

Cruzadas audiovisuales: metodología heurística para un análisis semántico-cognitivo del *spot* electoral

OQUITZIN AGUILAR LEYVA¹

Basado en los saberes recientes de la lingüística cognitiva sobre la actividad semántica del espíritu y las operaciones generales de la construcción del sentido, este artículo propone una reflexión sobre la persuasión mediática, los *spots* políticos y el sentido audiovisual. Para desplegarla, nos abocamos al examen metódico de un *spot* de la campaña electoral del año 2000 en México. Alejándonos de las proposiciones estructuralistas y otras ópticas de rigor en la materia, este análisis se situará ahí donde la cognición y el poder convergen para proponer, “de manera heurística”, algunas herramientas metodológicas de análisis semántico-cognitivo del texto político audiovisual.

PALABRAS CLAVE: metodología de análisis audiovisual, comunicación política, construcción del sentido, integración conceptual, persuasión, *spots*.

Based on recent findings in the field of cognitive linguistics with regard to the semantic activity of the mind and the general modus operandi of the construction of meaning, this paper looks at persuasion in the media, political adverts and audiovisual meaning. For these purposes, we have conducted an in-depth analysis of one advert from the electoral campaign in Mexico in the year 2000. Distancing itself from structuralist and more conventional approaches to the subject, the starting point for this paper is where cognition meets power; to heuristically propose some methodological cognitive semantic principles for analysing political audiovisual texts.

KEY WORDS: *meaning construction, political advertising, spots, cognitive semantics, persuasion, mental spaces, political campaigns, audiovisual language.*

¹ Universidad de Guadalajara, CUCOSTA, México.
Correo electrónico: oquitzin@gmail.com.

INTRODUCCIÓN

La metodología para análisis del sentido discursivo se encuentra hoy lejos de arribar a un capítulo concluyente. Al cabo de numerosas tentativas de la lingüística estructural por conocer el “sentido de los textos”, de la semántica tradicional obsesionada por la *vericondicionalidad* de las frases, o bien de la semiótica anglosajona con postulados teóricos interesantes pero herramientas metodológicas acaso imprecisas, emergen en el firmamento científico nuevas perspectivas de análisis.

Tales orientaciones reflejan la transformación que los descubrimientos recientes de las ciencias cognitivas han producido en los paradigmas de las ciencias sociales, modificando sensiblemente sus concepciones sobre el sentido discursivo y la naturaleza de su construcción. Por ello, estas propuestas no abordan ya al *texto-en-sí*, sino más ampliamente la relación que el sujeto, a la vez participativo, dinámico e indudablemente *situado* establece con el discurso: avances sin duda significativos inspirados por los útiles desarrollos de la pragmática.

De inquietud esencialmente metodológica, el presente artículo tiene por finalidad proponer un innovador tipo de análisis, pues retomando conceptos de la semántica cognitiva contemporánea, avanza algunas herramientas heurísticas para el *examen del sentido del “discurso audiovisual”*.

El objeto de estudio que aquí nos ocupa será el texto audiovisual “de corte político”, específicamente un *spot* de la campaña electoral presidencial del año 2000 en México.

En el transfondo de esta elección se distingue un doble objetivo: por un lado se trata de arrojar algunas luces sobre *la subdeterminación cognitiva del sentido*, enfocada aquí como una de las dimensiones fundamentales de la *persuasión*.

Conjeturando que la realidad epistémica de los actores sociales –sus categorizaciones, creencias, valores y representaciones– se encuentran determinadas por el *sentido*, y que de ellas dependen buena parte de sus decisiones políticas, el examen de dicha dimensión se antoja rápidamente imprescindible.

Ahora bien, al postular cómo y de qué manera los índices *audio/escripto/visuales* del *spot* subdeterminan las dinámicas de construcción del sentido de los espectadores, arribamos al segundo perfil de nuestro obje-

tivo, que es precisamente el de comprender –cognitivamente– algunas de las dinámicas persuasivas implementadas en este tipo de mensajes.

En vista de esta doble cruzada, nuestro artículo seguirá un desarrollo *quasi* cartesiano. La primera parte explica nuestro posicionamiento teórico, y con ello tanto la óptica como la apuesta de nuestra investigación; la segunda parte presentará a su vez y brevemente las herramientas de análisis. Desarrollada en la tercera sección, la más extensa del artículo, la principal aportación de este documento expone el uso práctico de dichas herramientas en el examen de un texto audiovisual.

Tras bambalinas de este transcurrir anunciado, la apuesta en juego reviste sin duda un peso importante, pues la aplicación analítica pretende hacernos avanzar hacia un método que revele las relaciones entre el *lenguaje audiovisual*, la persuasión política y el pensamiento. Sin más preámbulo, entremos en materia.

I ÓPTICA Y APUESTA

El cuadro teórico-metodológico movilizado para realizar nuestros análisis ha sido propuesto, en el ámbito del análisis del lenguaje verbal, por Gilles Fauconnier, M. Turner *et al.*,² profundamente influenciados por las proposiciones neurobiológicas del *espíritu encarnado*,³ la noción de *representación distribuida*,⁴ y el paradigma de la lingüística *cognitiva*

² Nuestras principales fuentes son la teoría de los espacios mentales y la teoría de la integración conceptual (Fauconnier, 1984 y 1997), propuestas completadas por otros investigadores como Turner, Coulson, Grady, etcétera e influenciadas profundamente por los estudios de Lakoff, Jonson, Halfinger, Edelman, etcétera.

³ Retomamos el término anglosajón *embodied*, “encarnado” (p. ej.: “enraizado en el cuerpo”). En el contexto de las neurociencias y de las ciencias cognitivas este término designa el reconocimiento de las condiciones que la estructura detallada del cerebro y su funcionamiento fisiológico imponen a las operaciones cognitivas y sus productos.

⁴ Según esta noción, el sentido no se produce a través de una sola unidad semántica sino a partir de la interacción de conjuntos de unidades interconectadas, distribuidas en una red y cuyas dinámicas producen todas las representaciones del pensamiento (Eliasmith, 1998) ver Chachland y Sjenowsky, 1992.

*conexionista*⁵ contemporánea, específicamente la teoría de la *metáfora cognitiva* de G. Lakoff y M. Johnson (Lakoff & Johnson, 1980, y Lakoff, 1992).

La propuesta de estos autores es que *el sentido se construye*. Se trata:

De una construcción mental constante, relativamente abstracta, de espacios, de elementos, de roles y de relaciones al interior de tales espacios, de correspondencias entre ellos y de estrategias para construirlos, a partir de índices tanto gramaticales como pragmáticos (Fauconnier, 1984: 9-10).

Bajo esta óptica, el *sentido* resulta una sucesión de *configuraciones cognitivas* generadas en virtud de la red de conexiones latente entre los diversos dominios mentales del espíritu humano. Por su parte, la actividad de *construcción de sentido* consiste justamente en las dinámicas de interconexión de tales dominios, cuyas operaciones, además, parecen obedecer a un cierto número de principios comunes invariantes.

Tales procesos tienen lugar en un cierto nivel cognitivo, esencialmente *diferente* del nivel lingüístico.⁶ Es por ello que “el lenguaje no es continente de la significación” y los “textos en sí mismos no encierran ningún sentido” (Fauconnier y Turner, 1996 :10). El lenguaje en acto, el discurso, sus frases, sus enunciaciones, son más bien entendidos como una serie de *índices* o *subdeterminaciones* que, de diversas maneras,

⁵ A la vez neurobiológicas y neodarwinianas, los postulados del “espíritu encarnado” han dado pauta a la emergencia y el desarrollo del *conexionismo*, paradigma que contempla las operaciones cognitivas como el resultado de la actividad de pequeñas unidades mentales que interactúan sin un piloto central específico. Dicho en otros términos, puesto que las neuronas están organizadas en redes y el funcionamiento cognitivo es determinado por esta estructura, entonces las producciones cognitivas deben de ser contempladas sobre la base de conexiones entre entidades *representacionales*.

⁶ La idea de la diferencia entre estos dos niveles está largamente expandida tanto en la lingüística cognitiva como en las neurociencias (ver Lakoff y Johnson, 1985: 8 y Edelman, 1992: 194).

guían (cfr. orientan) a la cognición en sus operaciones de construcción de semántica.⁷

En este último punto reside la distancia de los postulados aquí manejados respecto de toda elaboración teórica proveniente de la filosofía objetivista del lenguaje y de la cognición, la cual concibe el pensamiento racional como una manipulación algorítmica de símbolos abstractos y arbitrarios. Dichos símbolos tienen un significado en sí, que se obtiene mediante su asociación con las cosas del mundo. El punto central de esta concepción –resume Osorio (2003)– es que el símbolo pasa a ser la representación mental (interna) de una realidad externa, y en el plano interno los algoritmos no hacen uso del significado de los símbolos. La mente se vuelve así un espejo de la realidad.⁸

⁷ Puesto que los elementos gramaticales del discurso son *subdeterminaciones* que guían a los participantes en su actividad dinámica de construcción cognitiva, es posible decir que el nivel lingüístico puede condicionar al nivel cognitivo a operar de una cierta forma, pero no es posible reducir éste a aquél (Fauconnier y Turner, 1998:135). Para esta óptica, la diferencia entre el discurso y el sentido es de amplitud: mientras el sentido es un proceso de construcción producto de diversas operaciones mentales, el discurso es concebido como un acto de lenguaje que proporciona índices o subdeterminaciones que orientan el comportamiento de los procesos cognitivos.

