

Metáfora y creación visual.

Carlos A. Pérez

Filósofo

Universidad Jorge Tadeo Lozano

carlos.perez@utadeo.edu.co

Douglas Niño

Médico

Universidad Jorge Tadeo Lozano

ediuni01@utadeo.edu.co

Resumen

Lejos de ser una simple construcción lingüística, la metáfora aparece cada vez con más claridad en el escenario académico como una herramienta fundamental para comprender el funcionamiento de la mente humana. La propuesta que Lakoff y Johnson hicieron hace treinta años acerca de la naturaleza metafórica de nuestro sistema de conceptos (*Metaphores we live by*, 1980), no es en el presente una simple idea llamativa, sino la guía de un proyecto investigativo cada vez más fecundo y de sobra consolidado con el paso del tiempo. Así, lejos de ser un problema relacionado con la manera como hablamos, la metáfora resulta determinante al momento de comprender la manera como pensamos, y es en relación con esto que resulta válido hacerse de nuevo la pregunta por la naturaleza de la metáfora visual y el papel que puede jugar en la generación de pensamiento. Dos razones motivan entonces la ponencia: por un lado, la idea de que la creatividad visual no es, *solamente*, la búsqueda de configuraciones visuales novedosas e ingeniosas, sino, antes bien, la invitación a pensar el mundo de manera diferente; y por el otro, que para avanzar en el camino recién indicado, es fundamental recorrer el terreno de la metáfora.

Palabras clave

Metáfora visual, creatividad visual, retórica icónica, semiótica visual, cognición visual.

Planteamiento del problema

El presente texto intenta poner en evidencia las ventajas que la teoría de la *integración conceptual* (IC) puede llegar a tener para una teoría semiótica de la imagen y de la retórica visual. Para una perspectiva tradicional, el problema de la retórica se resuelve identificando las reglas que rigen un determinado sistema de signos para mostrar luego cómo, de la mano de una serie de operaciones retóricas básicas, es posible introducir desviaciones que, si bien dan como resultado un enunciado *agramatical* (esto es, que viola las reglas que rigen dicho sistema) no obstante permiten construir un sentido implícito a partir de la identificación y la evaluación de dichas desviaciones. En esta tradición, la propuesta más acabada en relación con la retórica visual es sin duda alguna la de Groupe μ , que en su *Tratado del signo visual* (1992) intenta establecer en los primeros capítulos las normas que rigen los enunciados visuales, para mostrar en los capítulos finales cómo es posible introducir desviaciones con respecto a dichas reglas y así producir enunciados retóricos¹. Un ejemplo ya clásico de lo anterior, trabajado por el grupo belga, es el de una imagen tomada de las aventuras de Tintín en el que los ojos del capitán Haddock presentan en su interior dos botellas (figura 1). En este caso, la norma establecería que en el interior de los ojos debe haber pupilas, y la operación de desvío retórico consistiría en sustituir las pupilas por las botellas. El resultado es, así, un enunciado en primera instancia inaceptable en el que es manifiesto un sinsentido (pues los seres humanos no tenemos botellas en los ojos) que, sin embargo, vendría a resolverse si ante esta primera lectura se superpone una segunda en la que el sentido del enunciado resultaría justamente de la relación que guarda el elemento presente (la botella), llamado por Groupe μ el grado percibido, con el elemento ausente (las pupilas), llamado por Groupe μ el grado concebido. En esta segunda lectura, sugiere el grupo belga, es posible

¹En su propuesta, Groupe μ identifica dos sistemas diferentes: los signos icónicos y los signos plásticos. En el presente texto revisaremos únicamente su propuesta sobre la retórica icónica.

interpretar la imagen en cuestión como la expresión de una alucinación causada por la sed, que hace que el capitán vea botellas en lugar del objeto que tiene en frente (Groupe μ , 247).

