

00466  
6.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES  
MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION**

**CARTOGRAFIA DE LA METAFICCION EN LOS  
VIDEOCLIP.**

**T E S I S**

**PARA OBTENER EL GRADO DE**

**M A E S T R I A**  
*en ciencias de la comunicación*  
**P R E S E N T A :**

**IGNACIO PEREZ BARRAGAN**

**ASESORADO POR: ANA ADELA GOUTMAN BENDER**



00466

**MEXICO, D. F.**

**FEBRERO DEL 2000**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

*Si tú pasas por mi casa y si ves  
a mi mamá, dile que hoy no me espere,  
que este movimiento no da un paso  
atrás...*

*Movimiento, qué chido movimiento  
¡SUveRSIÓN!*

*Dile que no pague un peso, la UNAM es  
gratuita y así se va a quedar...*

CGH-UNAM

*No lo veo si no lo creo*

Heinz von Foerster

*¿Qué hay de malo en no ser el mejor?*

Doris Lessing

A mi familia que es el tesoro más grande  
que tengo en la vida  
Al Consejo General de Huelga de la UNAM  
por enseñarme que sabiduría no es nada  
más conocimiento, sino también humildad y  
que investigar es un acto político donde bien  
vale la pena, apostar por la revolución y no  
por mantener el cadáver maquillado del  
infierno de lo mismo

# Índice

Introducción 5

## 1 Cartografía

- 1.1 Cartografía y ciencias cognitivas 9
  - 1.2 Los orígenes de la cartografía 11
  - 1.3 La cartografía restringida 12
  - 1.4 Los mapas de la mente 13
  - 1.5 Cartografía y la comprensión 14
  - 1.6 La teoría de los hologramas 17
  - 1.7 El constructivismo radical 21
  - 1.8 El constructivismo radical y la teoría de los hologramas: Divergencias y puntos de encuentro 26
  - 1.9 Cartografía y abducción 29
  - 1.10 Caos y cartografía 33
  - 1.11 La memoria 36
  - 1.12 La construcción de sentido 41
  - 1.13 La incógnita cerebral 45
  - 1.14 La cartografía de la metaficción en los videoclip 46
- Bibliografía 50
- Glosario 53

## 2 La metaficcionalidad en los videoclip

- 2.1 Las primeras conjeturas 57
  - 2.2 El mundo de los videoclip 60
    - 2.2.1 La metaficción en los videoclip 62
  - 2.3 La estética de la metaficcionalidad en los videoclip 64
  - 2.4 La poética de la metaficción en los videoclip 68
  - 2.5 Hacia una prosaica de la metaficcionalidad en los videoclip 70
- Bibliografía 73

## 3 La matriz "la metaficción en los videoclip"

- 3.1 El eje retórico 76
- 3.2 El eje dramático 79
- 3.3 Análisis de prosaica: La matriz "la metaficción en los videoclip" 81
  - 3.3.1 Eje de lo retórico 81
  - 3.3.2 Eje de lo dramático 103

Videografía 112

## 4 Clausuras 118

Bibliografía general 131

## Introducción

Este trabajo de tesis presenta una propuesta de metodología de investigación que he llamado "Cartografía".

La cartografía tal y como la entiendo, tiene sus orígenes en una propuesta del teórico Fredric Jameson que en su libro "El postmodernismo o las contradicciones culturales del capitalismo tardío" habló de la cartografía como la elaboración de mapas cognitivos de la misma forma en como un taxista recorre, en un viaje, las calles de la ciudad mentalmente.

Jameson imagina, a mi gusto, la elaboración de mapas para hacer conscientes las percepciones a las empresas de comunicación en una época donde la información acaece vertiginosamente. Se habla incluso (pienso en Jean Baudrillard) de una sobresaturación de signos. La consecuencia de tal bombardeo de información es la alineación o la pérdida del sentido crítico a una sociedad donde la explotación de las personas por las personas se intensifica y también la brecha entre quienes más poseen y una creciente mayoría que vive en la pobreza extrema.

La preocupación de Jameson se me hace legítima pues el bombardeo informativo se da en las empresas de comunicación que ya son cotidianos y en muchos casos, la televisión llega a ser la única fuente en que cualquiera se informa de lo que acontece.

Ante tal problema he asumido la implicación crítica de la cartografía jamesoniana pero la he unido con las posiciones teóricas del constructivismo radical que implican que nadie puede conocer la realidad sin un mínimo de incertidumbre y mucho menos nadie puede dar a conocer tal visión de la realidad sin los límites que marca el mismo lenguaje. De hecho trato de explorar uno de esos límites que es la autorreflexibilidad. He considerado que la realidad es una construcción no social sino personal condicionada en lo social.

Desde esta perspectiva pondría el dedo sobre la llaga y diría que en los medios de comunicación se construye la realidad de acuerdo a diversos intereses aunque la tendencia dominante en los medios de mayor cobertura regional, es la de construir realidades que favorezcan a quienes más tienen pues son quienes mantienen económicamente a dichos medios. Las consecuencias son drásticas pues cualquier posición crítica que afecte a las personas que más poseen es atacada en los medios que construyen la realidad de tal manera que buscan destruir al sector que se opone. Se puede imaginar la manera en cómo alguien construye la realidad teniendo como única fuente de información a tales medios. Su visión estará condicionada y es fácil que se convierta en alguien que se opone a la oposición. Así es factible que la persona pobre esté en contra de otra persona pobre que lucha por los intereses de clase, intereses legítimos pero deslegitimizados por la argumentación en las empresas de comunicación, argumentación que toma mucha fuerza en las formas audiovisuales pues la imagen tiene la fuerza del indicio, de la prueba que por el hecho de verse puede considerarse irrefutable, así como el humo es el indicio del fuego, la imagen tiene la fuerza argumentativa de lo acontecido realmente.

La cartografía se asemeja así como una forma de escape al manejo de información en los medios, sin embargo aunque la propuesta existe no existe un método a seguir y muchos investigadores y muchas investigadoras han tomado a la cartografía de Jameson como un sinónimo de taxonomía y tipología. No creo que la cuestión sea agrupar o enumerar, eso no es garantía de que se asuma una posición crítica pues mientras se clasifica se consume y se justifica la lógica del capitalismo tardío (la lógica de la sociedad de consumo). Tampoco creo, se trata de no consumir. La cuestión para mí, es de volver consciente el proceso de comprensión a lo que consumimos, no se trata ya de pensar qué comprendemos sino cómo comprendemos ¿De qué sirve criticar si no somos capaces de criticar nuestra crítica? Por lo mismo, entiendo a la cartografía como una camino autorreflexivo, como una autobúsqueda para saber dónde nos encontramos. El taxista de Jameson no sacaba un mapa para poder ubicar su recorrido, el taxista buscaba el mapa en sí mismo y unía los caminos a recorrer sobre la marcha.

La cartografía como crítica a la sociedad de consumo no depende únicamente de lo percibido sino en la manera en cómo se comprende lo percibido, esto es, la forma cómo nos apropiamos de la realidad. Hacer cartografía en la modalidad de taxonomías es seguirle dando fuerza al argumento de los índices, a las pruebas que evocan a la realidad verdadera por el sólo hecho de estar presentes. Una cartografía que busca la comprensión individual evidencia de tajo a la realidad como construcciones individuales socialmente condicionadas. Las taxonomías se apoyan en la fuerza de la razón, en la imposición de lo verdadero, la cartografía tal y como la entiendo, buscan el dialogismo y la confrontación de las otredades a través de la discusión y la lucha argumentativa. Quien busca la otredad busca ser razonable pues hay la conciencia de que la visión es particular y no general, quien busca la mismidad ha optado no por la confrontación sino por la imposición de lo que se piensa en la realidad y por lo mismo su objetivo es utilizar la argumentación para nulificar la confrontación y el diálogo.

En esta tesis he apostado a crear un marco metodológico cartográfico para estudiar a un producto audiovisual que me llamó la atención porque sentía que le daba una lectura acrítica pero que a su vez me llamaban mucho la atención: los videoclips metaficticiales, es decir los videoclips que se narrativizaban a sí mismos o bien narrativizaban al hecho de hacer videoclips. Mi interés se centro en saber por qué tenía tales sensaciones.

Por lo mismo la investigación se dividí en varios niveles. En el primero intenté forjar el camino cartográfico y poner las reglas del juego de mi investigación. En el segundo elaboré una explicación para comprender por qué los videoclips, algunos, me permitían hacer lecturas críticas y acríticas. Para hacerlo eché mano de la retórica general del grupo de Lieja en particular a su hipótesis del grado cero y del desvío retórico, misma que se emparentaba con algunas conclusiones que había hecho en el primer apartado.

El tercer capítulo es un análisis que estudia mi sensibilidad a los videoclips metaficticiales en el momento de interactuar con estos productos artísticos. De hecho no quería incluir tal análisis pues pensaba que era un ejercicio sólo de mi interés. Sin embargo al final decidí incluirlo pues pensé que proporcionaría elementos de interés para quien me leyera y que ayudaría a la comprensión del capítulo final que son las clausuras.

El capítulo final se distingue por ser el ejercicio autorreflexivo a todo el trabajo. Ahí peneé en todas las posturas que manejé y llego a plantear nuevas dudas que deberán ser abordadas en nuevos proyectos pues pienso que investigar no es descubrir un saber sino mostrar lo que se ignora.

El término de clausura se aplica en el constructivismo radical cuando se explica el mecanismo de la comprensión que explico en el primer capítulo. No es lo mismo percibir que comprender pues en la comprensión hay atención y en la percepción no. En el hecho de poner atención y hay una clausura. En tal sentido he tomado a este término y en mis clausuras he puesto la atención a las posturas que manejé en todo el trabajo, posturas que como ya señalé abren nuevos interrogantes.

De esta manera he tratado de hacer una cartografía en los videoclips metaficcionales no a través de la especulación teórica sino de la aplicación misma de la teoría pues la cartografía tal y como la entendí, abre la posibilidad de hablar de ella al mismo tiempo que se le utiliza, lo que no quiere decir que todos los métodos tengan semejante particularidad. No estoy hablando de una miemidad metodológica sino de otredades en la búsqueda epistemológica. Hablo de construir la realidad sobre la marcha y aquí hay una práctica de tal enunciado. Sirva esta introducción para que quien esté leyendo encuentre una pequeña advertencia sobre lo que leerá. Pongo el siguiente aviso para las refutaciones a este trabajo: Esta investigación es totalmente conjetural, toma a las llamadas "pruebas científicas" como meras construcciones individuales condicionadas culturalmente y socialmente. No he trabajado con evidencias sino con presentimientos que podrán ser refutados con otros presentimientos. Este trabajo presenta contradicciones pero es el resultado de ir construyendo caminos sobre la marcha. Por lo mismo recomiendo poner mucha atención en las clausuras donde intento darle una cohesión a toda la tesis.



C A B T O G B A F I A

## Cartografía

### 1.1 cartografía y ciencias cognitivas

Mi primera propuesta de antemano, es colocar a la cartografía como una disciplina de las Ciencias Cognitivas entendiendo a éstas como la relación interdisciplinaria encaminada a estudiar al cerebro y los procesos fisiológicos y químicos que permiten su funcionamiento y su interactuar con el mundo y en segundo lugar, la forma en cómo se adquiere conocimiento a través de ese funcionar del cerebro<sup>1</sup>.

La cartografía tendría por propósito estudiar al conocimiento en sí y partiría del supuesto de que todo conocimiento es una construcción de sentido, o mejor aún, una construcción de la realidad. Para explicar tales construcciones se deberá echar mano de las neurociencias computacionales; la inteligencia artificial; las matemáticas y la lógica; la psicología cognitiva y la filosofía; la lingüística y la antropología. Todas estas disciplinas conforman las ciencias cognitivas y la cartografía se inserta en éstas en principio como una línea de investigación que parte de la hipótesis, y la repito, de que el conocimiento es una construcción de la realidad.

El propósito en la cartografía es comprender con qué creencias una persona construye (o bien puedo usar un sinónimo: inventa) la realidad en un aquí y ahora en plena interacción con un contexto ambiental y social determinado, tal contexto condiciona la manera en cómo esa forma inventa la realidad; es el cristal con que alguien observa al mundo y sin embargo es el cristal pero jamás los ojos, los "ojos" en esta metáfora es la capacidad de una persona para pensar y actuar por sí misma en el sentido en que, digamos, el responsable directo de que parpadee es mi cuerpo mismo y no es el contexto el que produce las reacciones fisiológicas necesarias para que haga tal acción. El contexto me condiciona a hacer algo en el último de los casos pero quien hace ese algo soy yo y no el contexto.

De acuerdo con lo anterior la cartografía tiene de entrada dos presupuestos para constituirse como un proyecto de investigación:

\*La intersubjetividad

\*Un carácter espacio temporal inmediato

Hago esta primera definición aventurada de cartografía porque intento

<sup>1</sup> François Rastier. *Sémantique et recherches cognitives*; Paris: Presses Universitaires de France, 1991. P 20

diferenciarla de la frenología. Aclaro lo anterior porque comúnmente la cartografía está ligada con el hacer mapas de cualquier índole y si hago una relación de cartografía y el cerebro aunque sea sugerida, es fácil que cualquiera pueda relacionarla con la frenología, ciencia que tenía como objeto diseñar mapas del cerebro.

La frenología como disciplina fue inaugurada en el siglo XVIII por los científicos Gall y Spurzheim que a través de una joven neurofisiología experimental intentaron asociar regiones específicas del cerebro con los sentidos y con las emociones. Así, dañaban alguna parte de la materia gris de un animal y esperaban la reacción. Cuando se daba, recurrían a la comprobación con más animales y sacaban una conclusión: tal parte del cerebro afecta a tal sentido o tal emoción por lo tanto hay relación entre ambas cosas<sup>2</sup>. Claro está que semejante método es el mismo que utilizó Galileo en sus observaciones y que Newton heredaría para establecer su famosa ley gravitacional.

Sin embargo no puedo pasar por alto el problema que acarrió el anterior método en el campo de las ciencias. Se pensó que el objetivo de hacer ciencia era hacer leyes, es decir, verdades absolutas aplicadas a todo tipo de casos. Tales verdades se sostenían en la observación y la experimentación. Tiempo después gente como Fayerabend criticarían tal modo de hacer ciencia, modo que se llamaría "método científico".

Un gran hombre publicaría a mediados del siglo XX su propuesta de que el campo de las ciencias del arte y las humanidades en general deberían ser estudiadas en una forma distinta al "método científico".

Tal hombre era Gastón Bachelard y sus ideas tenían algo de común con las de Weiner Heisenberg, un físico ganador del premio Nobel que notaría que no puede haber mediciones exactas por lo que él llamó "el principio de incertidumbre"<sup>3</sup> pues si se quiere medir la energía de las partículas es necesario implementar un mecanismo para observarlas, pero la sola presencia de este mecanismo de observación produce y gasta energía (fenómeno contemplado en la llamada segunda ley de la termodinámica que dice a grandes rasgos que la materia consume energía para generar calor a la vez que desecha energía que ya no puede generar calor) en aquello que observa por lo que la medición no es exacta.