⁸ La concepción del significado como la relación entre los símbolos y el mundo, que caracteriza a las teorías objetivistas de la mente, ha sido refutada en numerosos estudios, especialmente en el campo de la psicología de la percepción y la lingüística comparada. Las investigaciones en categorización lingüística, por ejemplo, dan cuenta de la incidencia de los sistemas perceptuales y cognitivos en la conformación de categorías, las cuales ya no pueden ser vistas como conjuntos de elementos que comparten rasgos suficientes y necesarios, sino como unidades conceptuales de naturaleza multifactorial construidas a partir de la experiencia y de mecanismos de organización cognitiva. Los problemas acerca de la “prototipicalidad”, las “categorías radiales” o los “modelos cognitivos idealizados”, entre otros, acaparan gran parte del interés de los estudios semánticos cognitivos. En ellos se aprecia una búsqueda de patrones conceptuales que organizan la experiencia y que, por lo tanto, posibilitan las categorías del lenguaje (Osorio Jorge, 2003).

Por el contrario, la teoría aquí apelada se alista a una visión diferente, propuesta por Lakoff y Johnson (1986), y para la cual más que estar ligadas al mundo o a las cosas del mundo, las expresiones del lenguaje están ligadas a entidades cognitivas que forman parte de diversas dinámicas para la articulación de su sentido.⁹

Ahora bien, en torno al discurso verbal la investigación de Fauconnier *et al.* ha identificado las diversas maneras en que cada uno de sus índices gramaticales *subdetermina* las operaciones mentales de los sujetos, mismas que –a la par de otras variables socioculturales, situacionales y pragmáticas– influyen sobre el sentido en construcción.

Al cabo de dos décadas de investigación, Fauconnier *et al.* han logrado detectar ciertas *regularidades* en las operaciones cognitivas. De ser comprobadas a gran escala, estas conformarían una suerte de “gramática cognitiva universal”¹⁰ que describiría los principios fundamentales del pensamiento humano.

Es precisamente sobre la pretendida *universalidad* de las regularidades observadas que se fundamenta nuestra propuesta, pues los principios que orquestan las operaciones mentales y por ende la articulación del sentido aplican siempre y de forma independiente a la naturaleza del soporte –ya sea gramatical, audiovisual u otro– que las guía.

Para decirlo en otros términos, inversamente al camino seguido por Fauconnier *et al.*, quienes analizan las relaciones entre los soportes

⁹ Precisamente, una semántica de un lenguaje es vista como un mapeo desde las expresiones del lenguaje hasta entidades mentales o cognitivas. Esta tesis pone a la semántica cognitiva en contacto con las nociones psicológicas y hace posible hablar de un hablante que “captura” un significado. De la crítica a la noción de símbolo como representación, nace lo que se ha conocido como conexionismo, cuyo postulado básico es que los procesos cognitivos están mejor explicados por un sistema de componentes simples guiados por reglas. El procesamiento de los símbolos puede realizarse atendiendo a su forma física, no a su significado (Osorio Jorge, 2003).

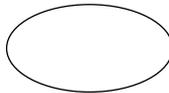
¹⁰ Esta “gramática universal” que supuestamente regula las operaciones del pensamiento, es esencialmente diferente a la gramática propuesta por Chomsky, pues opera en un nivel todavía más profundo, es decir en una dimensión cognitiva y no lingüístico-estructural.

gramaticales y las operaciones mentales para despejar los *principios generales de la cognición*, nuestra propuesta se basa en la universalidad de los principios encontrados, para comprender las relaciones entre las operaciones mentales y los soportes esta vez *audiovisuales*, que articulan los mensajes políticos en cuestión.

A partir de lo anterior, nuestra investigación apuesta a que los índices de los *spots*, ya gramaticales o audiovisuales, orientan (cfr. subdeterminan) la manera en que los sujetos articulan el sentido, y por ende las representaciones que se construyen del mundo. Bajo estos nuevos términos, los *spots* adquieren una capacidad *accional* sobre los sujetos y, lejos de resultar anodinos, se entienden como índices que influyen sobre *cómo* los agentes piensan, y por ello también sobre el resultado de sus pensamientos. Denominamos a esto la *subdeterminación cognitiva del sentido*, sin duda una de las dimensiones fundamentales de la persuasión.

II HERRAMIENTAS

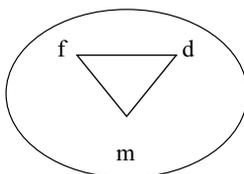
Para esta teoría, de manera esquelética, el *sentido* es producto de las interacciones dinámicas entre dos o más *espacios mentales*.¹¹ Dichos espacios son unidades semánticas paulatinamente desplegadas en el panorama cognitivo de los sujetos,¹² a través de las subdeterminaciones o índices gramaticales que reciben (en una situación de conversación, de discurso o de visualización de un mensaje audiovisual por ejemplo). En lo sucesivo ilustraremos los espacios mentales con el ícono:



¹¹ De manera simplificada, los espacios son pequeñas unidades semánticas que dependen de los modelos cognitivos idealizados (MCI). Para más información una consulta interesante es Coulson, 2000:1.

¹² Todo espacio mental depende de un dominio conceptual; constituye una construcción a corto plazo informada por estructuras del conocimiento más generales y más estables, asociadas a un dominio conceptual particular (Grady, Oakley y Coulson, 1999: 2).

Cada uno de estos espacios mentales posee elementos y relaciones entre ellos, conocidas con el nombre de *frames* o *estructuras semánticas*,¹³ pues definen o estructuran las relaciones entre dichos elementos:¹⁴

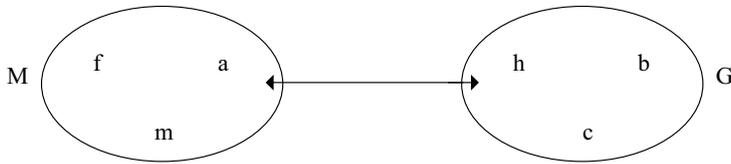


f, d, m = Elementos

_____ = Estructura semántica o *frame*

En el panorama cognitivo de los sujetos, los espacios mentales serán conectados unos a otros mediante *conectores* a menudo comandados por los índices gramaticales del discurso, o bien introducidos pragmáticamente en virtud de la *situación* de enunciación:

-
- ¹³ Los elementos de los espacios están determinados por “relaciones complejas” que dan “estructura” a los espacios a los que pertenecen. Dichas relaciones son llamadas *estructuras* o *frames*, nociones que definen la esencia de la dimensión semántica del espíritu y que por lo tanto son fundamentales para nuestra investigación. Para mayor información al respecto el lector puede consultar Fauconnier y Turner, 1998: 22. El *frame* que definirá cada espacio será así constituido precisamente por el conjunto de conocimientos que un participante puede tener sobre dicho espacio. Este *frame* será definido por todos los conocimientos, los *backgrounds* cognitivos o bien la “enciclopedia individual”.
- ¹⁴ Habrá que señalar que estas estructuras o *frames* que organizan interiormente los espacios son esencialmente diferentes a las estructuras postuladas por la perspectiva estructuralista, que veía “relaciones oposicionales” a nivel de los elementos textuales. Por el contrario, los *frames* cognitivos no pertenecen a las relaciones entre los elementos de un texto, sino a las relaciones entre las entidades cognitivas que los índices textuales introducen. Estos *frames* corresponden, por lo tanto, a los conocimientos de trasfondo y a los *modelos cognitivos idealizados* que los participantes han guardado en su mente en función de sus experiencias de vida.



→ Conexiones interespaciales

M: Espacio fuente o detonador

G: Espacio blanco u objetivo

Las conexiones de espacios –ya sea entre sus elementos o bien entre sus *frames*– habilitan varios fenómenos. En primer lugar, autorizan a los participantes a hablar o describir un elemento *a* del espacio *M*, para hacer referencia a *h* del espacio *G*. Conocido con el nombre de *mappings* o correspondencias, este fenómeno cognitivo permite la comprensión de uno de los espacios en virtud de la estructura semántica de su espacio contraparte (Fauconnier, 1997:149):



→ Conexiones interespaciales

M: Espacio fuente o detonador

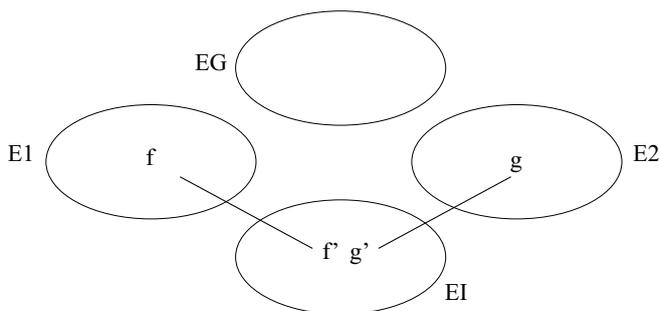
G: Espacio blanco u objetivo

⇒ Proyección de *frame* de la “fuente” al “blanco”.

Pero este fenómeno es únicamente una primera consecuencia. Lo más importante sucede cuando a través de las diferentes conexiones habilitadas entre espacios, los participantes podrán proyectar, heredar, transportar o retroproyectar las estructuras semánticas –*frames*– (o algunas de sus partes) de un espacio inicial llamado fuente o “detonador” (en el diagrama el espacio *M*), hacia los demás espacios con los que está conectado (cfr. Los “blancos” u “objetivos” de la configuración, en el ejemplo el espacio *G*); y mediante el trabajo de otras entidades

mentales complementarias, que describiremos más adelante, se llegan a producir nuevas estructuras semánticas. Nos situamos aquí en el origen mismo de la gestación del sentido.

Operación fundamental del pensamiento humano, esta dinámica cognitiva ha sido denominada *integración conceptual*, y consiste precisamente en las *transformaciones e intercambios* de las estructuras semánticas (cfr. *frames*) de un espacio mental hacia sus pares con los que está conectado. En su forma básica, dicho proceso tiene lugar en función de cuatro espacios mentales, de ahora en adelante modelizados con el esquema siguiente:



EG= Espacio genérico

E1= Espacio inicial 1

E2= Espacio inicial 2

EI= Espacio integral o *blend*

→ Conexiones

f, g, f', g' = Elementos

Tal configuración de espacios constituye una *red o plataforma de integración conceptual*, articulada de dos espacios iniciales o de entrada (E1, E2), un espacio genérico (EG) y un espacio integral (p. ej.: EI o *blend*). Cada uno de estos diferentes tipos de espacios posee una función cognitiva específica en la red (Fauconnier, 1997 y Fauconnier y Turner, 1998).

