parte, propone una aproximación a uno de los aspectos de la experiencia audiovisual que suele desconocerse o infravalorarse: el componente aural o sonoro. En su texto “Alta fidelidad. Una aproximación plástica a la dimensión *aural* del cine”, Díaz sigue la perspectiva abierta por Rick Altman, según la cual para la descripción de la dimensión sonora hay que ir más allá de las formas textuales, para pensar más bien en *experiencias de eventos sonoros*. En particular, a Díaz le interesa mostrar cómo las particularidades técnicas del medio sonoro en el audiovisual determinan diferencias cualitativas en su recepción.

German A. Duarte desarrolla un tercer texto de carácter general; en “Espacios narrativos no euclidianos en el campo audiovisual” describe la manera en que la propuesta de Gilles Deleuze permite comprender muchos de los fenómenos narrativos de las nuevas formas audiovisuales en la era digital, a partir de sus libros

sobre cine y la conexión de estos con las geometrías no euclidianas y, en particular, la geometría fractal de Benoît Mandelbrot.

El conjunto de reflexiones generales concluye con el artículo de Diego Felipe Ríos, “Semiótica del movimiento de las entidades presentes en las representaciones dinámico-visuales”, el cual fue resultado de su trabajo de grado en la Maestría en Semiótica de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Allí, él ofrece un modelo descriptivo de cómo se representa (y se percibe) el movimiento en distintas formas de expresión audiovisual. Su reflexión trata de demostrar que además de las discusiones en torno a la representación visual en el cine y el audiovisual, basadas en aspectos básicos de la percepción como la forma, el color o la textura, es necesario tener en cuenta las manifestaciones del movimiento en sí mismo.

Como texto inaugural del segundo grupo de textos —el de los análisis aplicados— se presenta el artículo de dos autores invitados del contexto latinoamericano, los semiotistas venezolanos José Enrique y David Enrique Finol, quienes en “Semiótica, cultura e intertextualidad: *Babel* o la crisis de la comunicación”, proponen un análisis de la película *Babel* del 2006 del director Alejandro González Iñárritu¹³. Tomando como base la teoría de la intertextualidad de la narratología genettiana, estos autores proponen expandirla más allá de los límites de la pura textualidad desarrollando una reflexión más amplia que nos conduce hacia la intermedialidad y a la semiótica de las culturas.

En seguida se encuentra el texto de Álvaro Corral, quien ofrece también un análisis aplicado a una película concreta, en este caso *Inception*¹⁴. Corral propone una aproximación a la interpretación fílmica desde la teoría conceptual de la metáfora propuesta por Lakoff y Johnson, y en general, una aproximación encarnada a la dación de sentido en la experiencia fílmica, describiendo metáforas audiovisuales específicas de la película a partir de los esquemas de imagen de Mark Johnson.

13 *Babel*, dirigida por Alejandro González Iñárritu (2006; Estados Unidos, México, Japón y Marruecos: Central Films, 2002), DVD.

14 *Inception*, dirigida por Christopher Nolan (2010; Estados Unidos: Legendary Pictures, Syncopy Films, Village Roadshow Pictures/ Warner Bros. Pictures, 2010, DVD).

Diego Hernando Sosa cierra el volumen desarrollando otro análisis aplicado, y además nos ofrece la posibilidad de expandir las reflexiones consignadas en esta obra al panorama más amplio de la producción audiovisual: “El giro transmediático del horror a la luz de la semiótica cognitiva: la diégesis *The Walking Dead*”. En su ensayo, Sosa aplica algunas de las reflexiones presentadas en la primera parte del libro junto con otras perspectivas teóricas para abordar las distintas maneras en que se experimenta el horror a través de diversas plataformas narrativas: el cómic, la televisión y los videojuegos, en un análisis del universo narrativo de esta popular franquicia norteamericana.

Coda

A través de este recorrido este libro pretende alentar nuevamente el debate en torno a las teorías del cine y lo audiovisual. Si bien su título le da protagonismo al componente semiótico, es probable que muchos lectores se pregunten hasta qué punto los textos aquí reunidos se pueden adscribir a la disciplina tradicionalmente asociada con el estudio de los signos.