<sup>2</sup> Karl Pribram J. Martínez Ramírez: *Cerebro y conciencia*; Madrid: Diaz de Santos, 1995. Págs. 4-23

<sup>3</sup> Cfr. Stephen Hawking: *Historia del tiempo: Del big bang a los agujeros negros*; México D. F.: Grijalbo, 1988. 245 Págs.

La lección que se puede sacar de esto es que nunca podremos conocer con certeza el universo (o multiverso diría Ch. S. Peirce) y que para hacer mediciones se debe añadir un valor para la incertidumbre para tener una medición aproximada, pero nunca exacta.

La frenología pues, está ligada con las ciencias cognitivas en el modo fisiológico y su estudio tiene heredada la tradición del método científico, la cartografía en cambio no busca una lógica de universales sino de particulares, en específico con lo que Charles Sanders Peirce ha llamado "abducción" o lógica de conjeturas a casos.

## 1.2 Los orígenes de la cartografía

En 1982 Fredric Jameson en su influyente ensayo "El posmodernismo o las contradicciones lógicas del capitalismo tardío"<sup>4</sup> escribió que ante el exceso de información producido en una sociedad desbordada por los medios de comunicación, era necesario hacer un mapeo de aquella información que recibiéramos, a fin de que pudiéramos pensarla y no se quedara en la sola contemplación. El objetivo de este "mapeo" era la actividad misma de pensar y Jameson apostaba a que de esta manera (¡pensando!) se podía combatir a la alienación producida en la lógica del capitalismo tardío. La propuesta de Jameson residió pues, en la elaboración de cartografías y permitirían primero la ubicación ante un cúmulo de información y segundo, sostener una posición crítica en la sociedad de consumo.

Si el aviso de Jameson sobre una posible alienación llegó a tiempo o no, es tema de una discusión que no interesa a los fines de este trabajo. Lo que sí importa es la propuesta de retomar una definición que parece heredada de la elaboración geográfica de mapas, disciplina que es antiquísima y que trata sobre el conocimiento de territorios dados y que posee todo un camino teórico metodológico que la sustenta. Una aplicación de tal camino en las ciencias sociales y en las humanidades, daría como resultado a lo que llamo "cartografía restringida".

<sup>4</sup> Fredric Jameson: *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*; Barcelona: Paidós, 1991. Págs 111-121

### 1.3 La cartografía restringida

Desde mi apreciación, considero que el uso común que se hace al término "cartografía" corresponde a clasificar y ordenar conocimientos ya adquiridos, y no me parece diferente a lo que se llama "taxonomía" que consiste en seleccionar y ordenar elementos por rasgos de distinción (y dejo al gusto de cada quien si esos rasgos son "objetivos" o "subjetivos"). Así, puedo decir que "x" elementos pertenecen a "A" por tales características y por lo mismo puedo no ponerlos en "B" pero sí en "C"<sup>5</sup>.

Ese tipo de cartografía no me interesa abordar aquí. La cartografía que pretendo desarrollar es la que llamo "general". La diferencia con el otro tipo de cartografía es principalmente la temporalidad.

En la acepción "restringida" se partiría del presente para darle sentido al pasado, a los conocimientos ya adquiridos. Se trata de edificar al pasado desde el presente. En cambio, en la cartografía general el pasado es una consecuencia del presente y el presente es el pasado en el sentido de la irreversibilidad y continuidad del tiempo, el tiempo no se detiene al momento de escribirlo, lo escrito es ya pasado y sólo un instante, presente.

La cartografía restringida buscaría certidumbres, la cartografía general, al no poder asir el flujo temporal parte de la incertidumbre, no afirma el conocimiento de algo, sino la comprensión de que tal conocimiento está condicionado a sistemas de creencias.

La cartografía general tendría por propósito el comprender las normas con las que se cree, investigar en este sentido es formular o aceptar reglas para inventar la realidad.

La cartografía restringida haría mapas sobre territorios ya explorados. Tales territorios se ordenarían y el resultado es un conocimiento general del territorio. En la cartografía general, en cambio, los mapas servirían para inventar el presente y tener armas para enfrentar ese mismo presente que sigue

<sup>5</sup> Cfr El uso que Lauro Zavala da a cartografía en Lauro Zavala: *Permanencia voluntaria*; Jalapa: UV, 1994. Francisco Varela también utiliza al término "cartografía" en el mismo sentido (al que llamo 'restringido') en Francisco Varela: *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas: cartografía de las ciencias actuales*; Barcelona: Gedisa, , 1990.

avanzando. Los mapas, desde este punto de vista, están limitados al flujo del tiempo: el mapa sirve para comprender el pasado pero cuando el presente deja de ser presente y se vuelve pasado, la misma información sobre el pasado aumenta y lo que se pensaba del pasado es sólo una parte del pasado, pues tal pensamiento es ya, de ese mismo pasado.

Al hacer esta tesis, pretendo utilizar lo que llamo "cartografía general". Gracias a la escritura por computadora modifiqué una y otra vez mi texto pues voy construyendo sobre la marcha, el objeto de estudio que llamo "Cartografía de la metaficción en los videoclips".

En la cartografía general una realidad se construye sobre la marcha y como ya escribí, el pasado sirve para inventar el presente, no es mi pretensión en este trabajo afirmar que tenía en claro lo que pensaba investigar, al contrario mis certidumbres iniciales han pasado al ámbito de la incertidumbre y mi propósito no es darle un sentido de certeza a mis incertidumbres, sino tener claro con qué creencias trato de dar sentido a lo que alguna vez me parece sin sentido (y en caso de que afirme que el sinsentido tiene sentido ya estoy haciendo uso de una creencia ¿Cuál es?) Tal pregunta es tema de lo que llamo cartografía general.

#### 1.4 Los mapas de la mente

Más allá de la correspondencia de los mapas con la cartografía, Hampder-Thurner<sup>6</sup> puede alegarme de acuerdo con lo que expone en su libro "Mapas de la mente" que los mapas al conocimiento humano es un quehacer igual de antiquísimo que los mapas geográficos. Él sostiene que uno de los primeros mapas a la mente es la teoría del ying yang (¡sin embargo tan actual en nuestros días con la naciente lógica difusal) que era la división de la mente en dos fuerzas en equilibrio, una representaba lo positivo y el otro lado lo negativo. Esta propuesta de división de la mente tendría correspondencias con la división de Trotter a los hemisferios cerebrales. El trabajo de Hampder Turner revisa incluso la propuesta de los frenólogos y pasa por el materialismo dialéctico de Marx, el psicoanálisis y el constructivismo de Varela sin olvidar el enfoque holográfico de Pribram. Puedo recapitular de acuerdo con Hampder Turner que la cartografía del conocimiento humano es muy antigua y que ahora, mi propuesta gira no en una propuesta para conocer al mundo, sino para conocer al conocimiento mismo desde el plano

<sup>6</sup> Hampder- Turner: *Maps of the mind*; Mac Millan Publishing Company, 1981

ideológico y cultural.

## 1.5 Cartografía y la comprensión

Mi noción de "cartografía" no alude a un conocimiento reflexivo, sino autorreflexivo donde mi cerebro se piensa a sí mismo. Lo cual arroja la paradoja de que el cerebro nunca podrá conocerse a sí mismo porque hacerlo significa que tiene capacidad para observarse a sí mismo y cuando se haya observado todo cómo hará para observar aquello con que estaba observando ¿Pueden acaso los ojos mirarse a sí mismos sino mediante algo externo que los refleje?

A la fecha puedo afirmar que es posible la observación de los elementos anatómicos del cerebro, sin embargo no es así con las sensaciones que la misma actividad de estos elementos anatómicos produce ¿Acaso son observables las imágenes y sonidos oníricos? La respuesta es inmediata. No, la posibilidad aún pertenece al reino de la ciencia-ficción pero mucha de la tecnología actual habitó ahí alguna vez.

Lo anterior es un reflejo de lo paradójico que puede ser un conocimiento basado en la subjetividad y plantea la incompetencia holística de la subjetividad para verse a sí misma, en otras palabras la totalidad no puede verse a sí misma sin ayuda de un sistema exterior a ella. Tanto lo subjetivo como lo objetivo son conocimientos inexactos ( y no utilizo esta palabra en un sentido despectivo) y son dos caminos que arrojan distintos resultados en el estudio de la cognición. Ya el matemático Kurt Gödel<sup>7</sup> había expuesto el problema de analizar a un sistema  $x$  con los mismos elementos de tal sistema, lo cual para él (y para mí) deriva en los círculos viciosos de toda preposición que no va más allá de sus mismos componentes y que por lo mismo parecen ser verdaderas e inmutables como que el valor de uno es uno y esta afirmación parece contundente pero sólo en apariencia porque el uno es uno sólo en un sistema decimal y seguramente en un sistema en que la base sea doce, el valor de uno cambia. La conclusión que puedo obtener del planteamiento de Gödel es que la valoración que hacemos de algo o alguien no es

<sup>7</sup> Vid el ensayo de Gabriel Stolzenberg " ¿Qué puede revelarnos sobre el pensar un análisis de los fundamentos de la matemática" en Paul Watzlawick : *La realidad inventada. ¿ Cómo sabemos lo que creemos saber?*; Barcelona: Gedisa, 1990. 278 Págs.

por el valor que ese algo o alguien tenga en sí, sino de la forma en cómo he aprendido a valorarlos. Así, un billete de alta denominación no tiene absolutamente un valor monetario para una nenita de seis meses de edad.

La apuesta que se hace en las ciencias cognitivas es que hay una relación estrecha entre cerebro y mente, esto es, que las emociones y la facultad de pensar se encuentran en el cerebro e incluso se sostiene que el lenguaje es una facultad cerebral. Tal apuesta tiene la base de la cirugía experimental que van desde los trabajos de Fleshing sobre lesiones en el cerebro humano hasta los perros de Pavlov y las ratas de Skinner sin olvidar las aportaciones de Pribram y sus propuestas que desmitificaron la capacidad motora de la corteza "motora" al sostener que la capacidad motriz del cuerpo implica más regiones en el cerebro que la sola corteza motora.

La cognición pues, es incognoscible y sólo se pueden tener acercamientos a ella. Hasta la fecha no existe método alguno que garantice la accesibilidad a tal conocimiento.

Como ya expliqué, la cartografía es un proyecto de investigación en las ciencias cognitivas, orientado a la subjetividad para pensar los mecanismos con los cuales se puede leer a lo "real". Tomo a lo "real" como un conjunto de signos (y si digo "signos" ya me refiero a una invención humana) con los cuales se producen lecturas. Es menester que acote que sólo puedo leer lo ya conocido y no aquello de lo que no tengo noción. Conozco porque existo. Existir es un continuo aprendizaje de estos signos desarrollados socialmente y apropiados por mí (es decir que los entiendo como puedo, con mis limitaciones cognitivas).

Quisiera dejar claro que hay categorías cognitivas como la emoción y el pensamiento de las cuales se presume que corresponden a ciertas áreas en el cerebro (sobre todo en el llamado sistema límbico que comprende al hipotálamo, los núcleos talámicos, el septo pelúcido y las estructuras corticales como la amígdala y el hipocampo). Sin embargo, no considero necesario hacer una diferenciación entre conocimiento, pensamiento y emoción pues creo que son una consecuencia de que una percepción sea comprendida

Percepción y comprensión son dos procesos diferentes desde mi punto de vista. Percepción es el proceso fisiológico que permite la aprehensión sensorial a



un estímulo exterior o interior.<sup>8</sup> "Yo percibo" a mi parecer quiere decir "yo siento" y no implica el dar un sentido exacto a aquello que se siente. El nivel de la percepción, es creo, las sensaciones. La comprensión es cuando hay atención a tal estímulo, es decir, cuando estamos concientes de que hemos visto algo, escuchado algo o tentado algo por ejemplo. En la comprensión, habría un proceso semiótico en cuanto una sensación tiene un significado y un significante o bien se transforma en signo de algo (esto si entendemos como "signo" a una idea que está en lugar de lo percibido pues lo percibido al entrar en la mente deja su existencia anterior, física o mental y se transforma en una idea sobre esa sensación).

Mi definición de signo es la de una unidad de sentido abierta a múltiples interpretaciones (Roland Barthes llamo "lexias" a estas unidades de sentido) característica que algunos signos no comparten pues su sentido está cerrado a la lectura (pienso en los legisignos como signos que simplemente "son")<sup>9</sup>.

La emoción y el pensamiento e incluso la interpretación son posibles, afirmo, sólo si hay atención a la percepción y si hay atención hay comprensión. En la emoción y en el pensamiento ya hay valoración, ya se da una personalización de un estímulo dado, ya hay una apropiación. Es hasta la comprensión donde me interesa llegar y donde encuentro el límite de esta investigación. Descifrar actos consecuentes a la comprensión es tema que no quisiera abordar en esta tesis. Vale decir que en el caso de las emociones estaríamos hablando de la ira, la alegría, la tristeza, la sorpresa, el desdén, el miedo entre otras tantas que se quieran agregar. Cuando me siento alegre es que ya he apropiado a un estímulo dado y ya le dado un valor al dato que recibí (un valor agradable en este caso). Para que tenga una emoción es necesario que mi cerebro responda ordenando alguna acción para afrontar el estímulo. Así si caigo en ira mi rostro gesticulará y mis vísceras incrementarán su actividad. Así me latirá más aprisa el corazón, la respiración se acentuará y se modificará mi presión arterial a la vez que sudo y tal vez mi manera de comportarme (mi conducta ante las demás personas) cambie. De esta manera con la emoción tengo una sensación subjetiva, una conducta objetiva y un estado fisiológico impulsado por el cerebro desde el sistema límbico. Todo esto, creo, por la apropiación y la comprensión donde he valorado a un estímulo x (ya hablaré más extensamente de esto más adelante).

<sup>8</sup> Cfr Maurice Merleau-Ponty: *Fenomenología de la percepción*; Barcelona: Península. 469 Págs.

<sup>9</sup> Barthes, Roland: "S/Z. El impeno de los signos" en *El grano de la voz*, México D. F: Siglo XXI, 1980. 221 Págs.

La cartografía, no obstante, como método de investigación encaminado a lo intersubjetivo, es por extensión especulativa y metafísica. El problema principal es que hasta la fecha está en el punto de discusión el cómo aprende el cerebro al mundo. Hay acuerdos sobre los procesos fisiológicos pero no en cómo el cerebro procesa la información que recibe y que transforma en signos.

Al respecto, existen dos teorías que me convencen, cada una con sus especificaciones pero ambas constituyen el punto del cual quiero partir para arribar a una posible explicación del proceso cognitivo. Primero abordaré la teoría de los hologramas y después el modelo del constructivismo radical.

### 1.6 La teoría de los hologramas

Karl Pribram ha destacado por sus experimentos en busca de la cognición.<sup>10</sup> Para tal efecto ha trabajado con dos mil chimpancés más o menos, en cincuenta años de investigación. Su labor ha desembocado en un modelo que propone a la holografía como el *modus operandi* del pensamiento.

Los hologramas fueron inventados por el premio Nobel, Dennis Gabor y se logran mediante el siguiente procedimiento:

En una placa fotográfica se impresionan las interferencias causadas por la luz reflejada de un objeto con luz directa. Después de revelada la placa fotográfica se ilumina con la luz de un láser y así se forma una imagen tridimensional del objeto original.