Como señalábamos, cuando hablamos de la integración de estos cuatro espacios no pensamos en las conexiones de cuatro espacios incluidos por el discurso, sino de dos espacios (p. ej.: las entradas) introducidos por los índices textuales, y cuya integración presupone la participación de

otras dos entidades mentales – los espacios genérico e integral–, mismos que desempeñan funciones cognitivas propias.¹⁵

Una vez las conexiones habilitadas en una configuración, la *integración conceptual* consiste en que el *frame* o estructura semántica de uno de los espacios “viajará” hacia los otros, sufriendo en su transcurso eventuales transformaciones que, al filo de las proyecciones, modifican no sólo a los espacios que juegan como contrapartes (p. ej.: “los blancos”), sino también a los mismos espacios de origen, en virtud del fenómeno de *retroproyección*.

A riesgo de banalizar la complejidad de esta teoría,¹⁶ podemos resumir dichos procesos de la siguiente manera: el espacio integral se articula con

¹⁵ Los diferentes tipos de espacios que constituyen esta red son: el espacio mental de entrada o inicial, el espacio mental genérico y el espacio mental integral (p. ej.: *blend*). *Los dos espacios de entrada o iniciales* están ligados por una aplicación *mapping o correspondencia*, en virtud de la cual ciertos elementos seleccionados del espacio de entrada 1 (o espacio detonador) corresponden o se conectan a ciertos elementos del espacio de entrada 2 (o espacio blanco). Estos espacios iniciales son introducidos por los índices del discurso. El *espacio genérico* no posee ni elementos ni estructuras propias, sino que se articula gracias a la estructura común de los espacios iniciales. Este espacio no contiene, sin embargo, todos y cada uno de los elementos y estructuras de los iniciales, sino sólo aquellos que son comunes, por lo cual su *frame* o esquema semántico permanece bastante esquelético, abstracto. Finalmente, tenemos al espacio integral o *blend*, articulado gracias a la proyección selectiva de elementos de los *inputs* E1 y E2 y de sus *frames*. Así, el *blend* se constituye de elementos proyectados desde los *inputs*, cuya selección y proyección permanecen a menudo subdeterminadas por los índices gramaticales del discurso. A diferencia del genérico, el espacio integral puede ser introducido por las frases del discurso. En este caso, la operación de *desempaquetaje* permitirá a los participantes separar los elementos y los *frames* que ahí se encuentran integrados, pero que provienen, de hecho, de dos espacios iniciales que no han sido introducidos de manera explícita (Fauconnier, 1997:14).

¹⁶ El lector interesado en estos postulados metodológicos podrá consultarlos con detalle en Fauconnier, 1997.

la proyección –ya biyectiva, ya en fusión– de elementos semánticos provenientes de los espacios iniciales o de entrada; elementos que, a través de procesos de *composición*, *compleción* o *elaboración*, desarrollarán en el espacio integral una estructura semántica nueva, “emergente”.¹⁷ Posteriormente, algunos fenómenos de *retroproyección* tendrán lugar y terminarán por reestructurar los espacios iniciales, dotándolos principalmente de nuevos elementos y nuevas relaciones *inferenciales*.

Los procesos de transformación y enriquecimiento de las estructuras semánticas originales, son presididos por normas operatorias: un cierto número de reglas cognitivas que presiden el “buen” funcionamiento de las configuraciones, y por tanto del sentido en construcción. Más que de reglas, se trata de *principios de optimización*, cuya finalidad es la de garantizar la coherencia interna de las redes de integración conceptual.¹⁸

No nos extenderemos más en esta exposición teórico-metodológica, pues el cabal tratamiento de su complejidad exigiría sin duda varios artículos. La somera exposición que hemos avanzado no encierra la pretensión de ser exhaustiva, sino únicamente la de proporcionar al lector algunos rudimentos para entender la aplicación analítica que constituye, creemos, lo fundamental de nuestra aportación.

El *spot* que a continuación analizamos fue escogido al azar, entendiendo que pretendemos postular aquí un *método de análisis de sentido*

¹⁷ La producción de estructura emergente es posible gracias a tres operaciones mentales principales: 1) la *composición*, que implica la yuxtaposición de informaciones provenientes de diferentes espacios. Esta operación retoma la proyección de los inputs y desarrolla las relaciones nuevas que no existían en ellos. 2) la *completación* (o *compleción*) se produce cuando la activación de ciertos elementos de un dominio cognitivo o de un *frame* conlleva a la activación de otros elementos del mismo dominio, sin que hayan sido habilitados en un principio, y 3) la *elaboración*, que proviene de una “simulación mental” (*mental simulation*) de diversos tipos de interacciones físicas y sociales con el mundo, o de la propia integración conceptual. En esta simulación una nueva estructura es creada, en virtud del trabajo cognitivo de los participantes, presidido por la “lógica del blend”.

¹⁸ Para más información sobre tales principios ver Fauconnier, 1997 y Fauconnier & Turner, 1998:7.

aplicable a todo mensaje audiovisual. Figuró entre los mensajes emitidos por la campaña de Vicente Fox Quesada, de la coalición Alianza por el Cambio (partidos Verde Ecologista de México PVEM y Partido Acción Nacional PAN), durante la contienda electoral por la presidencia en el año 2000 en México. Esta campaña sin duda revistió en nuestra nación una relevancia considerable, pues junto con otros varios factores conllevó al fin –acaso momentáneo– de la hegemonía del Partido Revolucionario Institucional (PRI), que desde hacía más de siete décadas había gobernado al país.

SPOT: “MÉXICO YA”

Descripción

Himno a la celebración y a la felicidad. Comunidad de personajes alegóricos arrebatados por el dinamismo intenso, emotivo y móvil de la manifestación política. Fiesta a la vez cívica y emocional, eufórica; pero, sobre todo, oda audiovisual a la consagración foxista. Numerosos son los calificativos que podríamos utilizar para describir este *spot*, cuya potencialidad persuasiva se ubica en las antípodas del silogismo racional del discurso.

Sin contener argumentación verbal, el mensaje presenta imágenes de calidad estética remarcable, magistralmente ritmadas por sonoridades eólicas y música de flauta. Desplegando una temática de “públicos”, la única y larga secuencia de casi un minuto de duración resulta básica: enmarcado en paisajes bucólicos y ciudades de desbordante felicidad, un electorado vehemente y heterogéneo se suma paulatinamente a la celebración del *3 de julio del 2000* (un día después de la fecha prevista para la votación).

Con vestimentas habituales, el desfile de electores proviene de todos lados: del campo, de las ciudades, de las costas, quienes avanzan, festejan, giran y saltan en lo que parece una fiesta cívica generalizada, mientras una cantaleta en *off* reza una suerte de mantra: ¡México Ya! ¡México Ya!, ¡México Ya!... *ad infinitum*. En la penúltima escena aparecerá Vicente Fox, el entonces candidato presidencial de Alianza por el Cambio, al centro de un *meeting* político con aires de verbena popular. Arrebatado también, el candidato celebra al tiempo que grita “Viva México”.

El examen que proponemos nos permitirá aventurar una mirada cognitiva sobre la complejidad de este mensaje para develar varias *inferencias* subdeterminadas por las escenas. Es entonces que su “aprehensión metafórica” irá a la par de las inferencias sobre la “unidad de lo diverso” y sobre la idea, paradójica, de un “futuro ya presente”; ello no impedirá, sin embargo, la eventual proliferación de una cierta esperanza emotiva, habilitada por una lectura de tipo “contrafactual”, o bien de estructuras sensitivas que de varias maneras apelan a la “liberación”.

Con lo anterior entendemos que todo *spot* subdetermina varias “lógicas de lectura”, que alternativamente activadas por los receptores los guiarán en su trabajo cognitivo. Estas diferentes *lógicas* no son necesariamente contradictorias, pero tampoco correlacionadas. Su complementariedad o contradicción dependerá naturalmente de la “actualización” de los índices audiovisuales que cada participante realiza *in situ*.

Por razones de espacio obviaremos la explicación de la configuración general del texto, para avanzar a la primera de sus lecturas, aquella de orden metafórico.

Metafóricas

Una lectura metafórica sucede cuando las escenas de un texto audiovisual permiten –y conducen– al espectador a construir inferencias que van más allá de la referencia misma de los elementos y eventos que visualizan en pantalla.

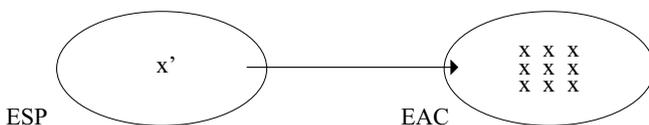
Para ser actualizada, esta mecánica cognitiva requiere la aplicación de un *principio de accesibilidad* específico (cfr. una conexión que ligará espacios), así como una aprehensión detallada de los datos audiovisuales proporcionados. Si estas dos condiciones se cumplen, entonces la visualización de las escenas permitirá a los espectadores la comprensión de “una situación por otra”, y naturalmente la elaboración de estructuras semánticas emergentes.

El principio de accesibilidad o conexión de la que hablamos es en el caso de nuestro *spot* la función “personaje=México”. Esta función implica que los elementos (cfr. personajes o cosas en escena) están conectados a otras entidades mentales, de manera que la visión de un elemento permite “ver o pensar otra cosa”. En términos teóricos diremos que los elementos en pantalla pierden su *valor* cognitivo originario,

para adquirir *roles* más abstractos. Dicho proceso se establece a partir de varias etapas.