Si lo volvemos a revisar con cuidado, el análisis propuesto por Groupe μ presenta al menos dos momentos en cuanto a la interpretación de una figura retórica: la identificación de un grado percibido y un grado concebido, por un lado, y la evaluación de la relación entre ambos, por el otro. Con respecto al primer momento, la posibilidad de superponer el grado concebido sobre el grado percibido depende de las reglas que rigen los enunciados icónicos, que establecen que un ojo va acompañado de pupilas y no de botellas. Sin embargo, lo que no es del todo claro en la propuesta de Groupe μ es la naturaleza de la evaluación de la relación entre los dos elementos, que en el ejemplo permite formular la interpretación según la cual las botellas expresarían la alucinación del capitán. Entre las dos entidades, las pupilas y las botellas, hay una relación de semejanza a nivel perceptivo, pues tanto unas como otras son formas cerradas y pequeñas de color negro; el punto, sin embargo, es cómo dicha relación puramente visual (formas, colores) da lugar a una relación conceptual entre ambas entidades que autoriza que se identifique la alucinación por la sed como una interpretación plausible del enunciado retórico.

En lo que sigue, intentaremos mostrar que una buena manera de superar la limitación recién señalada es de la mano de la teoría de la *integración conceptual* (IC) propuesta por G. Fauconnier y M. Turner (2002).

1. Breve presentación de la *integración conceptual*

La *integración conceptual* (IC) es una operación mental básica que permite dar respuesta a una pregunta semiótica fundamental, esto es, la de cómo es posible la generación de sentido. Las posturas semióticas tradicionales inspiradas en el estructuralismo lingüístico resolvieron la pregunta anterior, insistiendo en que el sentido es una propiedad de los signos, y que por eso mismo la descripción semiótica no es otra cosa que la descripción del sistema de signos que lo hace posible. Otra, sin embargo, es la historia si se mira la manera como la pregunta sobre el sentido se ha intentado resolver en los trabajos recientes sobre el

lenguaje, el pensamiento y la acción, que plantean que el sentido es una construcción que los seres humanos realizan con base en procesos cognitivos que hacen posibles los actos interpretativos, y por lo tanto el interés teórico debe consistir en proponer modelos que describan tales procesos. Uno de esos modelos es el de la IC.

Planteada y discutida principalmente por M. Turner y G. Fauconnier (2002) y por Coulson (2001), la IC es una estructura teórica con la que se busca dar cuenta de la generación dinámica de sentido. La idea básica que persiguen los autores es que uno de los rasgos característicos del pensamiento humano, y acaso su rasgo esencial, es la capacidad que tenemos para integrar información de diferentes estructuras conceptuales para generar nuevas estructuras conceptuales. Brevemente, en la teoría de la IC el sentido emerge de la correlación de al menos cuatro espacios mentales separables². Dos *espacios de entrada* que contienen información estructurada acerca de ciertos dominios conceptuales que se consideran relevantes para la generación local de sentido, y que como punto de partida para el proceso de integración se mapean entre sí relacionando los rasgos que en un espacio se identifican como teniendo una contraparte en el otro; un *espacio genérico* que contiene las estructuras abstractas comunes a los espacios de entrada; y un *espacio integrado* en el que la información seleccionada de los *espacios de entrada* es proyectada selectivamente y en el que nuevos e inesperados significados pueden emerger en su estructura emergente. Se trata, insistamos una vez más, de un modelo cognitivo básico que intenta describir una operación mental. Esquemáticamente, la integración conceptual se representa con el diagrama 1.