En el proceso holográfico un rayo láser es partido por un prisma en tanto que la mitad del rayo (nombrado "rayo de referencia") viaja directo a una placa fotográfica mientras la otra mitad conocida como el "rayo de control" ilumina al objeto a registrar, el cual brilla en la placa de tal modo que esta última registra la muestra de la interferencia de los dos rayos y origina la impresión tridimensional del objeto. Cuando el ojo humano mira a través de la placa reiluminada con el mismo láser, a parece un holograma tridimensional<sup>11</sup>.

Para Pribram el cerebro funcionaría como los hologramas en tanto que se basaría en un proceso alineado detalladamente que distribuye la información. El cerebro cumpliría la función que las vías de luz coherente (es decir, la activación de la luz por medio de la emisión estimulada de radiación) cumplen en sistemas ópticos, mientras que las redes horizontales de inhibición lateral del cerebro (es

<sup>10</sup> Vid la introducción de *Op cit* Karl Pribram. H y J. Martínez Ramírez. Págs 47-73

<sup>11</sup> La definición fue tomada del *Gran diccionario enciclopédico ilustrado*; Selecciones del Readers Digest, México D. F. Letra H

decir, aquellas que responden a los estímulos) funcionarían como lentes.

Pribam consideraría que el cerebro no es un holograma ilimitado y sin dividir. Más allá del cerebro está lo que llama "patch" que son arquitecturas de campos sinaptodendríticos (esta palabra se compone de "sinapsis" que es el lugar donde dos células se transmiten información, y "dendritas" que es el cuerpo celular de una neurona, elemento esencial del cerebro) que comunican a las neuronas entre sí a manera de redes a través de los módulos o axones.<sup>12</sup>

De esta manera la superficie holográfica en el cerebro, estaría compuesta de patches o regiones de hologramas especialmente ordenados unos respecto a otros. Cada patch está determinado y constituye un quantum de información. Para Pribam, el proceso cerebral se concibe como un proceso de información en el cual las unidades son quantum de información.

Con esta teoría puede explicarse el cómo vemos: cuando los cúmulos de luz penetran nuestro ojo (es decir, las imágenes) estimulan dos clases de células que son las responsables de enviar la información al cerebro. Estas células son llamadas por su figura, bastones y conos.

Los bastones reaccionan sólo en un determinado rango de luz que corresponde a los tonos grises y son sensibles sólo cuando no hay demasiada iluminación. Los conos, en cambio, dan respuesta cuando la luz es intensa y cubre rangos que corresponden a los colores verde, amarillo y rojo. En teoría cada bastón y cada cono tienen por función el cubrir una tonalidad específica. Para que una imagen se forme en el cerebro, es necesario que cada bastón o cada cono envíe al cerebro la información que le corresponde y gracias a la combinación de todas estas informaciones es como se formaría una imagen completa.

Lo anterior es un ejemplo de funcionamiento cerebro a través del patch. Sin embargo aún sin luz un bastón o cono puede estimularse y enviar información al cerebro. El resultado es el ver una luz en la oscuridad sin que haya una fuente de emisión.

La teoría holográfica viene a ser la respuesta a la persistencia de la memoria a pesar de lesiones severas en el cerebro. De acuerdo con la frenología, una lesión en el área cerebral señalada como responsable del lenguaje, impediría a una persona hablar, no obstante no sucede así.

Para dar solución a tal persistencia, Pribam postuló su teoría que podría ser una forma de memoria metonímica: Por la relación de las partes se relaciona un todo. Cada parte hace analogía a un todo y por eso el todo es reconocible en sus partes (esto es, Pribam habla también de un tipo de memoria análoga).

<sup>12</sup> *Op.cit* Karl Pribam y J. Martínez Ramírez. Págs 82-87

Por ejemplo, si dos piedras son lanzadas como nuestro en el esquema que sigue, a una tina de agua y la superficie es rápidamente congelada, las dos ondas concéntricas formarán una figura de interferencia. Si un rayo láser atraviesa el hielo aparecerá una imagen holográfica. Las imágenes de las piedras están codificadas en cada parte del hielo y pueden ser recreadas desde un centímetro cuadrado.

En una memoria holográfica, los datos no representarían ni movimientos ni músculos. Los patches actuarían para reproducir una acción.

Pribam y su compañero de investigación, Martín Ramírez, sostienen que la memoria funciona como un termostato mediante la complementación de dos sistemas, uno en feedback y otro en feedforward. En el feedforward existe una información preestablecida y los mecanismos se activan cada vez que haya una acción que los estimule<sup>13</sup>.

En el feedback se dan las correcciones sobre la marcha y se proporciona un seguimiento a la acción.

Los sistemas cerebrales involucrados en el feedback son el cerebelo, que programa el movimiento, el tálamo y los ganglios basales que organizan las pautas del movimiento automático.

En los movimientos se dan los patches y la información sensorial es codificada a ecuaciones matemáticas similares a las utilizadas en los análisis de Joseph Fourier. Este modo de cómputo (las ecuaciones) es sugerido por Pribam y por el premio Nobel, Von Bekesy, de acuerdo a los experimentos realizados en los años treinta del siglo XX, cuando Bernstein filmó a una serie de personas sobre un fondo del mismo color, estas personas estaban enfundadas en sendos leotardos negros con tiras blancas en las extremidades y puntos blancos en sus respectivas articulaciones y así realizaban una serie de movimientos.<sup>14</sup>

Cuando se reveló la película, sólo se veían las tiras y puntos blancos y se movían en ondas continuas. Estas ondas fueron analizadas de acuerdo con el teorema del matemático galo, Fourier, que dice que cualquier configuración puede ser representada mediante su descomposición en una serie de ondas regulares, que difieren entre sí por su amplitud, frecuencia y fase, luego podrá restaurarse completamente la configuración original mediante un número infinito de coeficientes que describen la interacción entre los factores.

Lo curioso es que en la aplicación de tal teorema se podrían predecir según

<sup>13</sup> *Ibid* P 88

<sup>14</sup> *Ibid* Págs 66-67

Bernstein, los movimientos de estas personas con una exactitud de milímetros en forma de una suma de tres o cuatro oscilaciones armónicas (recordemos que los movimientos se veían en forma de ondas) y el resultado eran las llamadas sumas trigonométricas de Fourier.

Tal cómputo matemático sería llevado a cabo, nos dice Pribram, en patches sinapdendríticos a través del proceso balístico, calculado y predeterminado en el feedforward y el feedback. Así como el termostato, existe un mecanismo que se acciona cada vez que la temperatura varía, pero cuando está encendido condiciona el ambiente donde está y funcionará de acuerdo como se esté dando la situación (y pienso que se trata de un proceso analógico y metonímico) es decir, el termostato regula en espacio y tiempo, sobre la marcha. Esta regulación dio origen a lo que Pribram llama los aspectos epicrítico y protocrítico del sistema sensorial.<sup>15</sup>

Hay aspecto epicrítico cuando la sensibilidad transmite una señal localizada en el tiempo y el espacio. La región cerebral relacionada con el tacto y la presión es la parte parietal de la convexidad posterior de la corteza cerebral.

En cambio hay aspecto protocrítico cuando la señal no es localizable y se basa en la sensibilidad al dolor de la temperatura.

El sistema protocrítico está localizado en las amígdalas y la corteza límbica exterior.

En tales sistemas, protocrítico y epicrítico se buscaría el enlace entre experiencia (los sentimientos) y expresión (las acciones) además de que son la fuente receptora de los estímulos interiores (la emoción) y los exteriores (la motivación).

La holonomía (es decir, la holografía expresada en patches) ) explicaría la persistencia de la memoria aun cuando alguna parte del cerebro quede dañada pues cada acción o emoción provocaría un movimiento sinapdendrítico de feedback y feedforward y en donde la información se da por patches (esto es, comunicación por redes) y como en el ejemplo de la piedra y la tina de agua, basta sólo una muestra en la memoria que contenga la información de digamos, el habla, para que esta facultad sea computada en forma total y pueda ejercerse.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> *Ibidem* Págs 66-73

<sup>16</sup> *Ibidem* Págs 88-89

En el cerebro no se hablaría de una totalidad resultada de la suma de sus partes como se propone en la frenología o en el método cartesiano. En este caso se dice de un todo que es una red de interferencias donde todo puede estar contenido en cualquier parte (aunque cada parte tenga sus funciones preestablecidas) y por lo tanto, aunque exista la posibilidad de la existencia de regiones especializadas por el mismo proceso de los patches, toda información está compartida en las demás regiones. La pérdida de información se dará en forma parcial, de ahí trastornos como la negligencia y la agnosia producidos cuando una facultad se pierde pero el paciente o la paciente no se da cuenta de ello.

Cuando se tiene una percepción el holograma cerebral es a la vez físico, en tanto sucede como una interferencia de frentes de ondas (entre lo que me estimula y entre mis células receptoras) pero también es mental en el sentido de que es experimentado como una sensación, un pensamiento, un recuerdo y una emoción. Hay una conexión intrínseca entre lo que me hace percibir y mi conciencia. No hay digamos, una mesa que observe sino un intercambio de información, en este caso, del mundo exterior con mi mente lo cual se tradujo en una sensación específica y ésta es la forma en como yo conozco al mundo, relacionándome con él filtrándolo a través de mis sentidos, por mis sentidos conozco al mundo y entonces no tengo una comprensión directa del mundo sino a través de mí.

## 1.7 El constructivismo radical

Hoy parecen acaecer dos corrientes dominantes en el constructivismo. Uno es el social y el otro, el radical.

Una gran influencia en el pensamiento constructivista es Gregory Bateson que junto a Margaret Mead realizó a mediados del siglo XX investigaciones de índole antropológica en tribus africanas. Bateson hizo, igualmente, estudios sobre el comportamiento de animales y aportó diversas observaciones que fueron el pilar de la etología contemporánea.

En cuestión de la mente, Bateson pensó que todas las partes estaban interrelacionadas y al igual que el psicólogo Jean Piaget, sostuvo que el aprendizaje se daba por fases que deberían ser superadas para arribar a la autocomprensión o sentimiento oceánico. Tal sentimiento es el aprendizaje que

comprende el cómo aprendemos.<sup>17</sup>

Bateson estuvo en contra del pensamiento cartesiano en el que se entendía que el todo era la suma de sus partes. Bateson sostenía que el todo era más que la suma de sus partes pues el todo no era una suma cerrada en un número fijo de factores que serían sistemas del tipo "cerrado". En cambio los sistemas dinámicos y abiertos están sujetos a modificaciones a cada instante. Esta clase de sistemas fueron hechos a un lado en el cartesianismo, pues se sostenía que el universo estaba sujeto a leyes fijas. Tal estabilidad era consecuencia de un orden definido que sólo bastaba descubrirlo para dominarlo.

Bateson no creía en la existencia de tales leyes y sus desacuerdos los plasma en un bello libro que llama "Metálogos".<sup>18</sup>

Los metálogos son diálogos de un padre con su hija que por pequeña puedo suponer que está aprehendiendo las bases con las que empezará a construir sus ideas sobre el mundo en que vive. Así, cuando la niña pregunta qué es la gravedad, el padre responde que cualquier cosa puede ser la gravedad pues en sí es sólo una palabra y no otra cosa. La niña pregunta que si Newton descubrió la gravedad, el padre responde que no, Newton habría inventado la realidad.

De lo anterior puedo inferir que la gravedad es sólo una construcción humana para explicar al universo existente. Estas construcciones están conformadas con el lenguaje. El mundo (humano) se inventa a través de los lenguajes.

Bateson dio la pauta para comprender el comprender (que no es un conocimiento sino una comprensión). Comprender al mundo es abrir la posibilidad a una explicación que designa a un conocimiento subjetivo. Conocer el conocer es el conocimiento objetivo de las cosas. Para el conocimiento humano nada existe sino cuando se inventa pues una cosa es el conocer y otra, el mundo en sí.

Se puede comprender el conocer (que es la invención humana del mundo) pero el mundo es totalmente inaprensible. Un argumento que puede defender esta postura es el funcionamiento del ojo humano que no puede distinguir ciertas tonalidades de luz (los infrarojos y los ultravioletas por lo menos) que con la ayuda de computadoras es posible hacerlo. No vemos al mundo, vemos lo que podemos ver del mundo, nadie puede asegurar los límites de cuanto existe en el universo.

<sup>17</sup> Cfr con la definición de "sentimiento oceánico" en el glosario de Morris Benman : *El reencantamiento del mundo*; Santiago de Chile: Cuatro Vientos, 1987.

<sup>18</sup> Gregory Bateson: *Metálogos*; Buenos Aires: Tiempos Contemporáneos, 1970 87 Págs.

Una vez que Bateson puso en escena estos problemas para la discusión epistemológica, discusión que según Foucault toma un matiz histórico y el pensamiento se toma como consecuencia de un período humano determinado y ya no en una línea de constante desarrollo. Esta postura también es sostenida por T. S. Kuhn en su libro "La estructura de las revoluciones científicas".<sup>19</sup>

Quienes retoman los trabajos de Bateson son la gente que pertenecía a un grupo de investigadores e investigadoras que en los años sesenta del siglo XX se conocían como "la universidad invisible" al que Bateson pertenecía junto con E. T. Hall, Paul Watzlawick, R. Birdwistell entre otros y otras.

Sin embargo cada cual aplicó las ideas en distintas ramas, Bateson en disciplinas diferentes, lo que habla de un trabajo interdisciplinario. Watzlawick lo hizo en la sicoterapia, Hall en la etología y Birdwistell en la comunicación no verbal. En la década de los ochenta se conformaría la corriente del constructivismo radical, formulado por gente de la universidad invisible y por investigadores como Francisco Varela, Von Foerster y Von Glasersfeld. En tal constructivismo se parte de la idea de que el conocimiento es totalmente subjetivo y que está conformado por una cultura que se construye a través de la experiencia de la socialización.<sup>20</sup>

Construir una realidad significa aprender las reglas que la conforman. No respetar esas reglas significa un posible rechazo de la demás gente.

La normalidad patológica sería actuar conforme a lo establecido socialmente. Así como lo señala Von Foerster en el mito de la caverna, la moraleja va más allá de que la realidad sea puras sombras. Significa el conocer al sol y no poder volver a la oscuridad de la caverna porque ¿Cómo podrían creer en el sol quienes han visto sombras y no otra cosa, durante toda su vida? Ver sombras durante toda una vida ¿No es ya una posición cómoda por la costumbre, para explicar todo incluso un posible mundo exterior?

Von Foerster se refiere con lo anterior, a la siguiente parte del mito de la caverna contenida en el libro séptimo de la República

Si ahora se le arranca al hombre de la caverna y se le arrastra por el sendero áspero hasta la claridad del sol...y cuando haya llegado a la luz libre...lo que mejor distinguiría sería, primero, las sombras, luego los objetos...finalmente se hallaría en condiciones y sería capaz no sólo de contemplar el sol en el agua, sino al verdadero sol en su verdadero lugar.

<sup>19</sup> Cfr Thomas. S. Kuhn: *La estructura de las revoluciones científicas*; México D. F. FCE, 1995. 319 Págs.

<sup>20</sup> *Op.cit* Watzlawick (comp) *La realidad...* Véase la introducción.