En un primer momento, y puesto que los elementos-personajes no serán reconocidos por los participantes a partir de su *background* cognitivo, el valor de dichos elementos-personajes permanecerá *indeterminado*. A los espectadores, estos personajes les resultarán anónimos, y en consecuencia serán interpretados como roles. El rol de cada uno de estos elementos-personajes será variable, despejado en virtud de sus características físicas (las ropas, la edad, el género, el contexto en el que aparecen), pero también en función de otras consideraciones como la clase social, el nivel educativo, el modo de vida, etcétera, inferidas por los espectadores a partir de los datos visualizados.

Ahora bien, la función de conexión presupone un *mapping* entre dos espacios mentales de naturaleza diversa, uno concreto (relativo a la situación particular visualizada en escena, y por lo tanto desencadenada por los personajes a cuadro) y un espacio más abstracto, introducido por desempaqueaje, que será relativo no a un personaje o a la situación particular en que aparece, sino a todo el espacio mental de pertenencia de los elementos *entendidos como roles*. Por ejemplo, en los planos 5 y 6 vemos un campesino que trabaja la tierra. Puesto que este elemento no es interpretado como valor (el espectador no sabe de quién se trata en específico, ni quién es este personaje), ello permitirá, por desempaqueaje, la introducción del espacio mental de pertenencia del personaje (p. ej.: espacio vida rural), con el cual guarda una relación estrecha:



ESP : Espacio mental situación particular visualizada

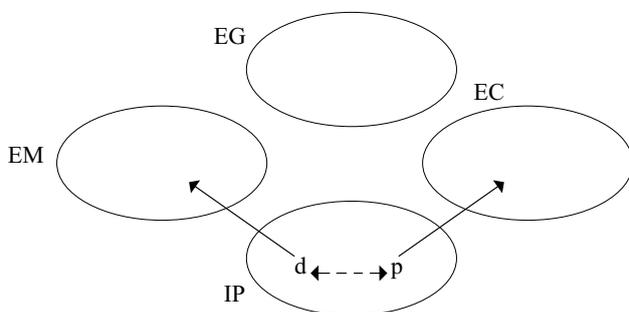
EAC : Espacio mental vida rural

X' : Desencadenador cognitivo, elemento campesino

X : Blancos cognitivos, todos los campesinos

Este fenómeno permitirá una lectura no específica del personaje, es decir, una interpretación metonímica para la cual este campesino, o bien este hombre de negocios (plano 22), este niño (plano 12, 14, 15), esta anciana (planos 19, 31), este minero (plano 29) serán interpretados como la totalidad de las ocurrencias del rol, es decir, como todos los campesinos, todos los hombres de negocios, todos los niños, todas las ancianas y todos los mineros de nuestro país. Así, el *matching* permite una interpretación general de los elementos y de sus situaciones particulares. Se trata de una función metonímica: la parte por el todo en la que los personajes son más bien “leídos” como identidades sociales.

En un segundo momento, el principio de accesibilidad (función conectora: personaje=México) será también textualmente indexada por el montaje en disolvencia de los planos 4 y 5, donde por fracciones de segundo se logra apreciar simultáneamente la bandera mexicana –que cubre toda la pantalla– y al campesino. Esta superposición de imágenes se vuelve una conexión que liga a los elementos “campesino”, por un lado, y “México” por el otro (cfr. *matching* detonador / blanco), y habilita con ello una integración cognitiva esquematizada de la siguiente manera:



EM: Espacio mental México

d: Bandera

EC: Espacio mental rural

p: Elemento campesino

Espacio *blend* o *integral* : IP (imagen percibida, planos 4 y 5)

←---→ Conexión por superposición de imágenes

Para esta modelización, el elemento bandera permite el desempaque del espacio mental México (EM),¹⁹ mientras que el elemento “campesino” introduce el espacio “rural” (EC). Dada la superposición de imágenes, el elemento campesino (p) estará conectado (+---+) no solamente a la bandera (d), sino, sobre todo al país al cual esta representa. En tales condiciones, el personaje en cuestión encarnará al país, a sus instituciones, a su territorio, a su cultura, etcétera. Es la función de conexión personaje=México. Ella permitirá, eventualmente, que los espectadores desplieguen lecturas metafóricas de las escenas, de las cuales ulteriormente proporcionaremos algunos ejemplos (infra).

Por el momento, hay que subrayar que el principio de accesibilidad (función “personaje=México”) no es durante el texto solamente instanciado por la superposición de imágenes de los planos 4 y 5, sino que, por el contrario, será constantemente reforzado y estabilizado a lo largo de todo el *spot*, en virtud de la aglutinante presencia de banderas que a menudo remplazan a los personajes mismos. Tal es el caso de los planos 18, 39, y 45, en los que vemos banderas ahí donde deberíamos ver también a los personajes que las ondean (“El tractor es conducido por banderas”, “Las banderas se asoman por los balcones de los edificios”) etcétera.

Tales metonimias refuerzan el principio de accesibilidad (cfr. la conexión operante en la configuración), el cual –postulamos– podrá en lo sucesivo ser aplicado a todos los personajes y los elementos de las diferentes escenas (cfr. edificios, cosas, etcétera).

Es decir, una vez que el texto logra estabilizar el principio de accesibilidad, este se constituye en una “dinámica de lectura” que presidirá la construcción del sentido de todas las imágenes del *spot*, invitando al espectador a *hacer funcionar* la plataforma de integración conceptual que le es propuesta.

¹⁹ Es así puesto que el elemento “bandera” (aquí la bandera nacional, pero en general toda bandera) opera de por sí sobre la base de una conexión terciaria que liga un espacio abstracto (país, nación, territorio, institución, organización) a las formas y colores de la bandera. Así, cuando vemos una bandera no pensamos en otra, sino a lo que supuestamente “representa”, es decir, al país.

Los personajes y el país se convierten, de esta manera, en elementos cognitivos intercambiables, lo cual habilita para cada imagen una panoplia de interpretaciones ricas en inferencias nuevas y variables según cada participante. Dicha *variabilidad* no resulta de la *dinámica de lectura* propuesta, que por demás permanece siempre estable, sino de la elección de los elementos visualizados que los participantes apartarán para construir sus alegorías, así como del alcance semántico de los *frames* de los espacios y de los roles de tales elementos seleccionados.²⁰

Sin pretender reificar esas construcciones de sentido, proponemos enseguida algunos ejemplos de lecturas metafóricas realizadas al azar. Naturalmente, dichas lecturas no deben ser consideradas más que a título indicativo, puesto que –repetimos– lo que nos interesa es ilustrar la manera en que los procesos cognitivos pueden operar y desarrollarse a través de la plataforma de integración conceptual instanciada, mas no demostrar que son precisamente estos los sentidos efectivamente contruidos por los participantes.

Regresemos a nuestro *spot*. Durante los planos 6 y 7, al girar su cara hacia el sol, un campesino avanza en su trabajo agrícola. Estas acciones –como toda metáfora– pueden tener dos interpretaciones: una directa, es decir “transparente”, y la otra metafórica, que opera en virtud del principio de accesibilidad explicado (la conexión: personaje=México). Así, el hecho de “girar la cabeza hacia el sol” subdeterminaría, por ejemplo, el cambio nacional: “la nación (o bien el campesino en escena) gira para recibir sobre su ‘cara’ la luz de Alianza por el Cambio (AC = Sol)”.²¹ La “luz” de este “nuevo día” calienta, reconforta, pero, sobre todo, “desencadena la acción” de la ahora “iluminada” nación.

Por su parte, el acto de iniciar el trabajo agrícola que desempeña nuestro personaje en pantalla permitirá ver, dada la función de conexión descrita, a la “nación que comienza su progreso o su desarrollo”, mismo

²⁰ Esto es, mientras la lectura específica de cada acción o personaje permanece variable según cada participante, la lógica de la lectura metafórica permanece por el contrario estabilizada por la función “personaje=México”.

²¹ La metáfora Alianza por el Cambio = a la luz del cambio, fue desarrollada en varios *spots* de la campaña, en contraposición con la declarada “obscuridad” del PRI.

que había sido impedido por la “obscuridad de los tiempos”. Siguiendo este proceso metafórico, los pies del personaje/México, cuales “raíces de la nación”, pueden entonces “avanzar”, “trabajar”, “producir”, pasar a la acción y “progresar”. En breve, la metáfora de los planos 7 y 8 podría subdeterminar “el progreso y la producción del país”: presidido por la “luz de AC”, nuestro campesino-México se “desplaza” y “avanza a “pasos seguros”.

Podemos, con lo anterior, constatar que en los procesos metafóricos, lo que las subdeterminaciones del texto organizan es la estabilización de una cierta “dinámica de lectura” y su plataforma de integración conceptual, gracias a la cual la visualización en pantalla de una situación concreta (en estos planos “un campesino que trabaja la tierra”) permitirá despegar una estructura semántica genérica y, por lo tanto, aplicable a otra situación netamente diferente (“La nación mexicana que progresa”).

Resulta interesante, también, apuntar que la comprensión metafórica del texto es paralelamente alentada a nivel de las variables formales que definen las escenas. En efecto, los planos comportan una cierta “magnificencia” indexada tanto por el ángulo de las tomas en contrapicado acentuada, como por los planos en *close up* y la cámara lenta, que no por casualidad permiten distinguir en detalle el solemne movimiento de la cara del campesino girando hacia el sol.

Alejados de los parámetros de la visión “normal”, estas subdeterminaciones invitan hacia una interpretación de los planos diferente de la frontal, ciertamente alentando una aprehensión metafórica de las imágenes. Las variables formales funcionan, en este mensaje, como un marcaje indirecto que indica a los participantes que estas simples imágenes quieren en realidad “decir otra cosa”.