2. La alucinación del capitán Haddock vista desde la integración conceptual

Volvamos ahora al ejemplo del capitán Haddock y Tintín. Según anotábamos, para un enfoque semiótico inspirado todavía en la tradición estructuralista, la lectura del enunciado dependía de la posibilidad de identificar desviaciones retóricas y superponer luego sobre un grado percibido un grado concebido; para esta aproximación, el sistema de signos precede al enunciado, o en otros términos, el enunciado es posible solamente en virtud de las reglas que definen

²La teoría de los espacios mentales es desarrollada por Fauconnier (1985). Un espacio mental es un conjunto limitado de información conceptual on-line que se construye mientras pensamos, hablamos y entendemos, que puede ser modificado en la medida en que el pensamiento o el discurso se despliegan.

el sistema, que en el caso de la imagen del capitán Haddock son violadas para generar un enunciado retórico. Ahora bien, visto desde la perspectiva de la IC, el enunciado llega a significar lo que significa en virtud de un proceso cognitivo llevado a cabo por nosotros los intérpretes, que se puede describir de la mano del modelo de la IC que acabamos de presentar. Veamos.

En la imagen del capitán, se identifican dos espacios de entrada: uno en el que el capitán observa y agarra una botella para destaparla y otro en el que el capitán observa y agarra por el cuello a Tintín. El mapeo que se da entre los dos espacios de entrada establece las relaciones de identidad entre el capitán (que en ambos espacios es el mismo), la relación entre Tintín y la botella como siendo observados y asibles por el capitán (observar y agarrar son secuencias que suponen la realización de una acción por parte de un agente sobre un objeto; en este caso el agente sería el capitán Haddock y los objetos serían la botella, por un lado, y Tintín, por el otro), y la intención que supone tomar líquido de la botella y la que supone agarrar a Tintín. De lo anterior se desprende que ambos espacios tienen en común dos acciones: ver y agarrar, que constituirían el espacio genérico que engloba lo que es común a cada uno de los espacios de entrada. Ahora bien, siguiendo a Turner y Fauconnier, el cuarto espacio, que resulta de la integración de los dos espacios de entrada, desarrolla una estructura emergente propia. Esta estructura emergente se define a partir de tres operaciones de integración: la *composición*, la *compleción* y la *elaboración*.

La *composición* consiste en atribuir una relación de uno de los espacios de entrada a un elemento o elementos del otro espacio de entrada. En el caso que nos ocupa, el marco de destapar una botella se aplica a un elemento del otro marco: Tintín. En la imagen, es claro que el capitán no está observando lo que nosotros como lectores del cómic vemos, esto es, la cabeza de Tintín sostenida por una botella; por el contrario, asumimos que lo que el capitán observa es la botella completa, y que con el sacacorchos no se dispone a abrir la cabeza de Tintín sino la botella de licor. Solamente en el espacio integrado adquiere sentido la relación que la cabeza de Tintín guarda con la botella y con el sacacorchos: esta relación sólo es posible en la estructura emergente del espacio integrado.

Adicionalmente, en el espacio integrado la relación de los elementos se estructura con base en el marco de una *alucinación* (destacado acertadamente por Groupe μ), que es evocado fácilmente de nuestra memoria gracias al segundo de los tres procesos antes identificados: la *compleción*. Para la teoría de la IC, la *compleción* tiene que ver con el ajuste entre la estructura del espacio integrado y otro tipo de información almacenada en la memoria a largo plazo que es entonces incorporada en el espacio integrado. La *compleción* se da cuando la activación de una parte de un marco cognitivo genera la activación del resto del marco, esto es, del marco *completo*, como cuando la presencia de un profesor en un salón activa el resto del marco "dictar clase". En el caso que nos ocupa, Tintín, la botella y la acción ejecutada por el capitán Haddock se relacionan como haciendo parte de una alucinación, y es este marco el que permite explicar no sólo la sustitución de las pupilas por las botellas en los ojos del capitán, sino la sustitución del cuerpo de Tintín por una botella. Lo interesante es que en el espacio integrado podemos encontrar al mismo tiempo lo que ve el capitán y lo que vería alguien que no alucina, y esto es fundamental para comprender la imagen.