Si de nuevo tornase a su prisión y tuviese que discutir con sus compañeros sobre las sombras ¿No daría de qué reír a los demás, que dirían que por haber subido a lo alto, ha perdido la vista, añadiendo que sería una locura que ellos quisiesen salir del lugar en que se hallan y que, si a alguien se le ocurriese querer sacarlos de ahí y llevarlos a la región superior, habría que apoderarse de él y darle muerte?

Lo ya conocido puede provocar una sensación de seguridad y estabilidad. Lo extraño puede conducir al miedo y a la desconfianza, como alguna vez lo señaló el investigador Wlad Godzich al analizar el encuentro de dos culturas muy distintas y narra cómo una de esas culturas terminaría por exterminar físicamente a la otra (esto recuerda el fatal encuentro de dos mundos en el siglo XVI).<sup>21</sup>

Cada cultura al parecer tiene su manera de aceptar lo distinto. Por ejemplo en la conquista española al territorio indígena americano, la cultura sometida buscó conciliar enviando regalos de bienvenida mientras quienes arribaban ejecutaron a pueblos enteros.

Phil Inspector, productor jamaicano de música reggae, señala que el motivo por el cual la música que él hacía, tuvo éxito en Europa fue por lo que llama "la facilidad que tienen los blancos por aceptar lo nuevo".

Lo anterior podría explicar el fenómeno de las modas efímeras de la cultura pop contemporánea. En occidente según lo analiza el teórico de la posmodernidad, Lipovetsky, hay una tendencia generalizada por poseer mucha información y entre más reciente mejor. Por lo mismo, de acuerdo con este razonamiento, una cosa sucedería rápidamente a la otra.<sup>22</sup>

La estabilidad indica en un sistema termodinámico, equilibrio y por lo tanto, entropía. El sistema se expande y por lo mismo tiende a desgastarse. La entrada de nueva información provoca descontrol y caos. Si la entropía es sinónimo de equilibrio, el caos es sinónimo de lo que Ilya Prigogine, premio Nobel de Física en 1930, llama "neguentropía". A mayor información mayor desorden.<sup>23</sup>

La búsqueda por la novedad más que obedecer a la idea de progreso (las formas nuevas desplazan a las viejas) indicaría la elección (frenética a mi juicio) por un actualizar las informaciones que se tienen. Sin embargo la tendencia por la

<sup>21</sup> Cf Wald Godzich, : "Del trance gnoseológico a la praxis revolucionaria: Bajtin y las relaciones interculturales" en *Criterios. Edición especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajtin, México*: UAM-X – Casa de las Américas, 1993

<sup>22</sup> Gilles Lipovetsky: *El imperio de los sentidos. La moda en las sociedades modernas*; Barcelona, Anagrama, 1990. 324 Págs

<sup>23</sup> Cfr Ilya Prigogine: *Tan sólo una ilusión. Una exploración del caos al orden*; Barcelona: Tusquets, 1983. 332 Págs

novedad es epistemológicamente histórica, esto es, obedece a una preocupación por el conocer, correspondiente a un periodo y a un lugar, esto es, a su contexto. La búsqueda por lo último está condicionada a lo sociohistórico, a otros espacios sociales contemporáneos a nuestro ser.

Un ejemplo que puede ilustrar el párrafo anterior es el criterio en que alguien puede elegir un disco en Europa. Debido a la abundancia de sellos disqueros independientes, se puede comprar un disco no por el artista o la artista, sino por la disquera.

En el mercado latino, el criterio de elección es distinto, creo. Una compra por sello es difícil pues cuando se adquiere un vinil o un disco compacto se busca que el artista o la artista sea muy conocido o conocida y no importa mucho la disquera que esté produciendo el disco.

Dentro del constructivismo radical la elección de un disco se hace de acuerdo a una construcción subjetiva que se tenga del producto, mientras que en el constructivismo social la elección se hace en que mi compra es un hecho social en el sentido en que la decisión que tomo se basa en el contexto en que estoy inmerso. Mi elección tiene implicaciones para mi contexto en cuanto incremento el número de ventas de un disco, o bien en un sentimiento de camaradería cuando les enseñe a otras personas el producto que acabo de adquirir y estas aprueben (o quizá no) mi compra.

En el constructivismo radical se diría que la elección de un disco se basa en un principio de ética. La ética sería una cuestión personal de índole metafísica totalmente ligada a lo contextual. Una decisión se toma en cuanto valoro algo encima de otras cosas.

En el constructivismo social<sup>24</sup> se critica a la postura radical porque se argumenta que hay un rechazo a la tradición filosófica de la ética y se menciona que nadie actúa aisladamente y que lo social interviene en una persona dada y ésta sobre lo social. Sin embargo desde la radicalidad se rechaza a la postura social porque se dice, es imposible llegar al conocimiento de lo social, lo único factible es llegar a una comprensión de la invención personal a la realidad.

En el lado social construir es modificar el entorno y en el radical, construir es edificar el conocimiento personal.

La escuela constructivista que retomaré en este trabajo es la radical pues ésta se ha vinculado con la neurofisiología y la tomo como el puente que puede unir a la cartografía con las áreas fisiológicas de las ciencias cognitivas. En cambio, la escuela social está enfocada al estudio de la dinámica social y tal punto no es de mi interés en este trabajo.

<sup>24</sup> Cfr Dora Fried (comp): *Nuevos paradigmas. Cultura y subjetividad*; México D. F. Paidós, 1995

Dentro del constructivismo radical se ha hecho una crítica a la psicología cognotivista encabezada por gente como Pavlov quien fuera célebre por su experimento con un perro al cual le sonaba una campanilla para luego mostrarle comida. Con el ruido el perro salivaba y Pavlov concluyó que si el sonar de la campanilla era el estímulo, la salivación canina era la respuesta.

Años después un científico apellidado Konorski realizó el experimento de Pavlov cumpliendo todos los pasos pero cuando sonó la campanilla, ésta no tenía badajo y aun así el perro salivó. Podía hacerse una reformulación de que el estímulo era la imagen misma de la campanilla y no el tintineo pero en el constructivismo radical no lo vieron así y Von Foerster argumentó que el ruido de la campanilla era el estímulo para Skinner y no para el perro.

Con el ejemplo anterior puedo decir que la realidad es como yo la veo y la condiciono, es decir, como la invento pero otras personas también tienen su modo de inventar la realidad, aunque por el hecho de que somos seres sociales hay rasgos comunes en nuestras invenciones a la realidad. En el ejemplo de Pavlov, si el perro hablara podría decirnos el motivo por el que salivaba, sin embargo no lo puede hacer y Pavlov decidió pensar por el can.

### 1.8 El constructivismo radical y la teoría de los hologramas: Divergencias y puntos de encuentro.

En el constructivismo radical también se critica a la teoría de los hologramas. Si un holograma es una reconstrucción tridimensional a una imagen bidimensional y si la memoria es holográfica, entonces debe haber un sitio donde se guarden las imágenes para reconstruirlas en el momento en que se dé paso a un recuerdo.

Ken Wilder propuso llamar a tal sitio "homúnculo" y la función de éste era clasificar las imágenes, ordenarlas y "sacarlas" cuando fuera necesario.<sup>25</sup>

El célebre investigador chileno, de la Escuela de Altos Estudios de París, Francisco Varela, cuestionó a la idea del homúnculo y expresó que el tamaño necesario para dar cabida a un homúnculo que contuviera las imágenes recopiladas en toda una vida, tendría el tamaño de un edificio enorme con varios pisos de alto.<sup>26</sup>

A la propuesta de Pribam que dice que el cerebro funciona con un lenguaje

<sup>25</sup> *Op. Cit* Karl Pribram y J. Martínez Ramírez. P 88

<sup>26</sup> *Cfr Op.cit* Francisco Varela: *Conocer...* Págs 37-52

matemático similar a las sumas trigonométricas de Fourier y que el cerebro toma imágenes de la realidad y las codifica a tales sumas, en el constructivismo radical se argumenta que tal idea parte de la metáfora de que el cerebro funciona como una computadora siendo que la computadora nació como una metáfora del cerebro. El razonamiento de Pribam parece ser el siguiente: Si yo escribo letras, la computadora las transforma a su código binario y de esta manera las procesa.

En lo personal pienso que el tema de las ecuaciones de Fourier debe tener un tratamiento alternativo al dado por Pribam pues sí es sorprendente que los movimientos corporales humanos concuerden con las estadísticas de tales sumas trigonométricas pero quizá se trate de una feliz coincidencia o quizá no. Quizá se trate de un lenguaje innato pero en las diversas escuelas lingüísticas contemporáneas está la discusión de que si es posible hablar de lenguajes naturales, es decir, si hay lenguajes que se nacen con ellos.

En la propuesta de Pribam está implícita la idea de un lenguaje natural, que es la del mismo cerebro pero si el lenguaje que hace referencia Pribam es para la cuestión del lenguaje no verbal entonces los animales y las animales también lo tendrían porque también hacen uso de las distancias y formas determinadas de mover y dirigir el cuerpo. Esto no es nuevo. De hecho es el principio de la etología y de acuerdo a investigaciones como las de Sapir y Edward T. Hall tal lenguaje se aprende en el momento en que los animales y las animales empiezan a socializar. Es necesario, reitero replantear el problema de las ecuaciones de Fourier para establecer un acuerdo sobre si es un lenguaje o no, y en caso de que lo sea, qué tipo de lenguaje constituiría.

Según Bruno Estanol y Eduardo Césarman (famosos en los círculos de investigación científica en México por sus trabajos sobre el caos) en el siglo XX se han desarrollado dos vertientes en el estudio del cerebro. En una se sostiene que el cerebro funciona por regiones especializadas y de hecho, esta propuesta es la dominante en los tratados de fisiología cerebral.<sup>27</sup>

Así, por ejemplo, la corteza motora es la responsable del funcionamiento muscular.

La otra corriente sostiene que el cerebro funciona de manera holística en la que todo está conectado con el todo. En esta corriente se insertan la teoría constructivista y la teoría de los hologramas.

En el constructivismo se habla de la autopoiesis cerebral,<sup>28</sup> es decir, si una parte del cerebro se daña, el mismo cerebro la compensa con otras regiones que la

<sup>27</sup> Cfr Bruno Estanol y Eduardo Césarman: *El telar encantado. El enigma de la relación mente cerebro*; México: Porrúa. 1994. 103 Págs

<sup>28</sup> Segal Lynn : *Soñar la realidad. El constructivismo de Heiz Von Foerster*; Barcelona: Piados, 1994 P 171.

vienen a complementar. Con esto se puede explicar el hiperdesarrollo del tacto y el oído en una persona ciega.

También se habla de la sinapsis dendrítica en los módulos o axones como una clave para entender la transmisión informativa en el cerebro (entendiendo por información a los estímulos personales y extrapersonales) pero la diferencia con la teoría de los hologramas es que usan la teoría de los fractales para explicar tales sinapsis.

Quiero recordar que los fractales parten de una información base que se incrementa multiplicada por sí misma hasta el infinito.

Para que una información corra por el cerebro sólo se necesitaría una base que sería las terminaciones neuronales y un estímulo externo a tales terminaciones. Este estímulo provocaría una excitación neuronal que involucraría a todo el cerebro, es decir, se expandiría en forma teragónica, multiplicada por sí misma.

Tal visión del cerebro es semejante a los postulados de la medicina milenaria china en que se piensa que todo el cuerpo está interrelacionado y basta un masaje en el talón derecho del pie para estimular el corazón (tal postulado pertenece a la técnica de la reflexología) o bien que si se estimulan con unas agujas especiales dos puntos situados atrás de la nuca, es posible reforzar la vista (acupuntura).

Una información exterior convertida en excitación pasa a formar parte del sistema que la recibe, es decir, pasa por el proceso de apropiación y de acuerdo a la manera en como el cuerpo reacciona al estímulo, está la respuesta.

De no existir apropiación no hay respuesta pues se da el fenómeno que alguna vez el mismo Pribam llamó "atención selectiva"<sup>29</sup> que se ejemplifica de la siguiente manera: Yo puedo enseñar un pescado a una gata pero ella bien puede ignorarlo. En este caso el pescado es importante para mí pero no para la minina. Veo lo que me interesa o lo que quiero ver y así selecciono mi información visual. Pribam presenta estos dibujos para explicar la atención selectiva



<sup>29</sup> Op.cit Karl Pribam y J. Martinez Ramirez. Págs 123-136

Según Pribam se puede llegar a un punto en que las tres figuras parezcan sustancialmente iguales y no habría diferencia entre la figura 2 y la 3 porque en la mente de cualquiera se ha fijado una de estas imágenes y con ella "filtramos" las demás. Para Pribam la atención y percepción son un mismo proceso (y el producto es el holograma) y una consecuencia ligada de la otra.

Von Foerster lo explicaría algo distinto.<sup>30</sup> Para él las imágenes pasan por la retina y si no les ponemos atención no provocan sinapsis y la información se pierde. En caso contrario la hipófisis segrega hormonas (que son llamadas "neurotransmisores") para que se realice las sinapsis en los axones y así el estímulo es apropiado (del verbo "apropiar").

Una vez que se fija la atención a éstos dibujos la información genera inestabilidad (neguentropía) en nuestro sistema y las señales nerviosas se alteran hasta que damos a la información por ya conocida y entonces es cuando el estímulo ya ha sido apropiado y se estabiliza (entropía). Las señales nerviosas vuelven a sincronizarse. Conocer entonces, es un proceso caótico, claro, desde una mirada constructivista.

### 1.9 Cartografía y abducción

Charles Sanders Peirce, el gran erudito norteamericano que sentó las bases de la semiótica, propuso en varios libros a la abducción como un modo de razonamiento alternativo a la deducción (razonamiento que parte de lo general para llegar a una conclusión particular) y la inducción (que es lo inverso de la inducción, de lo particular se llega a conclusiones generales).<sup>31</sup>

Lo que caracterizaría a la abducción es que a diferencia de los otros modos de razonamiento (y hay quien les llama "modos de argumentación") lo verosímil no descansa en el enunciado sino en quien lo piensa. Para Peirce se puede llegar a una verdad a través de la abducción por la simple conjetura, por la simple sospecha.

Ya Umberto Eco, gran estudioso de la semiótica en Italia, ha presentado trabajos sobre la abducción<sup>32</sup> como el modo de razonamiento en que se llega a una verdad a través de mero presentimiento o conjetura e incluso ficcionaliza el tema

<sup>30</sup> Cfr Von Foerster, Heinz: "Construyendo una realidad" en *Op. Cit* Watzlawick, Paul (comp): *La realidad...* Págs 38 -56.

<sup>31</sup> Vid Peirce, Charles Sanders: *Inducción, deducción e hipótesis*; Buenos Aires: Aguilar, 1970

<sup>32</sup> Eco, Umberto: "Cuernos, cascos y zapatos: Algunas hipótesis sobre tres tipos de abducción" en Eco Umberto y T. S. Sebeok (eds): *El signo de los tres. Dupin, Holmes y Peirce*; Barcelona: Lumen, 1983 Págs 265-294

en su novela "El nombre de la rosa" cuando un monje sabio que va rumbo a un monasterio junto con un muchacho aprendiz es cuestionado por unos caballos perdidos y el monje logra adivinar el lugar donde están los equinos.