No se trata aquí, sin embargo, de un juego de simbolización bajo la forma *significante/significado*, sino de un complejo proceso de herencia de estructuras semánticas entre los elementos de los espacios mentales introducidos por el *spot*. Es quizá correcto pretender, sin embargo, que se trata aquí de “alegorías”, pues lejos de estar establecidas sus significaciones resultan depender de las “negociaciones” de sentido emprendidas por los espectadores.²²

²² Resulta fuera de lugar preguntarse aquí cuál es la naturaleza “arbitraria

Los atributos cognitivos de las variables formales del mensaje (cfr. ángulos, encuadres, cámaras lentas) son esenciales para el sentido en construcción. En su mayoría resultan articulados mediante conexiones primarias o secundarias (y por lo tanto a las *sensaciones corporales* “experimentadas” por los participantes); pero también pueden reposar sobre conexiones de tipo terciario, trabajando en este caso sobre la base de metáforas socialmente estabilizadas. Tal es el caso del plano 40, donde a lo largo de un “túnel oscuro” diversos *personajes-México* continúan su celebración avanzado hacia un umbral esclarecido por la “luz” (=AC).

Esta escena subdetermina procesos de construcción de sentido apoyados sobre una metáfora de origen religioso: *obscuridad = mal / luz = bien*, adjuntando una estructura semántica nueva: *sombra = antiguo régimen político / luz = nuevo régimen de Alianza por el Cambio*. Esta metáfora de orden político-religioso, no está por demás señalarlo, fue recurrente en otros *spots* de la campaña audiovisual analizada.

Más allá de los procesos metafóricos citados, el texto concede prioridad a la metáfora de “la felicidad generalizada”, plasmada en continuidad a lo largo de las escenas. Así, el plano 20 muestra *personajes-México* cuya felicidad los conduce a regarse “agua refrescante”, mientras que los “trabajadores de cuello blanco” –cuales hombres de comercio y de servicios– participan de lleno en la verbena olvidando quitarse sus trajes y corbatas (plano 22). En los planos 24,26,27,35,41,44,45,53,56, multitudes heteróclitas estallan de felicidad bajo una enloquecida lluvia de confetis, filmado en cámara lenta, en tanto otros personajes bajarán de sus casas para participar en la celebración (plano 25) improvisando fiestas “folkloricas” y “populares” (planos 48,49,50).

o motivada” de un pretendido proceso de significación en el sentido semiológico del término. Lo que nos interesa es más bien formular hipótesis sobre cómo el proceso de construcción del sentido es subdeterminado y estabilizado en función de la lógica metafórica de lectura (personajes=nación) del *spot*. A este respecto habrá que recordar que nuestros análisis no son un examen semiótico de las “significaciones del mensaje”, sino de las condiciones de construcción del sentido organizadas por el texto mismo.

Desde luego, la lógica de lectura estabilizada mediante la conexión personaje=México autorizará la interpretación metafórica no únicamente de los personajes, sino también del resto de los elementos en escena (p.ej.: el agua, los confetis = “abundancia”). Estos elementos recibirán diversas lecturas, por cierto jamás definitivas ni *determinadas*, sino únicamente *subdeterminadas* y por lo tanto variables de espectador en espectador.

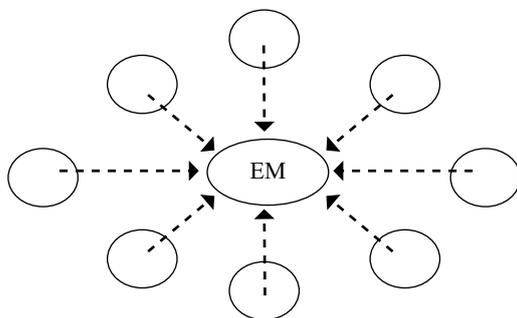
Felicidad de la nación en fiesta: no son únicamente estos personajes sino la nación entera la que se vuelve eufórica: esto es el México del 3 de julio, “descargando en catarsis una felicidad por mucho tiempo reprimida”, “sus edificios, sus campos, su mar, sus coches, sus montañas, sus árboles, su gente, su cultura, sus tradiciones (danza y folklore)”.

LA UNIDAD DE LO DIVERSO

La recuperación del principio de accesibilidad (función personaje = México), así como la puesta en marcha de integraciones cognitivas de corte metafórico, producirán sentidos diversos para cada escena, apreciada de forma autónoma. Pero cabe una posibilidad alterna, que aplica si los participantes aprecian las escenas como un conjunto unificado.

En este caso, la aprehensión de las subdeterminaciones será más general y proclive a privilegiar aquellas que unifican a los espacios mentales introducidos. Como trataremos de demostrarlo, estos índices conducen hacia la inferencia de “la unidad de lo diverso”, y por ende la creación de un México *sui generis* en el que los mismos espectadores pueden descubrirse integrados. Expliquémonos.

Conformando un kaleidoscopio eufórico de elementos vistos como identidades sociales (es decir como roles y no como valores cognitivos), los diferentes “personajes-nación” apuntan según esta nueva lectura a representar la diversidad nacional. A partir de la situación particular donde se encuentran y las acciones que desempeñan, cada uno de los personajes contribuirá a la articulación progresiva de un cierto espacio mental México (EM, a la vez heterogéneo y unitario), gracias a la proyección *parcial* de las estructuras semánticas que definen a cada uno de los espacios a los cuales los personajes pertenecen:



EM : Espacio mental México

○: Subespacios evenemenciales (situaciones visualizadas)

Proyección parcial de *frames*

Hemos subrayado “parcial” para recalcar que esta proyección compromete únicamente algunas partes del *frame* de los subespacios introducidos, y no otras. Esta es la condición *a priori* para unificar “lo que es diverso”. Para comprender lo anterior, habrá que preguntarnos cuáles partes de las estructuras semánticas serán proyectadas a la integración y cuáles quedarán *inhibidas*.

Esta distinción es relativamente simple: lo que será proyectado desde los subespacios son principalmente los roles de los elementos-personajes que comprenden su clase social, sus edades, géneros y sus condiciones de vida heterogéneas. Como se ha señalado, dichos roles serán inferidos en virtud de los rasgos físicos y vestimentarios de los elementos-personajes, así como de su contexto de acción. Así, y dados los procesos metonímicos, más que ser vistos como entidades específicas, los personajes serán más bien leídos como caracteres de las diversas identidades sociales existentes en nuestro país.

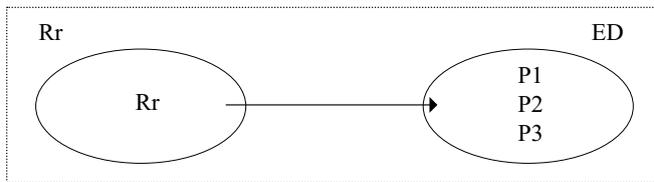
Por el contrario, la parte del *frame* inhibida será precisamente el hecho de que la convergencia de la diversidad social no siempre es fácil, pues a menudo implica desigualdades, conflictos de intereses entre los diversos sectores sociales “alegorizados” en pantalla: ricos/pobres, jóvenes/viejos, campesinos/industriales, hombres/mujeres, campo/ ciudad, etcétera.

En este kaleidoscopio de poblaciones diversas, el *frame* relativo al conflicto de intereses de los diversos sectores sociales se ve arruinado en y por el vértigo de la celebración eufórica; las contradicciones

sociales que implica *la unidad de lo heterogéneo* serán remplazadas por felices serpentinas, banderas caprichosas y una lluvia de confetis que acompañan a aquella manifestación de felicidad tan excesiva como generalizada.

El “México” que en estos términos se dibuja, se antoja una nación artificial; se trata de un espacio mental vago cuya estructura integrante e integrativa permite el simulacro de compromiso que Fox y su partido pretenden adquirir por igual con todos y cada uno de los sectores sociales “representados”.

Una segunda consecuencia de esta “unificación” subdeterminada concierne a la esencia incluyente del mensaje, es decir, a su capacidad de integrar también a los enunciatarios (p. ej.: los receptores del mensaje) en la mencionada unificación de identidades sociales. A nivel cognitivo, esta “inclusión” implica procesos de identificación cognitiva entre los diversos espectadores (Rr) con los personajes diegéticos (P1,2,3):



Rr : Espacio mental de enunciatario

ED: Espacio mental de la diégesis

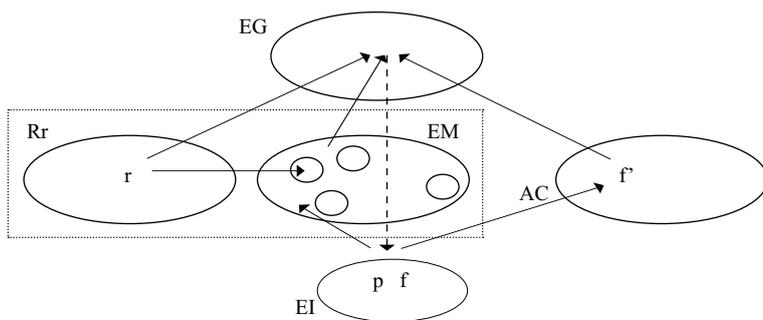
P1, P2, P3 : Diversos elementos personajes

→ Conexión (por identificación)

El *matching* que habilita esta “identificación” puede operar en virtud de conexiones primarias (p. ej.: parecidos físicos entre el receptor Rr y los personajes P1), pero también terciarias (similitud de *frames* situacionales, condiciones de vida, de trabajo, de origen, de residencia, etcétera).²³

²³ Es posible postular que al nivel del “cuaderno de trabajo” de la agencia productora del mensaje, los personajes que aparecen en la pantalla deberán, por petición, parecerse a los espectadores, pero también deberán llevar vestidos

Ahora bien, la integración de estas instancias no se detiene ahí, puesto que el panorama de fusiones entre Rr y los personajes diegéticos comprenderá un elemento complementario: Fox aparecerá en escena participando en la celebración (planos 56, 57, 58) y un poco más tarde en medio de una multitud de niños (planos 59 y 60). La configuración que se dibuja permitirá unificar todas estas instancias mentales, constituyendo una integración cognitiva con tres entradas iniciales:



IP : Imágenes percibidas

EM : Espacio México

P : Elementos diegéticos

f : Fox

AC : Espacio Alianza por el Cambio

Rr : Espacio enunciativo receptor

○ : Subespacios introducidos

EG : Espacio genérico

Ei : Espacio integral

Los elementos-personajes de la imagen percibida autorizarán la introducción, por desempaqueaje, del espacio mental México (EM), así como Fox la del espacio mental Alianza por el Cambio (AC).²⁴ A su vez, el espacio Rr será introducido en la configuración por las miradas en yo-tú que los personajes diegéticos dirigen hacia la cámara (y por

similares a los de la cible, y actuar en un ambiente o contexto similar al de los sectores sociales hacia los cuales se dirige el mensaje.