Una primera respuesta se ofrece a través del sustantivo en plural. Más que hablar de *una* semiótica del cine y el audiovisual, el panorama contemporáneo nos invita a asumir una mirada múltiple, que extrapole la interdisciplinariedad propia de la semiótica desde sus orígenes hacia todas las direcciones que permitan arrojar alguna luz sobre el inasible fenómeno del sentido. Si bien es cierto que muchos de los autores aquí incluidos o citados no se consideran a sí mismos semióticos, o incluso proponen críticas contundentes a ciertas ideas tradicionales de esta disciplina, también lo es que muchas líneas contemporáneas están proponiendo un retorno a la idea de la semiótica como ámbito integrador de modelos, métodos y enfoques provenientes no solo de las ciencias sociales y humanas, sino también de otras ciencias. Es el caso de la semiótica cognitiva de la que se habló al principio de esta introducción, y que engloba varias de las propuestas aquí incluidas, incorporando los descubrimientos de las ciencias cognitivas, las neurociencias o la biología evolutiva en la investigación acerca de las formas expresivas humanas. Esta nueva

línea de investigación semiótica ofrece valiosos insumos para la comprensión de la manera en que los seres humanos construyen sentido a través de las experiencias simuladas o imaginativas del cine y el audiovisual.

Sin embargo, también se encuentran en esta compilación reflexiones acerca de la posibilidad de una semiótica postdeleuziana, en la que, en lugar de seguir extrapolando la metáfora del cine como lenguaje, se explora la idea de las narraciones como espacios no euclidianos o, como en el texto sobre *Inception*, se propone recurrir a las metáforas “encarnadas” que permiten entender las narraciones audiovisuales desde la experiencia de nuestro propio cuerpo, que sería, finalmente, la base de todo sentido.

También encontrará el lector la idea polémica, pero fructífera, de la semiopragmática, la cual, en contravía con toda la tradición estructuralista heredera de Jakobson, nos propone pensar el intercambio de sentido en el cine desde un modelo de no comunicación y, en general, todo un giro desde el énfasis de los modelos analíticos basados en la forma o la estructura de los llamados *textos audiovisuales* hacia modelos que se concentran sobre todo en la actividad interpretativa del espectador audiovisual. En un sentido similar —aunque desde una perspectiva teórica diferente— se encuentra aquí el enfoque de la semiótica agentiva aplicada a la manera en que los espectadores audiovisuales identifican o atribuyen distintos niveles de representación autoral.

El giro espectadorial (valga el neologismo) atraviesa muchos de los textos de este volumen. Así, el modelo del flujo PECMA de Torben Grodal pretende explicar esta actividad a partir de sus sustratos físicos y neurológicos más fundamentales. Por otro lado, la idea de los *modos* del modelo semiopragmático trata de dar cuenta de la manera en la que un espectador ficcionaliza, documentaliza o diegetiza un producto audiovisual, o simplemente vibra corporal y emocionalmente con sus imágenes visuales y sonoras. Este último está basado en aprendizajes y costumbres institucionalmente construidas.

En síntesis, las semióticas del cine y del audiovisual que aquí se presentan son en su mayoría proyectos más que resultados, búsquedas que comienzan a perfilarse y que, seguramente, se seguirán transformando en los tiempos por venir. Sin

embargo, hemos querido mantener un terreno común (para emplear la expresión de Douglas Niño) en torno a la pregunta por el sentido que subyace en el término *semiótica*, y que hace de esta disciplina un lugar propicio para empezar a formularse preguntas pertinentes acerca de la manera en que los seres humanos producimos e interpretamos las obras audiovisuales cada vez más presentes en nuestros paisajes cotidianos.

Juan Alberto Conde
Editor académico

Bibliografía

- Bordwell, David. *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona: Paidós, 1995.
- . *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996.
- . *El cine de Eisenstein: teoría y práctica*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Bordwell, David, y Kristin Thompson. *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós, 1995.
- . *El arte cinematográfico: una introducción*. Madrid: McGraw-Hill, 2003.
- Bordwell, David, Staiger, Janet, y Kristin Thompson, *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 2006.
- Carroll, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: Antonio Machado, 2005.
- . *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: Antonio Machado, 2002.
- Coegnarts, Maarten, y Peter Kravanja. *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven: Leuven University Press, 2015.
- Nannicelli, Ted y Paul Taberham, ed. *Cognitive Media Theory*. New York: Routledge, 2014.

Shimamura, Arthur, ed. *Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies*. New York: Oxford University Press, 2013.

Zacks, Jeffrey. *Flicker. Your Brain on Movies*. New York: Oxford University Press, 2015.