Finalmente, la integración se genera por un proceso de *elaboración*, que consiste en adelantar una simulación mental o física del evento acontecido en el espacio integrado. Se trata entonces de "poner en marcha", de darle continuidad mediante una simulación a aquello que se presenta en el espacio integrado, que en nuestro ejemplo sería simular el curso de acciones asociadas con la alucinación del capitán. En efecto, si entendemos sin dificultad la expresión de exaltación que acompaña la cara del famoso reportero, es porque podemos figurarnos que, en medio de su alucinación, el capitán puede llegar a agujerear la cabeza de Tintín, como lo haría al destapar una botella cerrada con un corcho, girando repetidas veces el sacacorchos y luego halándolo con fuerza. La integración conceptual que permite darle sentido a la imagen del capitán Haddock se presenta esquemáticamente en el diagrama 2.

3. Integración conceptual y creación

A diferencia de la propuesta retórica, que exige identificar en el enunciado una desviación que permite poner en relación un grado percibido y un grado

concebido, la teoría de la IC se interesa más en describir los procesos que estarían detrás de la atribución de sentido que hacen los intérpretes de la imagen. No se trata entonces de identificar operaciones retóricas que dan lugar a desviaciones; se trata, antes bien, de señalar con la mayor claridad posible la manera como atribuimos sentido a la imagen, o si se quiere, la manera como pensamos la imagen. Y es justamente este vínculo que la teoría de la integración conceptual permite trazar entre la imagen y el pensamiento lo que la hace tremendamente llamativa y provechosa.

En efecto, el de Tintín es un caso básico que permite ilustrar en qué consiste la integración en el dominio de los enunciados visuales. Sin embargo, además de proponer integraciones ingeniosas en las que un capitán se dispone a perforar la cabeza de un reportero, la IC sirve también para generar nuevos significados a partir de lo ya conocido. De las muchas posibilidades nos vamos a centrar aquí en una que resulta interesante para pensar las posibilidades que la imagen guarda con la generación de pensamiento: la compresión. Al respecto dicen Turner y Fauconnier: *"una de las ventajas principales de la integración conceptual es la habilidad para proveer compresiones a una escala humana de selecciones difusas de eventos"* (2002: 30). La organización social, por ejemplo, con la que todos de alguna manera tenemos que ver, es tan difusa y compleja que su comprensión se dificulta, al punto que la mayoría del tiempo relegamos su cuestionamiento al asiento trasero de nuestras preocupaciones vitales. Por otra parte, las situaciones ajustadas a la *escala humana* resultan fáciles de comprender, pues por lo general involucran relaciones simples entre elementos limitados. La compresión resultaría, así, de la integración de dichas relaciones complejas y difusas con situaciones y eventos familiares, haciendo posible la comprensión de lo que de otra forma sería inasequible.

Este es el caso de una famosa caricatura de Quino (imagen 2) en la que aparecen sobre un tablero de ajedrez tres hombres vestidos de negro cargando cada uno el signo pesos, enfrentados a un conjunto de hombres y mujeres vestidos de blanco entre los que se cuentan, entre otros, un obrero, una profesora de escuela, un mecánico, una enfermera, un anciano y un minero. La imagen va acompañada de una leyenda que dice: *"Problema: juegan las negras y dan jaque mata cuando les da la gana"*. En este caso, los dos espacios de entrada son el juego del ajedrez y la organización capitalista de la sociedad. El

primero sería un espacio que organiza y estructura una situación de escala humana, mientras que el segundo sería un espacio difuso y complejo. El propósito de la integración sería entonces el de reducir a una escala humana algo complejo como la organización social. Los mapeos entre cada uno de los espacios de entrada establecen dos relaciones de analogía: la que hay entre el tablero y el campo laboral y económico en el que se mueven los miembros de la sociedad capitalista, y la que se da entre las piezas del ajedrez y los miembros de la sociedad, relación que se resuelve, además, a nivel perceptivo, mediante la identificación de las fichas negras con los dueños del capital (representados por hombres de saco y corbata) y las blancas con la clase trabajadora asalariada (entre los que se cuentan obreros, maestras, enfermeras y campesinos); otros mapeos posibles estarían dados por la presencia en ambos espacios de ganadores y perdedores, así como la existencia de reglas que rigen el juego y reglas que rigen el sistema económico.