²⁴ Las conexiones que unifican estos elementos a sus cibles son de orden secundario (identidad icónica, parecido de f a f', por ejemplo) y terciaria (ej.: los vestidos y los rasgos físicos sugieren, por ejemplo, la introducción de su espacio de pertenencia: subespacio campesino, subespacio trabajador de cuello blanco, subespacio tercera edad, etcétera).

tanto parecen dirigir al espectador), o bien directamente a través del proceso de identificación citado anteriormente; este espacio permanecerá conectado a uno o varios elementos-personajes de los subespacios de EM (Espacio México).

Cada uno de los tres espacios iniciales proyectará su *frame* hacia el espacio genérico (EG). Al cabo de un proceso de abstracción de *frames* que tiene lugar en el espacio genérico de la configuración (que –según la teoría– tiene la peculiaridad de aceptar únicamente los elementos y *frames* comunes a los espacios iniciales), las diferencias existentes entre estas tres instancias mentales serán eliminadas de la configuración, mientras que las similitudes constituirán una *estructura semántica* genérica única (ej.: mexicanos eufóricos, que desean la felicidad y el cambio de la nación). Este último será transmitido hacia el espacio integral.

El sentido inferencial resultante de este proceso sería bastante simple: “El candidato Fox, los diversos sectores sociales en escena y tú, espectador, todos somos iguales”. Dicha inferencia presidirá la comunión política, pues individuos-elementos tan iguales entre sí no pueden más que votar por un mismo partido y participar, felices, en la celebración. Se trata aquí de una búsqueda discursiva de la legitimidad y representabilidad de todos los sectores sociales ahora ya– y a pesar de sus diferencias– conceptualmente integrados.

UN FUTURO ANTICIPADO

Fuera de las lecturas metafóricas y la inferencia relativa de la “unidad de lo diverso”, el *spot* subdetermina otra inferencia capital para la campaña, puesto que apuesta a la estrategia política de la “anticipación”. Al filo de estos índices audiovisuales, el sentido subdeterminado no es “la inminente victoria de Fox”, sino ya y desde ahora su victoria alcanzada, su consagración electoral; ¿cómo funciona este proceso cognitivo?

Los índices que habilitan esta inferencia son dos. El primero concierne a las estructuras temporales de los espacios introducidos por las escenas, mientras que el segundo concierne a la configuración enunciativa del mensaje. Analicémoslas por separado.

A partir del segundo plano del *spot*, los índices gramaticales sobrepuestos a ras de la imagen determinan las coordenadas espacio-tem-

porales del espacio mental en construcción: México, 3 de julio, 2000 (M3J). Esta fecha –como fue mencionado– corresponde al día posterior del previsto para la votación. A partir de entonces, las escenas de los diversos lugares del país introducen subespacios evenemenciales de tipo geográfico (la montaña, el campo, la costa, la playa, etcétera) que pertenecen al espacio padre M3J.

Ahora bien, puesto que este mensaje es difundido antes de los comicios, podemos decir que el espacio temporal M3J introducido es relativo a un cierto “futuro”, y que sus subespacios evenemenciales (cfr. las celebraciones eufóricas en diversos lugares del país) tendrán lugar después de la jornada electoral: aquí y gracias a la magia televisiva, el espectador puede ver el futuro.

En términos de focalización cognitiva diremos que el espacio M3J es *puesta en focus* a partir de un cierto espacio mental “hoy” (AH), que corresponde a la o las fechas en que los espectadores ven el mensaje, y que es forzosamente antes de la elección:



AH : Espacio mental “hoy”
(momento de la recepción del mensaje)

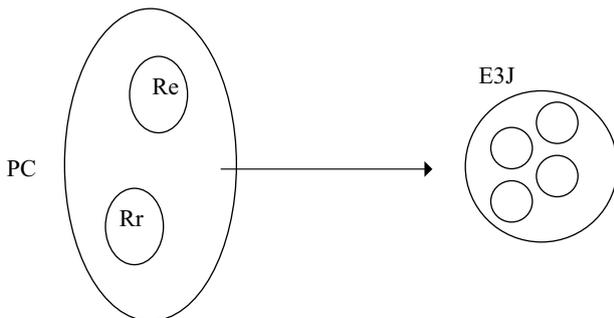
M3J : Espacio mental 3 de julio

Sin embargo, aunque el espacio M3J sea un espacio del “futuro”, ninguna indicación textual determina de qué tipo de futuro se trata : una premonición, una promesa, un sueño de alguien, una visión, un deseo, ¿de quién?²⁵

²⁵ Así, el mensaje verbal “Mexico, 3 de julio” no aclara nunca si se trata de la creencia en un futuro, o la imaginación de alguien sobre el futuro, sino que es “el futuro mismo que se presenta a nuestros ojos”. El carácter de promesa, de sueño o de previsión de la enunciación es velado por el hecho de que nunca

Estos cuestionamientos nos conducen al segundo indicio constituyente de la inferencia examinada: la configuración enunciativa del mensaje y, por ende, al estatuto del espacio M3J y sus subespacios geográficos visualizados.

Es posible modelizar la situación enunciativa de recepción del mensaje de la siguiente manera:



Re : Espacio enunciativo del emisor

Rr : Espacio enunciativo del receptor

○ : Espacios diegético-eventuales (visualizados)

PC: Punto de vista compuesto (Re + Rr)

Esta modelización indica que los espacios eventuales introducidos por las escenas (y componentes del espacio M3J, son “puestas en focus” a partir de un “punto de vista” cognitivo compuesto (PC) tanto del enunciatario (Rr, receptor), como del emisor –jamás visualizado– del mensaje (Re) (p. ej.: camarógrafo, productor del mensaje, Partido AC., etcétera).²⁶

se percibe en escena a aquel que promete, el sujeto del acto, bajo la forma de emisor en pantalla, ni personificado por ninguna voz en *off*. En este cuadro, el estatuto de las imágenes visualizadas se vuelve indeterminado e incluso contradictorio, ellas no son ni un sueño del emisor sobre el futuro, ni una premonición, ni una promesa, puesto que el sujeto que promete, que sueña o que tiene la premonición jamás es introducido por el texto.

²⁶ A nivel cognitivo, y como sucede en varios *spots* de AC, la configuración de estas condiciones pragmáticas se caracteriza por una fusión de espa-

De esta manera, las escenas se pretenden la “mirada” omnipresente de una instancia indeterminada, que puede corresponder tanto a la visión del enunciatario (Rr) como del enunciador invisible (Re). Esta instancia indeterminada alberga el “punto de vista” cognitivo que, cual “ojo divino”, accede a los eventos presentados.²⁷

Naturalmente, dicha configuración enunciativa tiene repercusiones importantes en cuanto a la pretendida “veracidad” u “objetividad” de las imágenes. Esto es así, dado que, pareciendo enunciarse “a sí mismas”, las escenas pierden su carácter de “enunciación realizada por alguien” o bien de visión “subjetiva del enunciador” (ya que en este mensaje no existe ningún enunciador en escena).

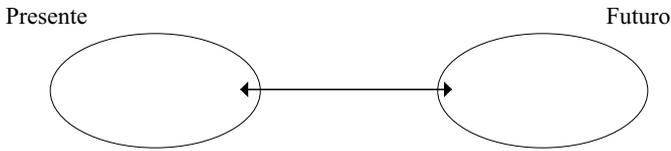
De tal forma estas imágenes se pretenden “eventos objetivos” que el receptor aprehende de manera directa, adjudicándose –para decirlo de otra forma– el estatuto de “hechos” de una cierta “realidad” objetiva recogida directamente por los participantes en situación (“aquí y ahora”).²⁸

Aceptando lo anterior, nos encontramos frente a un mensaje completamente paradójico, pues por una parte presenta imágenes de un “futuro” (el día 3 de julio), y por la otra se trata de eventos supuestamente “objetivos” que el espectador aprehende en el momento “presente” de la recepción del mensaje. Futuro y presente son, pues, los dos polos temporales que se opondrán a lo largo de las secuencias:

cios enunciativos Re y Rr, como instancias que “observan” los eventos diegéticos.

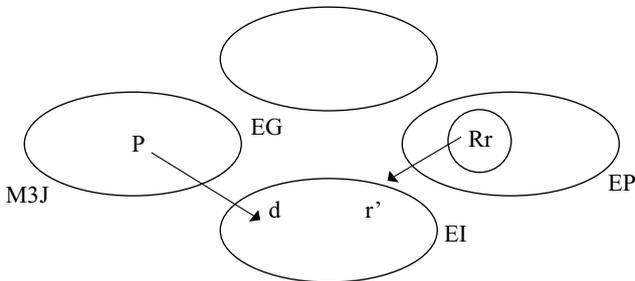
²⁷ Dicho de otra manera, el texto no quiere ser presentado como siendo enunciado por alguien y dirigido hacia un receptor. En la pantalla nunca veremos al enunciador (ni al productor) del mensaje, y ninguna imagen obviará dicha instancia pragmática. De la misma forma, la tonalidad frecuéncia de la banda sonora no consigue dibujar a ningún enunciador a lo largo de los planos. El mensaje no está destinado a un enunciatario, sino que es el enunciatario quien aprehende por sí solo esta extraña “realidad futurista” de los hechos.

²⁸ Esto es, al borrar las huellas de su enunciación, este *spot* se presenta como si fuera un pedazo de la realidad (y no su construcción) atestiguado por Re y Rr de forma “transparente”.