Cuando el aprendiz le cuestiona si ya había visto a los animales el monje responde que no, entonces con asombro el muchacho pregunta cómo el viejo podía saber del paraje de unos caballos que ni siquiera conoce y el monje empieza a enumerar una serie de detalles que observó en el camino que encajándolos le permitieron saber de las características y del estado emocional de los animales y por lo mismo, pudo presentir en qué lugar estaban, esto es, la conclusión fue simplemente por una ocurrencia.

Thomas S. Sebeok,<sup>33</sup> otra de las personas que cuentan con trabajos muy conocidos por la comunidad estudiosa de la semiótica, sobre todo en los Estados Unidos, comparó a la abducción con el método de investigación del detective Sherlock Holmes, personaje de ficción creado por Sir Arthur Conan Dyle y toma el diálogo en que el detective dice a Watson que en realidad resuelve los casos mediante corazonadas que afortunadamente coinciden con lo que ha sucedido.

T. S. Sebeok se aventura a proponer a la abducción como un método de investigación y la contrapone al igual que Peirce, a la deducción y a la inducción y más allá toma a los problemas de investigación como casos a resolver.

Tales propuestas son un verdadero giro en las ciencias de la investigación y en general en la epistemología.

La abducción como método de investigación ha sido aplicada por gente como George Devereux que en el libro "De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento"<sup>34</sup> aplica la lógica del análisis por casos, los cuales se diferencian entre sí porque presentan particularidades que impiden que sean tratados mediante generalizaciones (generalizar sería ignorar a las mismas particularidades que hacen que cada caso sea un problema diferente respecto a los otros).

En Francia el investigador de la obra de Ch. S. Peirce, Robert Marty ha puesto también el dedo sobre la llaga y ha presentado a través de la internet, trabajos que toman a la abducción como un método de investigación científica.

Quisiera hacer un paréntesis para retomar a la idea del lingüista Oswald Ducrot sobre el ethos, el logos y el phatos.<sup>35</sup>

Monsieur Ducrot estima que el ethos es una entidad argumentativa (esto

<sup>33</sup> T. S. Sebeok. : *Sherlock Holmes y Ch. S. Peirce. El método de la investigación*: Barcelona: Paidós, 1987. 98 Págs.

<sup>34</sup> George Devereux.; *De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento*; México D. F., Siglo XXI, 1977.

<sup>35</sup> Estas disertaciones fueron hechas por Oswald Ducrot en una conferencia que dio en el primer encuentro internacional de retórica en México, celebrado en el mes de abril de 1998 en la UNAM.

es, con la cual es posible argumentar) en que la importancia recae a quien dice algo. Un enunciado toma el rango de "verdad" debido a que es formulado por una persona que es reconocida y valorada como autoridad. Esto sería el "ethos" de una persona.

El "logos" es cuando el enunciado mismo y por sus componentes toma el rango de una verdad la cual llega a ser inobjetable como es el caso de los silogismos.

Por último tenemos al "phatos" en donde la verdad recae en las personas (y en los sentimientos de éstas) que atienden una argumentación que es construida para conmover, herir, llevar al paroxismo y a la catarsis misma.

Para Ducrot nada se encuentra en el logos y el ethos y propone al phatos como el camino a investigar.

La abducción como método de investigación, pienso y esto también es una conjetura, se enfila al phatos, a una emoción como lo es el presentimiento con la que se parte para construir conjeturas.

La investigación científica formal analizaría a una serie de enunciados reales y tangibles y los descompondría en partes para facilitar su conocimiento. El raciocinio que se usaría en esta situación es el de la deducción e inducción pues toma al enunciado como referente para llegar al conocimiento de una verdad.

En la abducción el camino al conocimiento a una verdad se hace a través de conjeturas donde se ponen en juego juicios subjetivos y emocionales de quien investiga. Aquí entraría una de las máximas de la hermenéutica posmoderna que dice "no hay verdades sino interpretaciones". En la abducción una realidad es la consecuencia de múltiples interpretaciones cohesionadas en conjeturas. El referente de verdad descansaría en quien investiga y no en lo investigado.

Puedo afirmar que en la abducción entra el pathos en cuanto apela a lo emocional de quien percibe una serie de enunciados y los interpreta.

Investigar con el método abductivo es hacerlo a través de conjeturas que se aplican en casos específicos y cada caso repito, es diferente entre sí. Por lo tanto cada investigación tiene peculiaridades que llevan a resolver a un problema con sus mismos elementos. Se atendería cada problema de investigación atesorando las diferencias como lo señaló alguna vez Charles Sanders Peirce.<sup>36</sup> Cada investigación sería un caso otro donde, y retomo la metáfora policíaca, las situaciones del crimen en cuestión del espacio y el tiempo son distintas aunque el culpable sea la misma persona.

El método abductivo no renuncia al método científico, lo que cuestiona a mi

<sup>36</sup> Cfr Op.cit Ch. S. Peirce: *Mi alegato...*



parecer es la verdad objetiva que se pretende analizar. La verdad (y aquí actualizaría a la "verdad" que apela Ch. S Peirce que la pensaba como un estado objetivo del mundo posible de ser conocido) no sería sino la coincidencia entre las conjeturas (y apreciaciones) de quien investiga y la realidad misma.

Aquí es donde hallo la coincidencia entre el método abductivo y el constructivismo radical.

Cuando Von Foerster fue cuestionado sobre la pertinencia de decir que toda realidad es una construcción personal y los descubrimientos científicos (es decir, la posición de Von Foerster negaría en último término la existencia de un cáncer y la forma en cómo se cura, pues si no existe el cáncer ¿Cómo es posible curarlo? Von Foerster contestó que es el caso en que las construcciones llegan a coincidir de alguna manera con la realidad, que si bien existe, no sabemos cuál sea.<sup>37</sup>

Tales coincidencias llegan a tener el efecto de realidad. Pienso en cómo todo mundo se convenció durante siglos del modelo heliocéntrico y cómo hace dos siglos la ley de la gravedad parecía explicar definitivamente la caída libre de los cuerpos. Sin embargo con el paso de los tiempos nuevas formulaciones científicas las han derribado y ahora tenemos otros modelos que han suplantado las creencias de antaño y nada asegura que nuestros modelos sean los que perdurarán para siempre. Nadie puede asegurar qué tan equivocadas son nuestras afirmaciones científicas contemporáneas.

En lo particular apuesto por un método abductivo que parta de las conjeturas para llegar a una construcción personal de la realidad. Una investigación que tome a tal método pondrá toda la atención en el proceso mismo en cómo se van elaborando las conjeturas, es decir en el pathos y no el logos y muchísimo menos en el ethos puesto lo que se investiga es el cómo se va interpretando (a través de conjeturas) a la realidad.

Tal modelo parte de una pregunta del tipo ¿Cómo voy atando cabos para llegar a una conclusión? Pues no se trata de ir conjeturando a ciegas, se trata de estar consciente de cómo yo voy cohesionando mis presentimientos para construir conjeturas que me aseguren "dar en el blanco" y aquí retomo esa figura que propusieron en la Grecia antigua, que es el *kairós*, o bien lanzar un enunciado que da en el clavo y convence a quien me está escuchando.

En resumen, primero me aseguro conmigo mismo del enunciado que he

<sup>37</sup> *Op. cit* Von Foerster. "Construyendo una realidad"...

formulado basado en mis conjeturas y después lanzo al aire el enunciado. Yo no sé si en realidad va a convencer o no, pero tengo el presentimiento de que así será.

En la cartografía se propone ir construyendo caminos sobre la marcha y uno de los elementos que hace posible este ritmo de construcción es, preciso, la abducción. Sin conjeturas no puedo entender a la cartografía: ambas no tratan de analizar a la realidad por la realidad, sino a través de la intersubjetividad, esto es, de la relación que tiene una persona con el mundo que le rodea y de los elementos que va adquiriendo para llegar a la solución de un caso (en la abducción) o bien a la comprensión de un estado de cosas (en la cartografía).

En conclusión la cartografía es la construcción de la realidad y atiende a la comprensión de un estado de cosas. Tal comprensión no es una verdad, sino una conjetura más y pongo un énfasis especial que si bien puede existir un mismo caso, dos personas lo resuelven de diferente manera, o bien una persona lo soluciona de una manera otra si varía el espacio y el tiempo (no es lo mismo pensar a Carlos Marx ahora que en el siglo XIX). Con esto subrayo una vez más que desde mi punto de vista una conclusión no depende de lo que se investiga sino de quien investiga, una vez más apelo al pathos y no al logos y al ethos.

### 1.10 Caos y cartografía

Una conclusión que hago del acto de pensar es que se realiza mediante conjeturas. Tales conjeturas son impredecibles pues se elaboran sobre la marcha. Es difícil adivinar qué pensaremos en el futuro pues estamos interrelacionándonos con el exterior a cada segundo y nuevos factores hacen que nuestra opinión se modifique de un momento a otro. El pensamiento pues, es impredecible y no sabemos exactamente qué movimientos o qué palabras utilizaremos en los próximos instantes, todo depende de la situación en que nos encontremos.

En la teoría del caos del investigador mexicano, Isaac Shiffer<sup>38</sup> se propone la diferenciación del caos en dos tipos: el caos determinista y el caos desordenado.

En el primer tipo de caos tras un aparente desorden se esconde un orden que puede ser conocido con un rango mínimo de incertidumbre.

Un ejemplo del caos determinista es el número uno final que obtenemos en una calculadora al sacar la raíz cuadrada de cualquier número mayor de uno y sobre el resultado  $\times$  podemos intentar otra vez la misma operación una y otra vez

<sup>38</sup> Cfr Isaac Shiffer: *La ciencia del caos*; México D. F., UNAM, 1996

y como resultado obtendremos un número uno con varios decimales hasta que al final, repito, la calculadora llega a uno como último guarismo.

Uno de los postulados de la teoría del caos es la repetición constante de los factores iniciales hasta el infinito. Sin embargo el caos determinista si bien posee el factor de una repetición o iteración constante de sus elementos, tiende a mostrar un orden escondido en sus repeticiones, esto es hay una lógica que gobierna a las mismas iteraciones y es en el conocimiento de tal lógica como se puede predecir tal caos aparente. Las bifurcaciones que son la consecuencia del desarrollo de un estado inicial de un fenómeno determinado, esto es, son los resultados de las iteraciones o repeticiones, pueden llegar a ser predecibles en el caos determinista y se pueden vaticinar los resultados futuros de las mismas bifurcaciones.

En el caos desordenado no hay un orden consecuente con las bifurcaciones, la probabilidad de que un factor se repita es la misma a la de cualquier otro. El caos desordenado es impredecible.

Hay una hipótesis que dice que el estudio a los fenómenos caóticos debe partir de las condiciones iniciales del mismo fenómeno. Así se tendrá la información del inicio de las bifurcaciones que permitirá en el caos determinista encontrar el orden escondido a través del comportamiento de las iteraciones. No sucede así con el caos desordenado, pues las condiciones iniciales sólo informan de la naturaleza del fenómeno pero no de su comportamiento futuro.

Una diferencia fundamental entre el caos determinista y el caos desordenado es el grado de inferencia de los elementos externos en las bifurcaciones. En el caos determinista la inferencia externa es mínima y no altera el orden establecido. Así en una rifa, es cierto que cualquiera se puede llevar el premio pero el azar está limitado al número de boletos emitidos. El desorden estaría en los factores que pueden impedir o lograr que la rifa se lleve a cabo en una manera determinada u otra.

Von Foerster habla en uno de sus múltiples ensayos (y que fue publicado en el libro titulado "Nuevos paradigmas" de Dora Fried) de un gato al que se le colocaron unos electrodos (que producirían un encefalograma) en la cabeza (en específico, del núcleo de la clóclea hasta el trapecoide) para saber la respuesta auditiva del animal en el siguiente experimento:<sup>39</sup>

Se colocó al gato en una jaula donde había una cajita con un trozo de pescado. La cajita tenía una tapa que podía abrirse accionando una palanca que sólo funcionaba cuando un timbre sonaba. Al principio el gato desatendió el sonido

<sup>39</sup> *Op. cit* Von Foerster: "Construyendo una realidad"... Págs 40-44

del timbre y como no hubo una respuesta auditiva las ondas cerebrales que los electrodos registraban fueron débiles y las crestas formaban una imagen integralmente dispareja.

Pronto el gato comprendió que el timbre tenía relación con la palanca y empezó a esperar a que sonara. Fue entonces cuando las frecuencias registradas por los electrodos fueron siendo gradualmente más intensas y también tendieron hacia la uniformidad.

Luego llegó el instante en que el gato relaciona el timbre con el pescado y sabe que puede comer si es que acciona en ese momento la palanca. La respuesta auditiva al timbre en el gato es ya altamente intensa y armónica.

Puede conjeturarse que al principio el gato si bien percibía el sonido del timbre, no lo comprendía pues no le prestaba atención; aquí se da un cierre entre la sinapsis de las células. Cuando lo atiende es el momento en que su cuerpo registra a plenitud la señal auditiva. Aquí se da ya el doble cierre: El gato se ha apropiado del sonido del timbre y le ha dado un sentido en el entorno que lo rodea: sabe que es útil para calcular el momento de accionar la palanca e ir por el pescado.

Con lo anterior puede inferirse la forma en cómo los elementos externos actúan sobre nuestro comportamiento y de cómo nuestro cerebro se prepara para lo imprevisto. Mi apuesta va en el sentido de que el conocer es incognoscible puesto que es caótico: una cosa lleva a la otra y es imposible saber que sucederá en el futuro sino es mediante una construcción adelantada de la realidad a la cual tendemos ir dándola por existente, tal y como lo apuesta la creencia en el destino como una ruta de vida ya preestablecida que debemos cumplir. Sin embargo gente como Paul Watzlawick ha coleccionado casos en los que las profecías son fenómenos que se autocumplen, esto es, son llevadas a cabo por la misma gente que las ha creído y que derivan en el más triste de los casos en tragedias masivas.<sup>40</sup>

En la cartografía hay caos en cuanto se trata de construir una realidad sobre la marcha a través de conjeturas. Sin embargo estas conjeturas son modificadas una y otra vez por el interactuar mismo de quien investiga y el medio externo. En la misma abducción no es posible tener la certeza de que las conjeturas son ciertas y creo, es por el factor caos pues cualquier conclusión tiene la misma posibilidad de ser verdadera (y no se puede saber cuáles y cuántas pueden ser) y por lo mismo las conjeturas sólo aspiran a dar en el clavo, en el

<sup>40</sup> *Ibid* Paul Watzlawick: *La realidad...* Véase el trabajo de Paul Watzlawick titulado "Las profecías que se autocumplen" en las Págs 82-98

kairós.

La lógica de casos también es aplicable en la teoría del caos pues cada fenómeno caótico tiene un comportamiento distinto y eso es precisamente lo que lo hace impredecible porque no es conocido.

Por lo mismo el caos es un factor determinante en la cartografía para la elaboración de conjeturas (y solo eso) en casos o problemas de investigación. Por el caos hay incertidumbre pero también da la oportunidad del libre albedrío en el acto de investigar que jamás debe estar sujeto al determinismo del método científico ahora severamente cuestionado ¿Para qué investigar si ya se puede saber de antemano los resultados de tales investigaciones? Con el caos se dice no a tal determinismo y se gana el don de no saber qué terreno estamos pisando y alertamos para no confiarnos en el acto de dar por conocido a lo que aún se ignora.