Primera parte

1

El flujo PECMA: una teoría general de la experiencia del cine^(*)

Torben Grodal^(**)

Nuestro cerebro encarnado configura nuestra experiencia del cine, y las características fundamentales de la experiencia del cine y de su estética están determinadas por la arquitectura básica del cerebro y por las funciones para las cuales este ha evolucionado. Apreciamos películas con nuestros ojos y oídos, nuestros sentidos no han evolucionado para ser procesadores abstractos de información, sino para ofrecer información como trasfondo de nuestras acciones motoras, las cuales pueden implementar las preferencias de nuestros cerebros encarnados, preferencias que se expresan en nuestras emociones.

(*) Tomado de Grodal, Torben, *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film* (New York: Oxford University Press, 2009). Traducido por Álvaro Corral Cuartas.

(**) Profesor emérito del Departamento de *Media, Cognition and Communication*, Universidad de Copenhague. Contacto: grodal@hum.ku.dk

Nuestra intencionalidad, tal como señalaba por primera vez Merleau-Ponty¹, se fundamenta en la manera como se dirige nuestro sistema motor hacia la acción en y sobre el mundo. Igualmente las teorías al interior de la neurología enfatizan el hecho de que la visión y la conciencia son aspectos complementarios del sistema motor y de la acción². Las experiencias audiovisuales están, por lo tanto, íntimamente relacionadas con los tipos de acción que permiten, y los fenómenos estéticos centrales están vinculados con manipulaciones de la manera en que lo que se ve y se oye provoca la acción, o, como ocurre en el cine, provoca acciones vicarias en mundos diegéticos o narrativos. La conciencia opera de tal manera que pone de relieve información perceptual, mientras que las emociones y las disposiciones motoras para la acción (el anclaje de información perceptual en cerebros encarnados) son más difusas y existen en nuestra conciencia, por ejemplo, como emociones positivas (acercamiento) o como emociones negativas (rechazo), o bajo la forma de interés y de tensión muscular. Estas sensaciones en ocasiones están unidas a objetos, por ejemplo, a una deliciosa manzana, y algunas veces a los agentes cuando tienen una experiencia. Con el propósito de entender las visiones del mundo tanto en la vida real como en el cine, necesitamos reconstruir el cerebro encarnado invisible y sus sensaciones, para detectar cómo apoya y motiva las percepciones visuales y auditivas, y entender cómo sus constructos moldean lo que se experimenta. Nuestros sentidos están dirigidos hacia afuera, hacia el mundo exterior y necesitamos analizar la manera como nuestras visiones están determinadas por nuestro encarnamiento interno invisible y mirar cómo la emoción está conectada al movimiento. Una aproximación encarnada presupone que las experiencias humanas están estrechamente vinculadas con las especificaciones concretas de la mente encarnada, en contraste con un modelo semiótico que presupone desde un

-
- 1 Merleau-Ponty, Maurice, *Phenomenology of Perception* (London: Routledge and Kegan Paul, 1962). La edición original francesa es de 1945. [Versión en español: Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Planeta-Agostini, 1984)].
 - 2 O'Reagan, J. Kevin, y Alva Noë, "A Sensorimotor Account of Vision and Visual Consciousness". *Behavioral and Brain Sciences* 24, n.º 5 (2001): 939-73. doi:10.1017/s0140525x01000115.

lenguaje abstracto una aproximación a la interpretación, el cual no especifica cómo las emociones, las cogniciones, las percepciones y las acciones son parte de una totalidad psicofísica³.

En 1997 publiqué una teoría general de la experiencia del cine en el libro *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, la cual resumiré aquí y la actualizaré para aclarar la relación entre cultura y biología⁴. La teoría describe cómo la experiencia del cine se apoya en un flujo de procesamiento que sigue la arquitectura general del cerebro, es decir, un flujo desde la percepción (oídos y ojos), por la vía de las estructuras visuales y auditivas del cerebro, las áreas de asociación y las estructuras frontales del cerebro para la acción (activación motriz). El flujo no solo involucra un procesamiento abstracto de datos, tal como un chip de computador, sino que el biocomputador humano es un sistema integrado de percepciones, emociones, cogniciones y activaciones musculares. Por esta razón he denominado al modelo el flujo percepción, emoción, cognición y acción motriz (PECMA) (figura 1). Cuando vemos una película de terror, nuestros corazones laten con más fuerza, recibimos un aumento en los niveles de adrenalina, nuestros músculos se tensionan y nuestro temor se enfoca hacia nuestras percepciones de estímulos visuales y auditivos. La experiencia solo se puede describir completamente en términos de la interacción de las dimensiones de PECMA.