Las contradicciones temporales del mensaje serán, sin embargo, resueltas por algunas subdeterminaciones textuales, de manera que los espacios mentales que introducen, presente y futuro, terminarán cognitivamente integrados. Tal operación tiene lugar durante los planos 23 y 32, donde los personajes diegéticos lanzan una mirada en yo-tú hacia la cámara, y por ende hacia los espectadores.

Tal mirada resulta determinante, puesto que permite conectar los dos espacios temporales (el “presente” y el “futuro”), para legitimar el estatuto paradójico de las imágenes. Ello sucede así en la medida que las miradas en yo-tú tienen la capacidad cognitiva de reificar a la instancia receptora, introduciéndola a la configuración cognitiva en construcción.²⁹ Podemos decir en esta óptica que tales personajes del futuro “vienen” al encuentro de los espectadores, instalados en el momento “presente” de la recepción del mensaje y su espacio mental correspondiente (Rr). En términos de *integración cognitiva*, la modelización de lo anterior puede ser así:

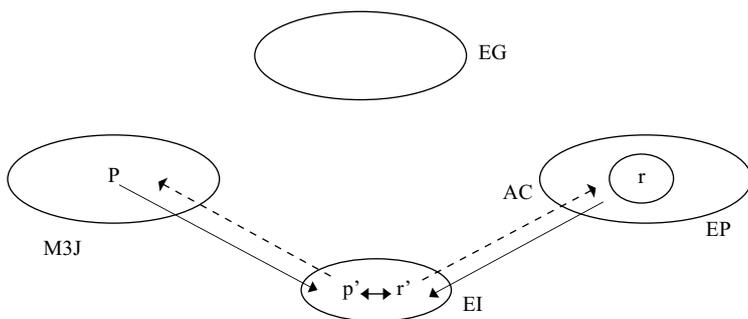


M3J : Espacio 3 de julio 2000

EP : Espacio presente (momento de recepción)

²⁹ En este cuadro postulamos que las diferentes formas de interpelación al receptor permiten instalar en una misma dimensión a entidades cognitivas cualitativamente diferentes, una diegética y otra enunciativa.

El espacio de entrada M3J corresponde a la diégesis del texto, el futuro “México 3 de julio”. El espacio de entrada EP corresponde, a su vez, a la dimensión enunciativa del texto: el momento de la recepción del mensaje. Se trata, pues, de un espacio mental del “presente”. Gracias a las miradas en yo-tú y los planos en *close up*, los elementos de estas dos entidades mentales –los personajes en pantalla por un lado y la entidad Rr por el otro–, son proyectados hacia el espacio integral (EI), donde comparten un mismo espacio mental, produciendo la impresión de que son accesibles unos a otros. De esta manera el “futuro” y el “presente” resultan por algunos instantes conectados:



→ Proyecciones de *frame*

↔ Retroproyecciones de *frame*

Ciertamente extraña, esta conexión permitirá la proyección de estructuras semánticas de los espacios iniciales hacia el espacio integral (EI), particularmente aquellos que definen su temporalidad. A nivel persuasivo, la integración de estructuras producirá una doble inferencia: “el presente es un futuro” y “el futuro está ya presente”. Dichas estructuras emergentes flotarán en retroproyección hacia los espacios iniciales, haciendo de esta eufórica celebración y de la victoria de Fox *eventos ya consumados*.³⁰

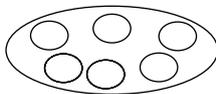
³⁰ En este cuadro podemos constatar que la “veracidad” pretendida por este *spot* es fundamentalmente diferente de la que se busca en otros mensajes. Ya no se trata aquí de una “prueba de eventos pasados” ni de la “demostración

Así, la estructura emergente en el *espacio integral* permitirá inferir que se trata de un futuro que podemos efectivamente ver, y por ello un futuro “que se está ya cumpliendo”. El mensaje apuesta, de esta manera, a la estrategia proselitista conocida como “madrugete”: emitido previo a la votación, el texto muestra la victoria de AC y por consecuencia “el cambio de la nación”. Aquí, “hacemos fiestas puesto que ya ganamos”... poco importa que los comicios todavía no se hayan celebrado.

EL PATETISMO: LECTURA CONTRAFACTUAL

Las consideraciones sobre la temporalidad de las escenas autorizan a encarar la posibilidad de una *dinámica de lectura* alterna y enteramente contraria a la inferencia del “futuro ya presente”. Se trata, en este caso, de una lectura *contrafactual*, de cierta forma paralela a la lectura metafórica analizada previamente y que albergaría la potencialidad patética del mensaje. Veamos su funcionamiento cognitivo.

Los espacios introducidos por las escenas son, para esta nueva lectura, considerados no como eventos efectivamente realizados en el presente, sino como eventos futuros que permanecen por ello mismo en el umbral de lo plausible. Vistos así, estos espacios guardan la condición de un “futuro imaginado”:

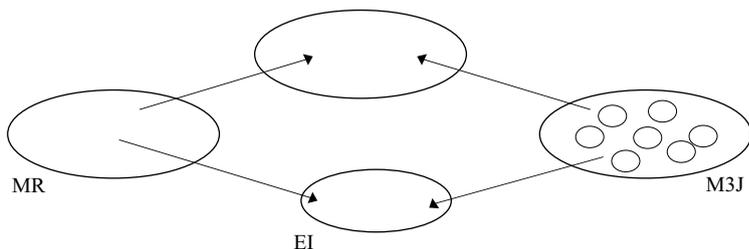


EM3 : Espacio mental “México 3 de julio 2000”.

No obstante, el contraste evidente entre la frase escrita a cuadro, ese “México 3 de julio 2000”, y las condiciones de recepción del mensaje (forzosamente antes de los comicios), consiguen subdeterminar un *principio de accesibilidad* de orden *antagónico*: $F = M3 \longleftrightarrow AH$.

ción de eventos presentes”, “tal y como son”, sino de eventos *futuros* que, paradójicamente “*son así*”.

Operando esta función, el texto invita a los participantes a construir el espacio mental “hoy” (AH), el cual será *inversamente proporcional* al espacio mental “México 3 de julio”. En términos de integración conceptual este proceso puede ser modelizado de la siguiente manera:



M3J : Espacio mental México 3 de julio (escenas visualizadas)

MR : Espacio México según Rr

EI : Espacio integral contrafactual (en construcción)

←--→ *Matching* de elementos

Introducido por las escenas, el espacio M3J corresponde al futuro “México 3 de julio”, y comprende los diversos subespacios eventuales visualizados. Los elementos que lo habitan son –desde luego– los personajes y las cosas en escena, mientras el *frame* semántico que lo define es la “euforia, la felicidad, el bienestar, y la alegría”, pero también el “trabajo, el desarrollo, la producción y el progreso”, siguiendo la lectura metafórica previamente analizada.

Por su parte, el espacio MR corresponde al “*México de hoy*”, tal cual es definido por el estado epistémico de cada participante en el momento de la recepción del mensaje. De manera general, este se encuentra constituido de sus conocimientos, de su *background cognitivo*. Es por ello que el *frame* de este espacio resulta complejo, es una mezcla de estructuras tanto eufóricas como disfóricas, y en todo caso heterogéneas.

Ahora bien, ligados por las conexiones entre los elementos y sus estructuras semánticas (cfr. *matching*), estos dos espacios iniciales (M3J y MR) orquestan la articulación del espacio contrafactual (en nuestro diagrama el espacio integral EI), que albergará estructuras proyectadas desde las dos entradas iniciales. ¿Cómo funciona este proceso?

La inferencia plasmada por las imágenes puede ser traducida en los siguientes términos verbales: “Si fuera 3 de julio, los mexicanos estarían felices, puesto que AC habría ganado la elección, el cambio político se habría producido y la nación habría por ende comenzado su desarrollo”.

El juego del mensaje consiste, entonces, en conducir al espectador a construir el espacio contrafactual (EI, el espacio integral), quien aplicará sobre los datos visualizados *una lógica de antítesis*. Este espacio contrafactual corresponderá no a “lo que sería –o será– en el futuro” sino a “lo que es en el presente”. De esta manera, el *spot* hará inferir exactamente lo opuesto del espacio de entrada M3J.

En dichas coordenadas, lo que hace emotivo y sensiblero al *spot* no son en esencia las imágenes que muestra, sino las que –por antítesis– nos hace inferir.

Mágico y cruel espejo. La antítesis programada conduce a articular lo opuesto a ese futuro “3 de julio”; entiéndase que *el pueblo no está feliz*, que *la euforia no existe*, ni la *magnificencia*, ni la *abundancia*, ni la *paz*, la *armonía*, la *libertad*, la alegría, la *celebración* (imagen 4), ni la “luz” y, para acabar pronto, que los personajes más felices en escena, esos “niños lúdicos” son *hoy*, “en realidad”, los más tristes del planeta.

El patetismo del *spot* reside en el hecho que a partir de los datos visualizados, el espectador articulará en continuidad las situaciones de una espantosa estructura semántica: una lamentable oda a la ignominia rápidamente transformable en una égloga a la esperanza: “el país no es así, pero podría serlo”.

En lo que respecta a las estructuras emocionales y sensitivas desencadenadas por el texto, postulamos que la dinámica de lectura contrafactual propicia que los participantes sientan la tristeza y la depresión con la misma magnitud de la felicidad presentada en pantalla. En este cuadro, la disforia se extenderá inversamente proporcional a la euforia visualizada. Estas antípodas –ahora intercambiables– son la estrategia para acceder a las cuerdas emotivas del espectador, que por contraste imagina situaciones tristes viendo situaciones alegres.

En una perspectiva de persuasión tal juego de inversiones estaría *a la moda*, puesto que las recomendaciones de los profesionales del

marketing contemporáneo o al menos del *mainstream* de la profesión, sugieren “*nunca emitir mensajes con carga negativa*” que puedan “dañar” o contaminar la imagen del enunciador (en este caso AC). No nos detendremos, sin embargo, en esta cuestión.