El caos es en último término, la duda por la cual se investiga, la duda, como decía Charles S. Peirce, que motiva a investigar en busca de posibles respuestas como el hambre que busca ser saciada y nos orilla a búsqueda del alimento necesario para satisfacer tal necesidad. Sólo cuando estamos satisfechos cesa la búsqueda y sólo así, el alma se tranquiliza y descansamos.

### 1.11 La memoria

Creo que es necesario diferenciar la "memoria" de los "recuerdos" para salvar la cuestión de que se considere a la "memoria" como un receptáculo ubicado en "X". Los recuerdos serían la construcción de mi pasado a partir de un estímulo presente. Esto es, los recuerdos no existirían, serían construcciones hechas sobre la marcha.

Desde mi punto de vista la memoria es la capacidad del cerebro para relacionar una excitación que descifró en el pasado con una excitación presente.

Tales excitaciones cerebrales son producidas por la entrada de estímulos exteriores e interiores que son energía cuantificada en ondas electromagnéticas como los fotones (estas "cuantificaciones" deberán ser lo suficientemente específicas para conformar una imagen o un sonido) o en otro tipo de subpartículas como los iones o electrones. Estas entradas de energía estarían diferenciadas por cantidades y la excitación celular (las subpartículas excitarían a las células que conforman al aparato perceptivo del cuerpo, en especial a las membranas de las mismas células) variaría según el tipo y la cantidad de energía que recibe. En otras palabras, todas las excitaciones estarían diferenciadas y estas diferenciaciones son recibidas por las células al excitarse (en el caso de una

imagen, de las células fotorreceptoras) y producen sensaciones. La diferencia es que cuando se produce el fenómeno del "doble cierre" y con él la atención.

Se dice que hay "cierre" en una célula cuando ésta es estimulada y se produce un intercambio de información entre la superficie motora (como el mover un dedo) y la superficie sensorial (por ejemplo, la percepción a través de la retina).

Decir que "hay atención" significa que las células ya están en otro "cierre", el doble cierre y es cuando en ese cambio de información entre lo motor y lo sensorial (recordemos que el intercambio de información intercelular se le conoce con el nombre de "sinapsis") es afectado por las hormonas que segrega la hipófisis. "Parece ser que el fenómeno de la "atención" depende de este proceso químico ausente en el primer cierre.

Me parece que es en el fenómeno del doble cierre cuando el estímulo diferenciado por "cuantos" (cúmulos) de energía es retenido para siempre en las células y esa capacidad de "registrar" es lo que conforma la memoria.

En la hipótesis anterior se sostiene en que una imagen se compone ya sea de fotones u ondas electromagnéticas que el cuerpo traduce en impulsos nerviosos. Tales impulsos producen varias sustancias químicas que conforman las sinapsis y es a través de estas por las que el cuerpo produce una respuesta a un estímulo dado.

Mi apuesta es que en el momento de intercambiar la información (la sinapsis) en el doble cierre, también registran a tal información.

Así, una palabra se diferenciaría de otra en su valor de cuantos de energía y tendría similitudes con otras por aproximaciones de valor energético. Por tal motivo dos palabras serían relacionadas no sólo por sinonimia, también por homonimia, paronimia, etc.

No sólo los estímulos exteriores producen sinapsis y doble cierre, también los estímulos interiores como toser y reflexionar.

Una reflexión sobre algún asunto x de igual manera, excita a las neuronas y a las células gliales y produce un doble cierre pues el cuerpo tiene la capacidad de circular energía en sí mismo. Tal facultad se llama "autopoiesis" y por ella las células se compensan unas a otras en faltantes y sobrantes de sustancias.

En resumen la memoria es la capacidad celular para registrar en procesos de doble cierre, estímulos exteriores e interiores.

En semejante hipótesis una sensación de "ya visto" se da cuando el estímulo ya está registrado en las células. Estas también tendrían la capacidad para reproducir tal estímulo y mandarlo como respuesta a otras células en forma

---

<sup>41</sup> *Ibid* P 53

de impulso nervioso, excitándolas y produciendo en el conjunto de esas mismas excitaciones, una sensación dada. Esto es, el impulso nervioso se traduce en articular una palabra ya escuchada o conformar una imagen con elementos visuales ya vistos y subjetivizados en el sentido de que han sido apropiados de lo "real" y por no ser ya lo "real" tienen poco o ningún parecido con el modelo original. Con esto repito la vieja máxima aristotélica de que nada hay en el cerebro que no haya pasado por nuestros sentidos. Lo que tendríamos no serían los sonidos o los elementos visuales "reales" (esos están perdidos para siempre en el pasado y esto concuerda con una postura desconstruccionista) sino meras sensaciones de aquello que alguna vez hemos percibido, es decir, completamente subjetivizados.

"Construir sentido" es en estos términos, confrontar lo percibido con la información ya registrada. En esta confrontación lo percibido puede ser tomado como "ya visto" y por lo tanto no cuesta mucho trabajo definir de qué se trata ese "ya visto", a diferencia de los estímulos que nunca he atendido.

La construcción de imágenes desde el punto de vista fisiológico es una muestra de apropiación de la realidad que hacemos en el cerebro.

Parece ser que el ojo actúa como una cámara fotográfica y que una imagen no es otra cosa que la descomposición de lo percibido en haces luminosos.<sup>42</sup> Esto es, el ojo reconoce "cuantos" de luz y reacciona a ellos a través de las células fotorreceptoras. Ya en páginas anteriores he abordado el mecanismo de la vista ahora trataré de precisar un poco más sobre lo que ya he dicho.

Las células fotorreceptoras por su forma, se dividen en dos tipos: conos y bastones. Los conos (cuyo número promedio es cinco mil) nos dan la visión del color y los bastones (aproximadamente se cree que tenemos cien mil) las gradaciones de blanco y negro. Éstos últimos son sensibles en condiciones de baja iluminación. La iluminación se mide en amperes (A) y el ojo no puede ver si la luz emite longitudes de onda (recordemos que la luz es posible porque se propaga en ondas o bien en forma de partículas) menor a 3700A que corresponde a los llamados "rayos ultravioleta" o bien cuando son mayores a 5000A (rayos infrarrojos).

Toda la gama de colores que vemos se puede obtener por la mezcla de tres colores fundamentales, esto según el fisiólogo Hermann von Helmholtz. Según él, nuestra retina tiene tres tipos de células receptoras a la luz (que serían los conos) que son sensibles a las longitudes de onda de 445 nanómetros correspondientes al azul, 535 que equivalen al verde y 565 al rojo. La visión de la luz es el conjunto de estos tres tipos de células que se estimulan en diferente grado por la luz.

<sup>42</sup> Elizer Braun : *El saber y los sentidos*: México: UNAM, 1998. Págs 11-64

Cabe recordar que el color es la presencia mixturizada de tres tonos básicos que son el rojo, el verde y el azul. El blanco es la presencia de todos los colores y el negro la ausencia de éstos. Cada color tiene un rango de frecuencia de onda determinado en amperes. Es en la medida de estas frecuencias como el ojo construye imágenes del mundo exterior.

Los bastones son células muy sensibles a la oscuridad mientras que los conos son incapaces de actuar en ella. Puedo pensar que si mis conos pudieran activarse cuando la luz emite frecuencias bajas no habría diferencia entre el día y la noche. La oscuridad resulta ser en este sentido una construcción cerebral pues a bajas frecuencias los bastones convierten al mundo a grises. De hecho los bastones pueden tener reacciones sin haber sido tocados por un sólo fotón y provocan así, una serie de reacciones eléctricas y químicas que se traducen en la sensación de haber visto algo en la más completa oscuridad, es decir, se puede ver sin haber visto algo. Este efecto es conocido en óptica como "luz oscura".

Así en un espacio iluminado vemos con los conos y en los espacios oscuros, con los bastones. El cambio brusco de un espacio con mucha luz y otro con baja iluminación producirá una sensación de ceguera parcial, esto es debido, por lo menos es una conjetura en la ciencia de la óptica, a que los conos han dejado de funcionar y los bastones aún no reaccionan. La realidad está ahí, sí, pero el cuerpo no la ha apropiado.

No quisiera acabar este capítulo sin remarcar el hecho de que aún no sabemos cómo el cerebro retiene los datos y cómo el cerebro recuerda. La teoría de los hologramas no ofrece una alternativa pero arroja muchas dudas que hasta la fecha no se han resuelto. Es claro que el cerebro no puede retener datos como si fuera un archivero pues como ya lo expuse citando a Varela, necesitaríamos un cerebro de varios kilómetros de espesor para guardar los recuerdos de toda una vida.

Una propuesta que ha sido trabajada en la lingüística, la semiótica y la retórica gracias a una sugerencia inicial del genio ruso Roman Jakobson y enriquecida por Umberto Eco y recientemente por P. Breton<sup>43</sup> es que la memoria puede ser analógica, esto es un dato nos lleva a otro por simple relación. En este relacionar habría una memoria en forma metafórica en la cual la relación se da por sustitución de una cosa por otra (recordaría la efectividad de un aceite para carro por un comercial que dijera "ponga a un tigre en su motor") o por relación de contigüidad y semejanza que es la memoria metonímica en la cual recuerdo el lugar donde dejé estacionado mi auto porque voy relacionando cada parte del camino

<sup>43</sup> Cfr Philippe Breton. *L'argumentacion dans la communication*; Paris: Editions La Découverte, 1996



que me conduce a él. Así una persona puede vivir en la calle de nombre "Ricardo Flores Magón" y yo ignorar el nombre de la calle pero llego siempre a visitar a tal persona gracias a que reconozco una serie de señales en el camino con las cuales me guío tales como una tienda de licores en la esquina y la casa de rejas verdes que hay enfrente de la casa de mi amistad.

Mi propuesta es que si bien no se guardan palabras ni imágenes en el cerebro, las neuronas tienen la capacidad no sólo para comunicar información a través de neurotransmisores, sino también para registrarla en el momento del doble cierre (el doble cierre también significaría que las células se preparan para registrar la información). Ésta, vuelvo a repetir, es una hipótesis arriesgada y más cuando la formulo sin contar con las evidencias suficientes. Es cuestión de una labor colectiva interdisciplinaria el corroborar o desechar en definitiva tal hipótesis que no viene siendo más que una conjetura de investigación. En caso de corroborarla es necesario que se especifique el proceso químico que se lleva a cabo en el momento en que se registra la información en las células y la participación que tienen las sustancias como los neurotransmisores en tal registro que se daría en la ocupación de receptores específicos y por la activación de mecanismos iónicos y/o metabólicos (todo esto es en una frase, el proceso sináptico).

Sin embargo de llegarse a las evidencias de que de una forma u otra el cerebro es capaz de retener recuerdos me atrevería a poner en juego el término "experiencia" para afirmar junto con la escuela de la psicología cognitiva inaugurada por Jean Piaget, de que el aprendizaje es el producto de la experiencia y que la misma experiencia es la medida en cómo valorizamos al mundo. La experiencia también daría el lugar a la sabiduría definiéndola como el conocimiento acumulado y aplicado en la acción. La creencia de que la sabiduría se gana con los años se vería confirmada y también el hecho de que cuando el cerebro envejece. La memoria se va perdiendo pues la efectividad del cerebro para procesar la memoria va perdiendo efectividad. Hasta la fecha sabemos tanto de la memoria como ignoramos de ella y es una tarea urgente de las ciencias cognitivas construir una respuesta a la interrogante de cómo el cerebro procesa la memoria.

La memoria no se puede perder en las teorías holistas como el constructivismo radical y la teoría de los hologramas. El cerebro funciona aun averiado en un noventa por ciento como se ha demostrado en múltiples estudios citados por el mismo Von Foerster o por el mexicano José Luis Díaz en su brillante libro, *joya de toda una erudición interdisciplinaria "El ábaco, la lira y la rosa"*.<sup>44</sup> Si el cuerpo es un concepto inventado por nuestra misma persona (e incluso una posible explicación a la memoria sería una invención en términos del

<sup>44</sup> Díaz José Luis: *El ábaco, la lira y la rosa*; México D. F. UNAM, 1998. 268 Págs.

constructivismo radical) no necesitamos de un cuerpo para sentir un cuerpo, como lo asegura Robert Melzac (citado por el mismo José Luis Díaz): El cuerpo tiene la capacidad de autorregularse para seguir funcionando a través de equilibrios y es capaz de hacer frente a nuevas situaciones que vienen a desequilibrar su armonía para hacer los ajustes necesarios y seguir funcionando. De la misma forma la comprensión funcionaría así, si no podemos comprender algo, lo volvemos comprensible con lo "ya visto", una y otra vez hasta que lo incomprensible es ya, una forma comprensible (y ésta es una relación más entre caos y cartografía).

Melzac en un artículo científico publicado en 1992 en la *Scientific American* aborda el problema de los miembros fantasma. Así una persona que ha sido amputada de una pierna "siente" aún la parte faltante y puede asegurar que aún la mueve y que siente dolor en ella. La propuesta que da Melzac al problema es que el cerebro no sólo registra la información de entrada, la exterior, sino que es capaz de generar la información que percibimos como dolor por ejemplo. Ya en otro capítulo había hablado de que a veces vemos luz en una área totalmente oscura y que esa luz era una sensación puramente mental, es decir, se produce sin que haya un estímulo exterior. También afirmé que la comprensión se da a través de estímulos exteriores (el dolor ante un golpe con un martillo por ejemplo) e interiores (como en la meditación). Las afirmaciones de Melzac vienen a mi gusto, a acentuar mis afirmaciones.

En los casos de "la luz ciega" y de los "miembros fantasmas" se aplicaría la noción de Melzac de la "neuromatriz" que abarca a todas las áreas sensoriales, el sistema límbico y partes de la corteza del lóbulo parietal. La neuromatriz aparte de ser activada por las señales que vienen de la periferia del cuerpo, se activa intrínsecamente generando una sensación o bien, un estímulo originado desde el interior. En el caso de los "miembros fantasmas" la anomalía se corregiría con el paso del tiempo, el cuerpo se autorregularía y cabe preguntar ¿La autorregulación se da por la experiencia que enseña al cuerpo que la parte faltante ya no está? Si digo "experiencia" hay una referencia connotada a la memoria (por lo menos en mí) y las interrogantes siguen sin la respuesta que es del orden de las ciencias cognitivas. Una vez más reitero, comprendemos tanto de la memoria como sabemos de ella.

## 1.12 La construcción de sentido

La construcción de sentido tiene su base en la atención que en términos neurofisiológicos se da cuando se produce la comunicación celular por doble cierre.

Una vez que se ha construido sentido es cuando hay comprensión y forma parte de la apropiación de la realidad.

Cuando considero a una sensación dada como ya vista es cuando se da una construcción de sentido por asociación directa. Esto es, la sensación me parece conocida y no tengo la necesidad de esforzarme por entenderla.

El estudioso de la semiótica, Greimas, llama "lectura única" o "isotopía" (que es un término propio de la química y se refiere a los elementos que tienen propiedades iguales en todas las direcciones) a lo que defino como "asociación directa". En la lectura única según Greimas, no hay contradicciones ni ambigüedades y todo está en un marco de coherencia debido a que ya sido repetido una y otra vez. Esto a la larga, deriva en un "ya conocido".<sup>45</sup>

Lo que sé en este caso y volviendo a mis consideraciones, se constituye como la norma, como el modelo del cual parto para construir realidades. No puedo construir sobre lo que no sé. Esto es una obviedad que vale la pena remarcar.