El modelo PECMA, por lo tanto, resalta cómo nuestra experiencia humana básica y la narrativa fílmica canónica moldean y controlan acciones (narrativas), y cómo la arquitectura básica de nuestros cerebros y cuerpos refleja ese propósito. Desde un punto de vista funcional, los sentidos están diseñados para recoger información, la cual, a su vez, puede provocar acciones que dan lugar a las preferencias de los agentes, tal como se expresan en sus emociones. Las emociones son

3 Para una crítica de la descripción abstracta del lenguaje, véase Barsalou, Lawrence W, "Perceptions of Perceptual Symbols", *Behavioral and Brain Sciences* 22, n.º 4 (1999): 637-660. doi:10.1017/s0140525x99532147.

4 Véase también la actualización en Grodal, Torben, "The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics", *Film Studies* 8, n.º 1 (2006): 1-11. doi:10.7227/fs.8.3.

tendencias para la acción que guían al cuerpo para acercarse o para evitar algo⁵. Los estados emocionales están apoyados por el sistema nervioso autónomo, el cual controla la activación de todo el cuerpo por medio de dos subsistemas, el simpático, que apoya la acción, y el parasimpático, que controla la relajación y la ingestión de comida.

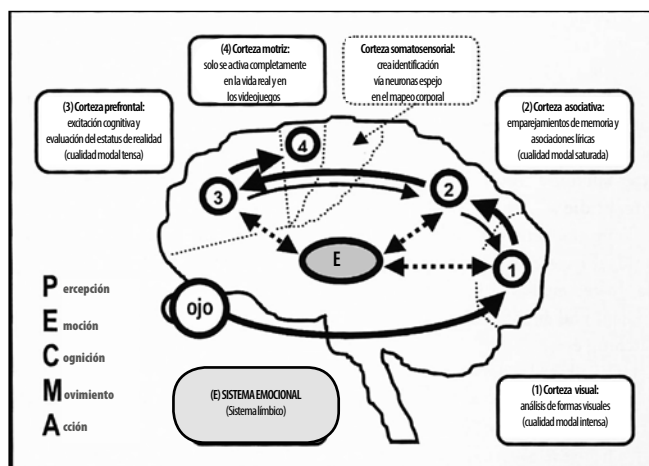


Figura 1. El modelo del flujo PECMA.

Los sistemas emocionales del cerebro están ubicados en partes primitivas (sub-corticales) del cerebro, especialmente en la parte central baja del cerebro llamada con frecuencia el sistema límbico (o el cerebro mamífero primitivo) y algunas partes adyacentes en el tallo dorsal (de los reptiles) y áreas corticales al frente del sistema límbico⁶. Aquí encontramos los centros del miedo y de las necesidades sexuales, entre

5 Frijda, Nico H. *The Emotions* (Cambridge: Cambridge University Press, 1986).

6 Véanse Damasio, Antonio, *Descartes' Error: Emotions, Reason, and the Human Brain* (New York: Grosset, 1994) [versión en español: Damasio, Antonio, *El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano* (Madrid: Crítica, 2006)]; Damasio, Antonio, *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness* (New York: Harcourt, Brace, 1999) [versión en español: Damasio, Antonio, *La sensación de lo que ocurre: cuerpo y emoción en la construcción de la conciencia* (Barcelona: Debate, 2001)]; Pankseep, Jaak, *Affective Neuroscience: The Foundations of*

otros, y los centros que conectan las etiquetas emocionales con experiencias cuando son almacenadas en la memoria de largo plazo, cuando los recuerdos son recuperados o cuando son comparados con experiencias presentes. Los procesos emocionales y perceptuales están, por lo tanto, interconectados cuando vemos películas.

Partes extensas del procesamiento primario de información visual ocurren en módulos innatos y sellados que son completamente impermeables a la influencia cultural y al aprendizaje, tal como lo podemos observar en ilusiones como la de las líneas falsas de contorno o la ilusión de Müller-Lyer. Cuando se trata de la identificación o del etiquetamiento emocional de la información visual y del desarrollo de redes de asociación, entonces la cultura y las experiencias personales juegan un papel más importante. La identificación, por cierto, depende de la experiencia previa, pero también en gran medida, de la valencia emocional conectada con esta información (y como veremos, esta valencia emocional también depende de las evaluaciones cognitivas para hacer frente a la situación, por ejemplo, el potencial de alguien para enfrentar tigres o enemigos).