Ahora bien, el espacio de integración resulta de una proyección selectiva que deja de lado, por ejemplo, las diferencias entre las fichas del ajedrez (peones, caballos, etc.), y que integra de manera novedosa los elementos de los espacios de entrada. En primer lugar, la *composición* del espacio establece unas relaciones que no están en los espacios de entrada: las piezas del ajedrez son fusionadas con seres humanos, y son estas piezas las que ganan o pierden el juego. Además, se presenta una oposición económica entre las fichas blancas y negras que no existe en el espacio del ajedrez ni en el de la sociedad (pues ésta no tiene "piezas"). Ahora bien, cuando se *completa* la integración echando mano del marco *jugar ajedrez*, aparecen nuevos elementos: el juego en el espacio integrado es estático (no parece haber movimiento por parte de las piezas, pues quien gana y quien pierde está definido desde siempre) e interminable (el juego no se acaba cuando hay un vencedor, pues las negras "*dan jaque mate cuando les da la gana*"); el jaque mate parece que implica el dominio de las fichas blancas, y no la muerte de un rey (pues el valor de las diferentes piezas no se proyecta sobre el espacio integrado); las reglas que rigen el juego resultan, si no injustas, al menos inoperantes por la relación de desequilibrio que el juego presenta en el espacio integrado; las piezas negras, aunque son notoriamente menos, son las que más poder tienen en el juego. Finalmente, la *elaboración* del espacio integrado supone simular lo que sería el tipo de "ajedrez social" que propone Quino, que no es otro que el de intentar

dar solución al “problema” planteado por la leyenda: que las negras dan jaque mate cuando les da la gana. En esta simulación el lector no piensa en cómo mover las fichas para matar al rey de las negras, como sucede en los casos en los que los libros de ajedrez presentan un desafío que invita al lector a dar jaque mate en un número determinado de jugadas; piensa, más bien, en cómo modificar el juego para resolver el problema, que se plantea y que adquiere sentido *únicamente en el espacio integrado*.

Como se deja ver, lo interesante de este ejemplo es que Quino logra, con una sola imagen, reducir a una escala humana una serie de conflictos propios de la sociedad capitalista que por su misma complejidad escapan muchas veces a nuestra comprensión. Y lo hace no simplificando sino comprimiendo las complejas relaciones sociales de nuestra sociedad; no se trata de un proceso de reducción sino de integración conceptual. En efecto, el “ajedrez social” permite generar nuevos modos de ver y de pensar la sociedad, al tiempo que invita a buscar alternativas frente a la encrucijada que ilustra. La riqueza de la imagen, lo verdaderamente creativo, está entonces más allá de la simple construcción visual que el enunciado manifiesta; está, debemos reconocerlo, en la nueva red de relaciones que el espacio integrado permite, es decir, en la red conceptual que se teje en el trasfondo de la imagen.

Bibliografía

- Coulson, S. 2001. *Semantic leaps*. New York, Cambridge UP.
Groupe µ. 1992 [1993]. *Tratado del signo visual*. Madrid, Cátedra.
Fauconnier, G y M. Turner. 2002. *The way we think*. New York, Basic Books.
Fauconnier, G. 1994 [1985]. *Mental spaces*. New York, Cambridge UP.

Anexo: Diagramas Y Figuras

Figura1

El cangrejo de las pinza de oro, Hergé.



Figura 2. *Bien gracias. ¿Y usted?*, Quino.