Se dice, por lo menos en la semiótica peirciana que una norma para poder aplicarse necesita que sea comprendida por una colectividad. Nadie puede actuar con sus propias normas sin el riesgo de que tachen a tal persona como "loca". La comprensión del mundo se da por la interacción que tengo con el mismo mundo y eso me hace un ser social. Sin embargo pienso que aunque las normas son compartidas, el aprendizaje y la comprensión de estas es un acto subjetivo. Cada persona entiende las normas de acuerdo a su experiencia y la similitud o discordancia entre las diversas construcciones individuales es lo que facilita o dificulta en parte, la comunicación entre dos personas. Tal es el caso de aquel cuento en que unos ciegos se encontraron a un elefante y cada cual, a través de sus otros sentidos, construyó esa realidad a su manera: para uno lo que tocaba podía ser un tronco grueso y para otro, una temible serpiente.

El grupo  $\mu$  gusta de llamar en retórica "grado cero"<sup>46</sup> a la plena correspondencia de un enunciado con la norma lingüística. Para mí, en la asociación directa hay un grado cero de construcción de sentido. Sin embargo reconozco otro tipo de construcción de sentido que se da cuando no hay concordancia de lo percibido con la norma y el estímulo me da la sensación de "jamás visto" que es la antítesis del "ya visto" o "déjà vu".<sup>47</sup>

Esta correspondencia se daría en términos de Greimas por alotopía o discordancia con la norma. En estos casos es necesario que reflexione una vez

<sup>45</sup> Cfr Helena Beristáin: *Análisis estructural del relato*; México: UNAM, 1996.

<sup>46</sup> Grupo  $\mu$ : *Retórica general*; Barcelona: Píados, 1996 P 77.

<sup>47</sup> Cfr con la definición de "isotopía" en Helena Beristáin. *Diccionario de poética y retórica*; México D. F. Pomua, 1998

más sobre lo percibido, esto se traduce en un consumo de más tiempo de atención. Como en el caso de los ciegos del cuento, ante lo desconocido trato de hacer abducciones para llegar a una conclusión "conocida". Puedo construir varios sentidos hasta que valore a uno como concordante.

La alotopía puede motivar a varias isotopías o varios sentidos que me pueden parecer concordantes en su momento hasta que los deseché por el que considere correcto. El camino de la alotopía es entonces, plurisotópico.

Es en la valoración cuando hay un acto ético en la construcción de sentido. La ética funciona, como lo señala Von Glasersfeld<sup>48</sup> en una toma de decisión individual y no como un conjunto de reglas a las que se somete una persona.

Cuando elijo un camino en lugar de otro, pongo en juego mi capacidad para elegir lo que me satisface y en esa lógica me baso para tomar decisiones. Una decisión me parece un acto individual más que un "deber ser" en lo social.

Mi conclusión es que todo desvío de la norma concluye en una isotopía. Sin embargo esta isotopía no es un volver a ocupar que el mismo sitio que ya se ha "conocido". Es construir un nuevo sitio a partir de ese mismo "ya conocido" y esto se aplicaría tanto para los casos de asociación directa como en lo plurisotópico. Una construcción de sentido derivada por un estímulo igual a otro que percibí en un tiempo distinto (igual en que posee la misma carga energética) adviene en una construcción de sentido distinta a la hecha anteriormente. Toda construcción de sentido, desde mi punto de vista, es proporcional al espacio y tiempo. No hay dos construcciones de sentido iguales pues están condicionadas, repito, al espacio y el tiempo.

La experiencia está formada por mi existencia en el mundo y habla sobre mi pasado que está "registrado" en mi memoria, un pasado totalmente subjetivado.

Ya he mencionado que la memoria, y mis consideraciones sobre la memoria no son más que meras especulaciones, es la facultad celular para registrar estímulos a través de la sinapsis de doble cierre. Dos comprensiones distintas podrían ser dos registros diferentes en la memoria, sin embargo esto aún funciona como una hipótesis a explorar en la neurofisiología. De confirmarse esta hipótesis se podría comprender la relatividad espacio temporal de las construcciones de sentido a una misma carga energética.

En páginas anteriores, al referirme a Bateson señalé a sus "Metálogos"

<sup>48</sup> Cfr en *Op. Cit* Paul Watzlawick: *La realidad...* Véase la introducción.

como las enseñanzas de un padre a su hija que servirían para que la niña condiciones sus futuras construcciones de la realidad basada en las construcciones del mundo heredadas.

Para el erudito francés, Jean Piaget, los aprendizajes adquiridos en la infancia son determinantes para el pensamiento adulto.<sup>49</sup> Tal hipótesis es plenamente compatible con las ideas de Bateson al respecto pues para él, es en el aprendizaje infantil donde se obtiene la comprensión del mundo "base" para toda la vida.

Desde mi punto de vista, esta "base" se conforma por modelos del mundo o en correspondencia con T. S. Kuhn, son los "paradigmas" o concepciones compartidas por una colectividad que constituyen una referencia para valorar lo percibido.

El aprendizaje y uso de estos paradigmas no se da en forma pasiva y sin resistencia alguna por cualquiera. Al contrario, pienso que pasan en el aprendizaje por el proceso de la apropiación y la subjetivación, esto es, cada persona construye esos paradigmas como puede y como los puede entender y son desechados en el caso de que no sean de utilidad para la persona que los aprendió. De hecho T. S. Kuhn reconoce que hay una revolución paradigmática cuando el viejo paradigma ha dejado de ser útil para una colectividad completa y en cambio emerge otro que es adecuado para la nueva situación.

La resistencia a aceptar totalmente a los paradigmas dominantes puede darse a través de desvíos y constituyen la plataforma para que las comprensiones del mundo se renueven una y otra vez. Los desvíos en la norma lingüística han sido estudiados milenariamente en la ciencia de la retórica.

Los desvíos forman parte de la construcción de sentido por plurisotopía pues producen extrañeza y una sensación de ambigüedad en quien los percibe.

Sin embargo no es lo mismo aprender ingenuamente en los primeros años de la infancia a aprender con la plena intención de aprender en forma rigurosa como puede suceder en el aula de clase. Para Piaget en tal situación se está pasando de un estado de conocimiento mínimo a estados de conocimiento elaborados.

Los estímulos que forman la memoria constituyen conjuntos de sentido cohesionados por las creencias que comparto con una colectividad (paradigmas). Tales conjuntos tienen "sentido" en cuanto me parecen que ya los comprendí y no me generan contradicción, esto es, ya me dan la sensación de coherencia.

Mis construcciones de sentidos están condicionadas por los valores que

<sup>49</sup> Esta es la tesis que defiende Piaget en su libro: *Seis estudios de psicología*, México: Seis Barral, 1980

comparto con una comunidad social y de esta manera puedo hablar con un lenguaje refinado de temas científicos y usar sin querer, los cubiertos de la mesa de manera inapropiada a la norma social. Bien puedo andar en Arabia vestido como el común de la gente con la intención de agradar o por el contrario puedo agredir a otras personas por acercarse mucho a mí, cuando en Arabia es formal un acercamiento muy próximo entre los cuerpos. Los valores no son absolutos y en conjunto, forman la identidad de quienes los ha construido mediante la apropiación. Comprender al mundo es también, por qué no, asumir una identidad comunitaria en éste, no tanto como una postura política sino en el modo en cómo actuamos cotidianamente y en cómo tomamos las decisiones. Los valores éticos son culturales sí, pero apropiados y utilizados por el criterio de cada cual. Tal ética heredada por el constructivismo radical, es la ética de la acción, una ética emparentada con la apuesta cartográfica de ir construyendo caminos sobre la marcha y que apuesta a que no hay aprendizajes definitivos, la hipótesis es que se aprende aprendiendo y que todo valor se va transformando en la medida de que los contextos cambian: no hay dos construcciones de sentidos iguales y a todo instante vivimos un mundo distinto imposible de conocer en su totalidad (para hacerlo es necesario estar en todos los lugares al mismo tiempo) pero que lo construimos en un presente continuo. Aspirar a una comprensión y no a un conocimiento del mundo es querer entender el proceso de cómo lo aprendemos y para Bateson, éste es el paso del aprendizaje autorreflexivo donde los paradigmas se dejan ver por su arbitrariedad, es decir, es cuando aprendemos el cómo aprendemos, el reconocer los paradigmas con los cuales creemos. Ésta sería la etapa, nos diría Bateson, del autoconocimiento.

### 1.13 La incógnita cerebral

Tomemos el caso del movimiento de un dedo. Con tal acción producimos en nuestro interior una sustancia conocida como "neurotransmisor" que va a las células, de éstas pasa a la membrana postsináptica y se produce el llamado "potencial de placa motriz". Es entonces cuando el nervio hace contacto con el músculo y se produce el movimiento. Lo anterior se debe al neurotransmisor que en este caso es la acetilcolina que entra a un receptor de tipo muscular. Entonces sucede la contracción muscular y las neuronas producen al músculo de los factores necesarios para su conservación. En todo este proceso intervienen otro tipo de células que no son las neuronas. Se les llama "células gliales" y estas son el sostén de otras en cuanto producen sustancias para la conservación, la

recuperación (como el proceso de cicatrización) y de dirección pues llevan a las células nerviosas al lugar indicado para hacer las sinapsis. A las acciones de las células gliales se les llama "transinapsis".<sup>50</sup>

Uno de los problemas frecuentes en neurobiología es ubicar a las sinapsis en un lugar específico del cerebro.

La sinapsis no tiene una localización específica porque es un proceso intercelular. Se pueden hallar los lugares dónde se llevaron a cabo las sinapsis pero no hay una región que se llame "sinapsis" porque la sinapsis es una dinámica. Pienso que lo mismo sucede con el conocimiento: se trata a toda costa de localizar dónde se encuentra pero el conocimiento (aquí lo concibo como la facultad para aprender al mundo) no es más que un proceso, el construir realidades produce una dinámica cerebral similar a la de mover un dedo. Comprender al mundo significa producir potenciales de acción, esto es involucra toda una química cerebral que aún no podemos comprender. Es tentador imaginar que la mente es una pantalla donde los recuerdos corren como una película vieja y que guardamos las imágenes en un rincón oculto que hasta la fecha no se ha podido localizar (¿Y por qué, dado el caso, habríamos de "guardar" las imágenes tal cuales?).

La mente no es una máquina digital porque no necesitamos ampliar nuestro "disco duro" para tener más memoria la cual parece ser, hasta donde sabemos, inagotable e incuantificable y esto sucede porque nuestro cerebro no puede ser como un archivero de palabras, olores, sonidos e imágenes.

Como ya he señalado, no construimos sentido de la nada, es necesario primero aprender nuestro entorno y apropiarlo subjetivándolo. En la cartografía, tal y como la propongo, se harían reflexiones sobre el proceso de la comprensión del mundo. Corresponde a la neurofisiología desarrollar una teoría que explique qué pasa con nuestro cerebro cuando construimos sentido. Ambos proyectos no pueden estar separados, no cuando ambos se han perfilado a formar parte de esa gran rama interdisciplinaria que engloba a todo lo relacionado con el estudio al conocimiento, hablo de las Ciencias Cognitivas.

#### 1.14 La cartografía de la metaficción en los videoclip

Ya he mencionado que la atención, que es el mecanismo de doble cierre tiene

<sup>50</sup> Para una información detallada pero fácil de entender, consúltese Simón Brailowski: *Las sustancias de los sueños: Fármacos y dependencia. Neurosicofarmacología; México D. F.: UNAM; 1996.*

su base en la isotopía. Así, puedo construir la realidad por asociación directa, es decir, por concordancia con la norma y puede haber desvío con la misma norma y entonces se produce la plurisotopía.

Para este trabajo he elegido la construcción de una realidad por plurisotopía que entra en la lógica de la investigación científica. Lo anterior es de acuerdo con el método pragmático de Ch. S Peirce en el cual la investigación parte de la duda y se indaga buscando y construyendo caminos para resolverla. La duda viene a ser aquello que desconozco, es la incógnita que desafía al mundo tal y como lo estoy comprendiendo.

La cartografía viene siendo al final, un proyecto de investigación en las ciencias cognitivas como ya he señalado, que toma a la comprensión de la realidad como el principal problema a indagar y que abre dos apéndices de estudio como partida y son la memoria y la construcción de sentido.

Por otro lado está la cartografía como un método de investigación que retoma los postulados de Ch. S Peirce sobre la abducción y también gira sobre los postulados del constructivismo radical.

Con la cartografía tomo la palabra a F. Jameson cuando la proponía como un modo de lectura en la sociedad de consumo y sin embargo no detalló las líneas de ese modo de lectura. El problema es que en la actualidad muchas personas utilizan tal "cartografía" sin que haya una propuesta clara para diferenciarla de otro tipo de lecturas (críticas y no críticas).

Como ya señalé, suele confundirse "cartografía" con "tipología" o bien con "taxonomía". Tales usos de cartografía corresponderían a lo que Ducrot llama el logos y están apegados a la doctrina estructuralista del siglo XX.

Mi propuesta de cartografía tiene los mismos fines políticos que le daba Jameson a su noción de cartografía: la lectura crítica ante el bombardeo de signos mediante imágenes y sonidos en la era de las empresas de comunicación. Sin embargo mi táctica no va hacia el logos sino a concientizar la lectura misma para saber con qué cristal estamos construyendo a la realidad, es el paso a la idea de Bateson sobre aprender el aprender. Considero que para hablar de "lectura crítica" primero se debe construir el método (entre muchos) de la lectura misma. Una vez que he comprendido cómo leo y con qué reglas voy a leer, empiezo el camino que ya había señalado Jameson.

En este trabajo mis reglas son los postulados de la abducción y los de la construcción de sentido y una vez que los he expuesto procedo a elaborar la cartografía (una vez que ya dije de qué trata y sobre cuáles bases parte).

Entonces la cartografía viene siendo un método de investigación con el cual



voy comprendiendo mi comprensión misma sobre la marcha. Cuando digo "Cartografía de la metaficción en los videoclip" hablo de una construcción (sobre la marcha) de mi comprensión: Comprendo a medida que construyo.

Los caminos de comprensión que se eligen sobre la marcha están seleccionados por abducciones. Construir es en este sentido, inventar la realidad por medio de abducciones y con éstas voy resolviendo la duda.

Así el método construye al objeto y no es el objeto una instancia a descubrirse; hablo de una realidad construida y no de una realidad objetiva pues a mi parecer, importan más los valores de quien investiga que los valores atribuidos al objeto.

Entonces lo que estoy construyendo en una investigación científica es una comprensión del tipo plurisotópico lo que no excluye a estudiar a las isotopías por medio de una investigación científica pero si el motivo de este trabajo es constituir a la cartografía, es necesario que empiece por la búsqueda de la comprensión plurisotópica que sería la base de toda cartografía, en cuanto la cartografía habla de la plurisotopía que es "comprender el comprender".

Considero que los pasos de comprensión por asociación directa están incluidos en la plurisotopía cuando ésta deriva en isotopía (cuando el desvío se convierte en norma).