El sistema emocional tiene predisposiciones biológicas. Por razones evolutivas, nuestros sistemas emocionales están permanentemente al acecho de otros agentes: incluso los seres humanos modernos tienen más miedo de las culebras, los tiburones o los tigres que de los carros o los cigarrillos, a pesar de que estos últimos matan miles de personas al año en el mundo, mientras que muy pocas personas mueren como consecuencia de los ataques de animales salvajes. Nuestros sistemas hormonales pueden facilitar la activación de sentimientos de ternura cuando vemos a Bambi sobre el hielo, por cuanto tenemos conectada directamente una disposición de ternura con los animalillos y con los chiquillos indefensos. Las disposiciones eróticas conectadas directamente se activan con facilidad en los hombres cuando ven mujeres jóvenes y el miedo se activa en to-

Human and Animal Emotions (New York: Oxford University Press, 1998); Ledoux, Joseph, *The emotional brain* (London: Weidenfeld and Nicholson, 1998); Ledoux, Joseph, *Synaptic Self* (London: Mcmillan, 2002); Kringelbach, M. y Edmund Rolls, "The Functional Neuroanatomy of the Human Orbitofrontal Cortex: Evidence from Neuroimaging and Neuropsychology", *Progress in Neurobiology* 72, n.º 5 (2004): 341-72. doi:10.1016/s0301-0082(04)00039-5.

dos nosotros cuando observamos dientes puntiagudos o cuando nos miran unos ojos “amenazantes”.

El flujo PECMA puede describirse de abajo hacia arriba (*botton-up*), pero señalaré más adelante algunos aspectos del proceso de arriba hacia abajo (*top-bottom*). Por mor de la simplicidad, he descrito el flujo en distintas fases tal como se presenta en la figura 1.

El ojo recibe luz (datos) del mundo o de la pantalla. Esta información inducida por la luz fluye a la corteza visual, ubicada en la parte de atrás del cerebro. Aquí el sistema visual procura transformar los datos recibidos en información que es de interés para los humanos: analiza millones de datos sobre los contornos, los colores, las orientaciones, las indicaciones de profundidad como las sombras, etc., que pueden ofrecer material para una identificación posterior de posibles objetos —humanos, casas, árboles, carros, y cosas por el estilo—⁷. Algunas películas llamadas abstractas ofrecen una información de entrada en las cuales las formas significantes no pueden ser conectadas con los objetos normales y pueden ofrecer un placer perceptual intenso, el cual no se puede hacer concordar con ningún significado específico. Sin embargo, como el cerebro está preprogramado para ofrecer información sobre mundos realistas consistentes de espacios y objetos, las formas significantes sin punto de comparación crearán una sensación de significado (llamada con frecuencia *significado tercero o de exceso*)⁸. Esto no quiere decir que exista necesariamente un significado oculto que podría excavar; por el contrario, la sensación de significado surge simplemente por cuanto la máquina de hacer sentido

7 Véanse Zeki, Semir, *A Vision of the Brain* (London: Blackwell, 1993); Zeki, Semir, *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain* (Oxford: Oxford University Press, 1999); Solso, Robert, *Cognition and the visual arts* (Cambridge: MIT, 1994).

8 Véase Barthes, Roland, “Introduction to the Structural Analysis of Narratives”, en *Image Music Text* (London: Fontana, 1977); Thompson, Kristin, *Breaking the Glass Armor* (Princeton: Princeton University Press, 1988). [La versión en español más reciente de este texto se encuentra en: Barthes, Roland. *Un mensaje sin código. Ensayos completos en Communications* (Buenos Aires: Ediciones Godot, 2017). Trad. Matías Battistón. 183-227.

del cerebro está encendida. La estética con frecuencia se apoya en el uso lúdico de las especificaciones innatas del cerebro.