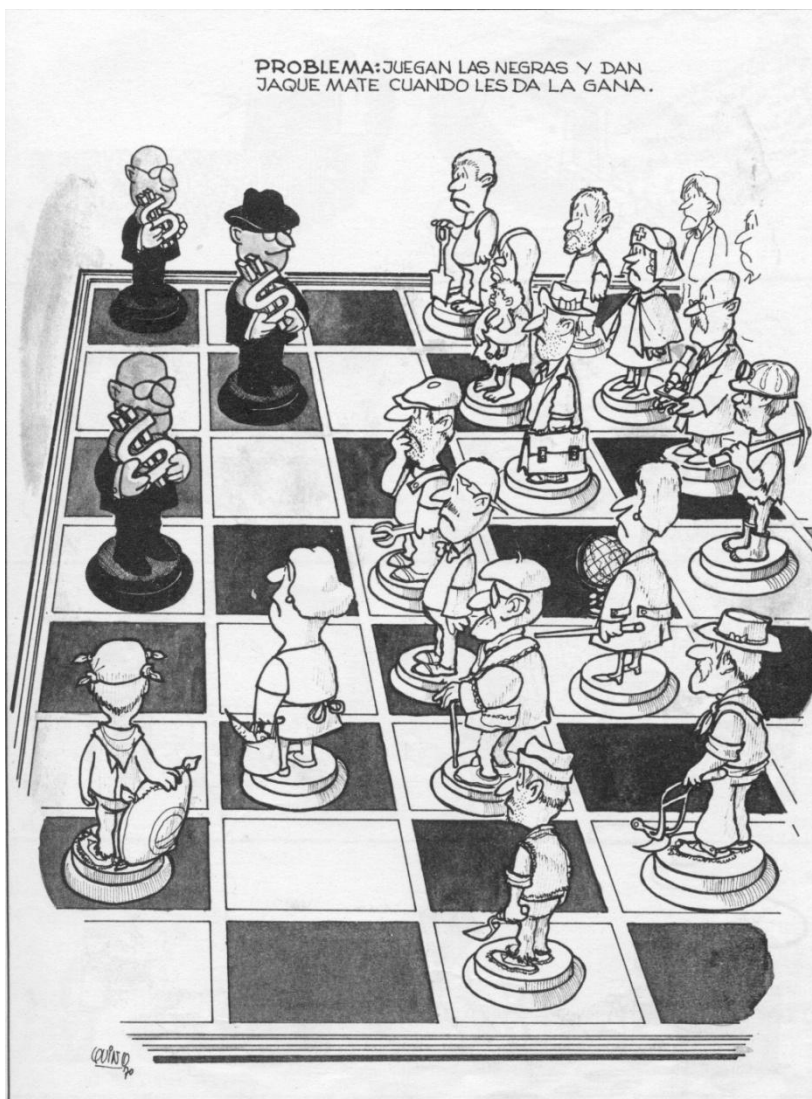


Diagrama 1

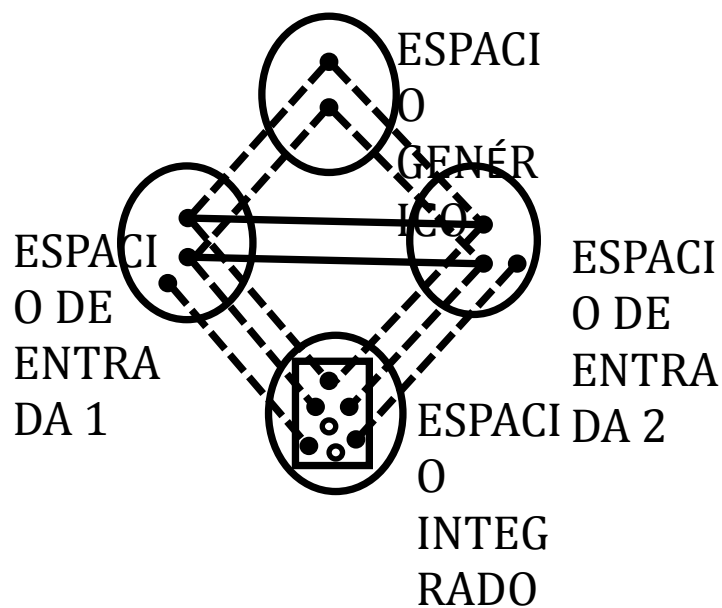


Diagrama 2