EÓLICO, LA LIBERACIÓN, LA TOMA DE LA CIUDAD

Para cerrar este análisis abordaremos rápidamente una última lectura posible, cuya eficacia reside en que su actualización no requiere de un estado atencional demasiado escrupuloso de parte de los participantes, pues no precisa una aprehensión detallada de *funciones de accesibilidad* específicas (cfr. conexión), como aquellas indispensables a las lecturas metafórica y contrafactual.

La construcción de sentido a la que nos referimos se basa más bien en las sensaciones desencadenadas por las imágenes, pues a lo largo de la secuencia los participantes asisten a la subdeterminación gradual pero generalizada de una cierta “sensación de libertad”, asociada en este texto al “viento” y al “movimiento”. Tales subdeterminaciones conllevarán a una integración cognitiva cuya estructura emergente será justamente la idea de que, a diversos niveles, “la victoria de Fox traerá (o ya trajo)³¹ una suerte de liberación”. Analicemos de cerca el funcionamiento cognitivo de esta inferencia.

Durante toda la secuencia el viento es subdeterminado a nivel sonoro, tanto por el sonido del plano inicial como por la música de flauta que acompaña a toda la secuencia. Las subdeterminaciones visuales confirmarán esta omnipresencia eólica, dada la aparición de elementos-objetos que no cesan de moverse al ritmo de las corrientes de aire (como las nubes, las banderas y los confetis), o los movimientos ágiles de los personajes (p. ej., los desplazamientos, pero sobre todo los saltos) cuya exposición en cámara lenta hace que parezcan “flotar” en dicho ambiente aéreo.

Por otro lado, el movimiento será también subdeterminado por varios índices. En primer lugar, gracias a los desplazamientos de los personajes, iniciados en el plano 6, cuando los pies del campesino lo-

³¹ Ver en las páginas precedentes el apartado consagrado a la inferencia del “futuro presente”.

gran un primer paso. Paulatinamente, y con desarrollo de los planos, el movimiento de todos los personajes se irá haciendo más complejo. En breve, en estas escenas todo está en movimiento: los personajes y los objetos, el mar, los coches, etcétera.

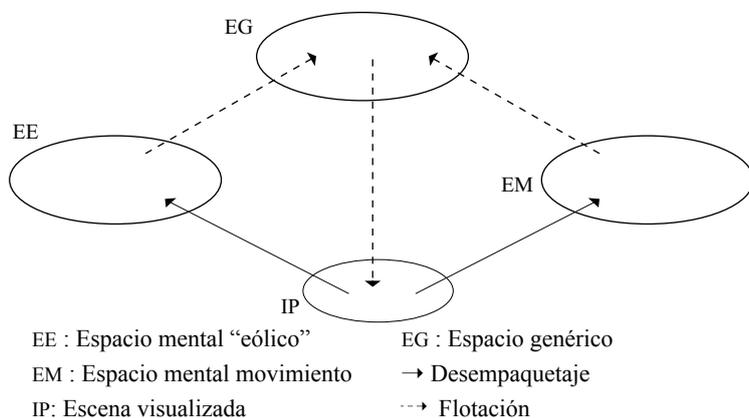
Este movimiento generalizado será incluso puesto en relieve gracias al juego de contrastes introducido por un plano específico, el 23, donde un niño –inmóvil y sonriente– mira hacia la cámara. La inmovilidad del personaje contrasta con el trasfondo de la imagen, donde varios personajes descienden frenéticamente la escalera de un edificio y quizá, a la manera de un espejo, corresponde (cfr. “*mapea*”)³² a aquella inmovilidad de los espectadores que observan el mensaje.

El “movimiento” será además indexado a través de las variables formales que aspectualizan las escenas. Pensamos particularmente en los constantes movimientos de cámara (p. ej.: *travellings* de todas formas), pero también en la variación repetida de los ángulos y el tamaño de los encuadres (p. ej.: picada, contrapicada, planos de conjunto, panorámicas, close up, etcétera).

Ahora bien, el “aire” y el “movimiento” encuentran en este mensaje dos momentos de convergencia capitales. En primera instancia, durante el plano 33, donde las niñas vestidas con ropajes folklóricos realizan un giro. Ciertamente remarcable, esta escena no hace más que preconizar la del plano siguiente (el 34), aprestando la atención del receptor para que pueda aprehender cabalmente esta imagen: de pie, sobre una piragua, un joven pescador lanza su red girando el cuerpo en elegante movimiento: en cámara lenta, esta escena es una de las más sobresalientes del mensaje, y es esta –creemos– quien subdetermina una estructura semántica que domina el resto de las configuraciones del *spot*.

En este plano la cámara lenta otorga ciertamente aires poéticos a la imagen, pero también, y de manera más importante, permite la integración cognitiva de los elementos “aire” y “movimiento”:

³² No hemos podido encontrar una traducción exacta de este término, propuesto por la teoría de Fauconnier en la obra *Mappings...* (1997). Esto quiere decir simplemente que existe una conexión entre las dos entidades mentales, cuyos *frames* son también puestos en correspondencia.



En esta integración cognitiva, la imagen percibida (esta vez en el blend IP) permite el desempaquetaje de los espacios *eólico* (EE) por un lado y *movimiento* del otro (EM). La estructura de estos espacios (de orden mayoritariamente sensorial) flota enseguida hacia el espacio integral, que se ocupará de despejar un *frame* de orden secundario –concerniente precisamente a la sensación de liberación corporal³³, pero también un *frame* terciario compuesto: “el viento que permite la liberación y el movimiento”.

Estas estructuras orientarán enseguida el sentido de las imágenes, puesto que las situaciones diegéticas serán “aprehendidas” como las etapas de este “viento liberador” (iniciándose en las montañas, avanzando hacia la ciudad y encontrando su apogeo en la imagen del pescador) que en su transcurrir anima a todo lo que toca, devolviendo el

³³ Resulta igualmente posible postular que esta insistencia de los “giros” subdetermina la inferencia del “cambio”. Tal sería el caso de una lectura metafórica, que además estaría acorde con los conceptos fundamentales de la campaña analizada, pues esta presentó al candidato Fox como “el presidente del cambio”. Pero en la construcción del sentido aquí examinada está más cercana al universo indicial, donde estos “giros” no son metáforas (por conexión terciaria), sino que subdeterminan la “sensación” de la “liberación del cuerpo” (conexión de tipo secundario).

movimiento a los personajes y a los objetos, para alcanzar, al filo de las escenas, su fuente de origen: el candidato Fox.

En este contexto, es posible postular que este “viento liberador” no es otro más que el halo liberador del candidato: la fuente original de toda animación, de todo movimiento y de toda liberación. No es por azar que en el penúltimo plano del mensaje (filmado en cámara lenta, contrapicada y con el cenit musical de fondo) Fox, eufórico, “liberará” hasta a las aves.

En torno a esta lectura, es importante remarcar que no se trata de una dinámica metafórica, sino de una dinámica “sensorial”, que no precisa de mediación terciaria (función simbólica, pragmática, metafórica) para ser apprehendida.

Bibliografía

- ARISTÓTELES. *Retórica*. (1990). Introducción, traducción y notas por Quintín Racionero. Madrid: Gredos, 626 pp.
- CACHLAND y Sjenowsky. (1992). *The computational brain*, Cambridge: MA, MIT Press.
- CHANGEUX, J. P. & P. Ricoeur. (1998). *Ce qui nous fait penser, la nature et la règle*. Paris: Ed. Poche Odile Jacob, 336 pp.
- COULSON, S. (2000). What’s so funny?, Conceptual integration in humorous examples. In Herman V. (ed.), *The poetics of cognition: studies of cognitive linguistics and the verbal arts*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DELEDALLE, G. (1979). *Théorie et pratique du signe, introduction à la sémiotique de Sanders Peirce*. Paris: Les éditions Payot, 207 pp.
- EDELMAN, M. (1992). *Biologie de la conscience*. Paris: Ed. Odile Jacob.
- ELIASMITH, C. (ed.). (1998). *Dictionary of philosophy of mind*. Department of Philosophy, University of Waterloo. Disponible en: <http://philosophy.uwaterloo.ca/MindDict/.html>
- FAUCONNIER, G. (1984). *Espaces mentaux, aspects de la construction du sens des langues naturelles*. Paris: Minuit.
- & Turner M. (1996). Blending as a central process of grammar. In *Conceptual structure, discourse and language*. Adele Goldberg (Ed.), Stanford: Cambridge University Press.
- (1997). *Mappings in thought and language*. Cambridge: Cambridge University Press.

- — (1998). Conceptual integration networks. In *Cognitive Science* 22, (2).
- GRADY, O. y Coulson (1999). Blending and metaphor. En *Metaphor in cognitif linguistics*. Amsterdam and Philadelphia: Steen G. and Gibbs R.
- LAKOFF, G. (1993). The contemporary theory of metaphor. In Ortony A. (ed.), *Metaphor and thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- & Johnson M. (1985). *Les métaphores dans la vie quotidienne*. Paris: Minuit.
- & Johnson M. (1999). *Philosophy in the flesh. The embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books.
- LANGACKER, R. (1987). *Foundations of cognitive grammar* (vol. 1). Stanford: Standford University Press.
- (1999). Explanation in cognitive linguistics and cognitive grammar. In Departament of Linguistics, UCSD, *The nature of explanation in linguistic theory*. December, 3-5.
- OSORIO, J. (2003). Metáfora y análisis conceptual del discurso. *Trabajos Lingüísticos*, núm. 1, abril 2003. Ed. Universidad de Concepción. Consultada el 31 marzo, 2009, <http://www2.udec.cl/~prodoci/serie/ARTICULO1.htm>.
- PEIRCE, CH. S. (ed.). (1978). *Écrits sur le signe*. Ressemblés, traduits et commentées par Gérard Deledalle. Paris: Ed. du Seuil, 254 pp.