Sin embargo, la película típica no es una abstracta, y, por lo tanto, esta apoya la idea de que la información visual presente se compara con algunas imágenes o esquemas de imagen almacenados en las áreas de asociación adyacentes en los lóbulos temporal y parietal (las áreas del cerebro entre los oídos y la parte superior de atrás del cerebro). Cada vez que las partes de la corteza visual encuentran alguna forma significativa, los hallazgos son reforzados subliminalmente con respuestas emocionales positivas del sistema límbico⁹. El cerebro, por lo tanto, trata de identificar objetos posibles emparejando estas formas significantes con el vasto número de recuerdos. Si, por ejemplo, la corteza visual aísla un objeto en movimiento con rayas negras y amarillas, el área de asociación ofrecerá un emparejamiento —tigre— y por cuanto los recuerdos están guardados siempre con una etiqueta emocional o un marcador que indica cómo relacionarlo con el objeto, el emparejamiento de tigre evocará por lo general un estado de alerta temeroso. Que los recuerdos siempre se encuentren almacenados con una etiqueta emocional es consecuencia de la función básica de la memoria: ofrecer una guía rápida para tomar la acción apropiada cuando el recuerdo se reactiva posteriormente al ver algo parecido. Tenemos millones de recuerdos que nos dicen quiénes son nuestros amigos, quiénes nuestros enemigos, qué es peligroso, qué es agradable, y así por el estilo^{10, 11, 12, 13}. Así pues, cuando hacemos un

9 Véase Ramachandran, Vilayanur S., y William Hirstein. "The science of art: A neurological theory of aesthetic experience". *Journal of Consciousness Studies* 6, n. ° (1999): 15-51.

10 Damasio, *Descartes' Error: Emotions, Reason, and the Human Brain* (New York: Grosset, 1994) [Versión en español: Damasio, Antonio. *El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano* (Madrid: Crítica, 2006)].

11 Damasio, *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness* (New York: Harcourt, Brace, 1999) [Versión en español: Damasio, Antonio. *La sensación de lo que ocurre: cuerpo y emoción en la construcción de la conciencia* (Barcelona: Debate, 2001)].

12 Pankseep, *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions* (New York: Oxford University Press, 1998).

13 Ledoux, *The emotional brain* (London: Weidenfeld and Nicholson, 1998); Ledoux, Joseph, *Synaptic Self* (London: Mcmillan, 2002).

emparejamiento mientras vemos una película, bien sea que este sea un tigre o un hombre común, nuestras emociones se activan automáticamente por vía de nexos entre los archivos de memoria y el sistema límbico.

Por lo general, nosotros no vemos un objeto solamente, sino una secuencia de varios objetos y fenómenos que activan redes de asociaciones cargadas de emociones. Si las películas permiten emparejamientos con recuerdos almacenados, pero no apoyan una narrativa, obtendremos sensaciones asociativas líricas del tipo inducido por ciertos videos musicales, películas de *cine-arte* y episodios subjetivos de las películas tradicionales. Las sensaciones evocadas poseen cualidades de estados de ánimo que denomino *saturadas*: son fuertes, pero desenfocadas. No hay un propósito claro que pueda ofrecer una salida a tales sensaciones por medio de la acción narrativa. La carga emocional saturada de las redes asociativas activa, por lo tanto, la maquinaria hermenéutica del cerebro y ofrece sensaciones de un profundo significado, por ejemplo, cuando vemos algunas películas de *cine-arte*. La sensación de un significado profundo e intangible no necesariamente corresponde con significados profundos y escondidos en la película. En varias ocasiones, justamente ocurre lo contrario. Las películas de Lynch o las de Resnais, verbigracia, usan todos los puntos ciegos de la mente para enviarle al espectador un interrogatorio de significados que no se pueden develar completamente, por cuanto las imágenes y las escenas están indeterminadas. De manera similar, las películas con temas sobrenaturales pueden jugar con la maquinaria hermenéutica del cerebro que configura sentido al presentar eventos paradójicos y contraintuitivos. La sensación de significancia profunda es similar a experiencias durante un tipo especial de epilepsia en la cual, de manera especialmente fuerte, se activan el lóbulo temporal con sus recuerdos de largo plazo en conjunción con los sistemas límbicos. Esto con frecuencia proporciona sensaciones de significado profundo, por ejemplo, experiencias religiosas o experiencias de desdoblamiento corporal¹⁴. Ramachandran y Hirstein han argumentado adi-

14 Ramachandran, Vilayanur, Blakeslee, y Sachs, *Phantoms in the Brain* (London: Fourth Estate, 1999) [Versión en español: Ramachandran, Vilayanur S. y Sandra Blakeslee. *Fantasmas en el Cerebro. Los misterios de la Mente al Descubierto* (Barcelona: Debate, 2000)]; Atran, Scott,