El camino de la isotopía está conformado cuando valorizo mis múltiples abducciones y escojo una que creo concordante con lo percibido.

Por tales motivos he escogido una "realidad" que me dé la sensación de desvío de la norma y ninguna (pero que me da la sensación a la vez, de no poder hacer una lectura del todo crítica como correspondería a la cartografía propuesta por Jameson) considero, como los videoclip que no sólo me desconciertan sino que no me explico cómo puedo construirles sentido, es decir, me provocan duda.

Es tanto el desconcierto que cuando grabo esta clase de videos, en múltiples ocasiones he debido regresar la cinta porque no comprendí que había sucedido. Lo curioso es que finalmente doy por bueno el videoclip (es decir, creo entenderlo) y puedo ver el siguiente pensando, aún, en el anterior.

Mi interés pues, es construir mecanismos que me permitan comprender la forma en que pueda diferenciar a este tipo de videoclips con otros, para tal efecto usaré el modelo de "Prosaica" de Katia Mandoki que me aporta elementos de diferenciación a través de lo que esta autora llama "matrices".

El resultado será una comprensión crítica a los videoclips metaficcionales con el cual retomo el sentido de cartografía que dio Jameson para referirse a la ubicación de sentidos propios en una sociedad inundada por múltiples canales empresariales de información.

La construcción de una cartografía de la metaficción en los videoclip me permitirá, primero, comprender el comprender y segundo, aclarar las dudas y el desconcierto que me provocan muchos videoclip.

## Bibliografía

- Bajtín, Mijail: *Estética de la creación verbal*, Siglo XXI editores, México, 1997
- Barthes, Roland, *S/Z*, Siglo XXI editores, 1980
- Bateson, Gregory: *Metálogos*, Paidós, Argentina, 1976
- Benveniste, Emile: *Problemas de lingüística general 2*, Siglo XXI editores, México, 1976-1977
- Beristáin, Helena: *Análisis estructural del relato literario*, UNAM, México, 1984
- “ “ : *Diccionario de retórica y poética*, Porrúa, México, 1997
- Braislowski, Simón: *Las sustancias de los sueños. Neurosicofarmacobiología*, UNAM, México, 1998
- Braun Eliezer: *El saber y los sentidos*, UNAM, México, 1998
- Breton, Philippe: *L'argumentacion dans la communication*, Editions La Découvert, París, 1996
- Ducrot, Oswald: *El decir y lo dicho*, Paidós, Barcelona, 1986
- Devereux. George: *De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento*”, Siglo XXI, México, 1977
- Eco, Umberto: *Los límites de la interpretación*, Lumen, Madrid, 1992
- Estañol, Bruno y E. Césarman: *El telar encantado. El enigma de la relación mente-cerebro*, Porrúa, México, 1994
- Fried, Dora (comp): *Nuevos paradigmas. Cultura y subjetividad*, Paidós, México D. F, 1995
- Godzich, Wlad: *Del trance gnoseológico a la praxis postrevolucionaria: Bajtín y las relaciones interculturales*, en *CRITERIOS, edición especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajtín*, UAM-X-Casa de las Américas, México, 1993
- Goodman, Nelson: *Maneras de hacer mundos*, Visor, Madrid, 1976
- Grupo  $\mu$ : *Retórica General*, Paidós, Barcelona, 1992
- Hampder-Turner Charles: *Maps of the mind*, Mac Millan Publishing Company, 1981
- Hayles, Katherine: *La evolución del caos*, Gedisa, Barcelona, 1996
- Jameson, Fredric: *El postmodernismo o las contradicciones del capitalismo tardío*, Paidós, Barcelona, 1982
- Jakobson, Roman: *Ensayos de lingüística general*, Siglo XXI, México, 1971
- Lipovetski, Guilles: *El imperio de lo efímero*, Anagrama, Barcelona, 1986
- Lynn, Segal: *Sofñar la realidad. El constructivismo de Heinz von Foerster*, Paidós, Barcelona, 1994
- Peirce, Charles Sanders: *En defensa del pragmatismo*, Ediciones Aguilar, Argentina, 1968
- Piaget, Jean: *Seis estudios de psicología*, Planeta, México, 1996

- Pribram, Karl.H y J. Martín Ramírez: *Cerebro y conciencia*, Ediciones Díaz de Santos, Madrid, 1995
- Schiffer, Isaac, *La ciencia del caos*, UNAM, México, 1996
- Sebeok, T: *Sherlock: Holmes y Ch. S Peirce. El método de la investigación*, Paidós Barcelona, 1987
- YA: *La nueva comunicación*, Kairós, Madrid, 1986
- Van Dijk, T: *Estructuras y funciones del discurso*, Siglo XXI editores, México, 1997
- Varela, Francisco: *Conocer*, Gedisa, Barcelona 1991
- Warning, Reiner (comp): *Estética de la recepción*, Visor, Madrid, 1989
- Watzlawick, Paul (comp): *La realidad inventada*, Gedisa, Barcelona, 1989

Glossario

### *Glosario*

**Abducción:** Para Ch. S Peirce es el razonamiento hecho con base en conjeturas. Es una forma de razonar alterna a las dos conocidas en lógica formal: la deducción y la inducción.

**Apropiación de la realidad:** Es la consecuencia del mecanismo del doble cierre. Las propiedades del objeto pasan a ser una construcción de quien está percibiendo al objeto mismo. La realidad deja de ser objetiva y pasa a ser lo que quien observa, considere. El ejemplo sería el que no hay relatos aburridos sino escuchas aburridas y escuchas aburridas, ni viejos relatos sino viejos oídos.

**Autopoiesis:** Según Von Foerster es la capacidad de un sistema para autorregularse y ajustar las posibles deficiencias.

**Cartografía:** Es la forma de hacer mapas de un camino que se va recorriendo. Es decir, a la vez que se recorre el camino. La referencia principal es quien va construyendo el mapa sobre la marcha basándose en conjeturas pues no conoce el terreno que va pisando. El resultado final es un mapa que es una construcción inventada de quien lo hizo pero que está basado en la relación entre quien ha cartografiado y el mundo.

**Cartografía restringida:** Es el modo de hacer mapas en que se toma como referencia principal el campo del cual, en tiempo pasado, se hizo una exploración. Entonces el mapa se haría sobre un terreno ya explorado y la tarea es simplemente esquematizarlo o bien, dibujarlo.

**Cognición:** Aquí es entendida como la facultad cerebral para el aprendizaje que va desde la producción de sustancias químicas necesarias para el funcionamiento de las células involucradas en el pensamiento hasta la capacidad de sintetizar todas las reacciones fisiológicas en un movimiento corporal.

**Comprensión:** Es el momento en que se le otorga atención a un estímulo dado y entonces se le construye un sentido a tal estímulo. Cuando se comprende algo se le ve, escucha, degusta, palpa, presiente etc. Sin embargo hay un segundo termino que es el comprender el comprender y tiene que ver con el entendimiento de la forma en cómo comprendemos a la realidad construyendo sentidos.

**Conocer:** Aquí se entiende como el aprendizaje perennemente inacabado y continuo en una persona. Se contrapone a la concepción de que conocer es tener la plena conciencia de la realidad. Desde mi punto de vista no puede haber una conciencia absoluta de la realidad porque ésta es incognoscible.

**Construcción de sentido:** Es el momento de la apropiación de la realidad cuando se relaciona un estímulo dado con el ambiente que le rodea y sobre todo con la memoria de quien percibe. Esta relacionar puede ser de dos formas: Por isotopía o asociación directa, que es cuando se tiene con el estímulo la sensación de

normalidad y por alotopía cuando hay una sensación de inconcordancia entre el estímulo y lo que nos parece común.

**Constructivismo radical:** Es el estudio de la cognición a través del comprender el comprender. Se basa en el supuesto de que la realidad es incognoscible pues todo conocimiento de la realidad es una mera invención de quien postule tal conocimiento. La realidad es pues, una construcción personal de quien la define e incluso la definición que haga la misma persona de sí, es una invención. El constructivismo radical renuncia a todo conocimiento en aras de una comprensión de los mecanismos con los cuales se construye la realidad.

**Ciencias Cognitivas:** Rama científica interdisciplinaria que tiene por objetivo la investigación al cerebro y la manera en cómo éste aprende, razona y se coordina con el resto del cuerpo..

**Conjetura:** Es solucionar un problema dado mediante una corazonada que cohesionan a todos los elementos del mismo problema, que hasta entonces se encontraban dispersos.

**Doble cierre:** Es cuando la glándula llamada "hipófisis" interviene en la sinapsis y contribuye con sus hormonas en el intercambio químico que se dan las células unas con otras. La consecuencia según Von Foerster son en el sentido de un deslizamiento de la noción de propiedades de un objeto que pasan a ser concebidas como pertenecientes a quien está observando.

**Entropía:** Conocida también como la segunda ley de la termodinámica y se refiere a la pérdida de energía de los sistemas al momento en que éstos ganan espacio y se expanden

**Holografía:** Es el estudio del cerebro impulsado por Karl Pribram que parte del supuesto de que el pensamiento funciona con base en hologramas guardados en la memoria. Los hologramas son fragmentos de lo ya percibido que guardan las neuronas en diversas regiones del cerebro. Tales percepciones pueden ser reconstruidas en su totalidad gracias a una comunicación integral de las células en las sinapsis.

**Interpretación:** Es la valoración final en una construcción de sentido.

**Mapa:** Es el camino a construir mediante la cartografía. En sí es una metáfora para señalar al proceso de lectura (Jameson) de una persona y más allá, del proceso de investigación científica.

**Mundo:** En concordancia con Nelson Goodman, es la realidad exterior, existente pero incognoscible.

**Percepción:** Aquí la entiendo como la excitación de los sentidos a un estímulo dado. Para que esta excitación sea traducida como una sensación es necesario

que haya una apropiación del estímulo, una construcción de sentido y por consecuencia, una comprensión del mismo.

**Principio de incertidumbre:** Es el postulado científico que dice que no se puede ser observador u observadora a un fenómeno sin modificarlo por el hecho mismo de estarlo observando.

**Signo:** Lo defino como la unidad mínima de sentido abierta a múltiples interpretaciones (Cfr "Lexia" de Roland Barthes en el libro S/Z)

**Sinapsis:** Es el momento cuando dos células se unen e intercambian sustancias químicas y generan a la vez impulsos eléctricos que se traducirán en una acción corporal.

**Valoración:** Es el instante de la toma de una decisión en que se elige entre lo preferible y lo deseable. La decisión final será aquella que mejor complazca a quien la toma de acuerdo a las probables consecuencias de sus actos. De acuerdo con esto no hay comprensiones inconscientes sino comprensiones que desencadenan en catástrofes: una cosa lleva a la otra y se crean cadenas que son conocidas en la teoría del caos como "bifurcaciones".



La metaficcionalidad en los  
videoclip

## 2 La metaficcionalidad en los videoclip

### 2.1 Las primeras conjeturas

En el capítulo anterior he intentado esbozar a la cartografía como proyecto de investigación en las ciencias cognitivas y también como método de investigación. Ahora mi interés es construir una realidad que llamaré "la metaficción en los videoclip" (o mejor, la metaficcionalidad en los videoclip, en el sentido de que la metaficción es una construcción de quien está percibiendo y comprendiendo al videoclip).

Partiré del presentimiento de que es posible construir metaficcionalidad en los videoclip en cuanto yo construyo una clase de desvío retórico distinto respecto a otras formas de desvío en un videoclip.

Intentaré entonces, construir una realidad con la que explique tales diferencias.

Sin embargo una realidad no es construida de la nada, es necesario que las percepciones sean relacionadas con algo que me parezca ya conocido o bien totalmente extrañas.

Este proceso que he llamado o bien "por asociación directa" o bien "plurisotopía" es inconsciente en la vida cotidiana, esto es no pienso el cómo voy conociendo, conozco y punto.

En este estudio se trata de volver al pensamiento que algunas personas llaman "de segundo grado", consciente, esto es, arribar a la comprensión de mi mismo pensamiento.<sup>1</sup>

Quisiera traer a colación la enseñanza del maestro Jean Piaget<sup>2</sup> de que hay varias clases de aprendizaje (aquí comprensión) y que el aprendizaje simple se da en las primeras etapas de la infancia (o "estadios" como les llamó Influido quizás por las teorías de los estadios del desarrollo embrionario) o bien en la cotidianidad. Sin embargo está el tipo de aprendizaje complejo que es propio de las aulas de clase. A este tipo de aprendizaje es al que apelo para diferenciar a la comprensión cotidiana con la comprensión que intento elaborar aquí. Una

<sup>1</sup> Cfr Gérard Genette: *Palimpsestos*; Madrid: Taurus, 1986

<sup>2</sup> Cfr Jean Piaget: *Seis estudios de psicología*; México D. F: Seix Barral, 1980

cotidiana con la comprensión que intento elaborar aquí. Una comprensión científica se diferencia de la cotidiana en que echa a mano de recursos diseñados para responder al mismo lenguaje científico y aun, para responder a las expectativas de una comunidad científica. Así mi estudio a los videoclip no es del tipo del aprendizaje simple sino del que llamó Piaget, "complejo" y echaré mano de las herramientas especializadas que considere útiles. Sin embargo, considero que investigar es inventarse reglas para comprender consecuentemente a la misma realidad que se estudia inventándola (la invento a partir de condiciones iniciales que se van modificando en el transcurso de la investigación) y sé que a la larga la manera en cómo empiece a comprender los videoclip a través de una investigación científica, será la manera cotidiana en cómo los comprenda en un futuro. Investigar es pues, inventar reglas para comprender la realidad.

La herramienta sobre la que apuesto para lograr una comprensión "compleja" es la "Prosaica" o "estética de lo cotidiano" de Katia Mandoki.<sup>3</sup>

Este modelo de estudio (y entiendo por modelo como una serie de herramientas preestablecidas con las que voy a construir la realidad) me es útil porque considero que me proporciona las categorías necesarias para que pueda comprender a mi misma forma de conocer al mundo y tal es la características que diferencia para mi, a la "Prosaica" de otros modelos como el formal estructuralista o bien del hermenéutico profundo. Habrá quien pueda lograr una comprensión de segundo grado con otros modelos y en la elección hay ya una apuesta ética y también el inicio de una construcción consciente de la realidad, es decir, una lectura crítica como lo pedía Jameson.<sup>4</sup> Cuando quiero volver "conciente" mi comprensión es cuando ya hago cartografía. Para hacer "cartografía en este sentido habrá miles de caminos y miles de apuestas sobre el método que cada cual escoja pero en la elección misma hay una serie de valorizaciones con las cuales se

<sup>3</sup> Vid Katia Mandoki: *Prosaica. Una introducción a la estética de lo cotidiano*; México D. F.: Grijalbo, 1994. 285 Págs.

<sup>4</sup> Fredric Jameson: *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*; Barcelona: Paidós, 1991. P 40.

toma un camino determinado y no otro. En cada valorización hay una apuesta y tal cómo lo expuse en el capítulo pasado, es cuando acciona una ética que yo nombro "ética de la acción", esto es se toman decisiones sobre la marcha de tal manera en cómo me complazcan las probables consecuencias de mi elección. Cuando elijo la "Prosaica" y no otro modelo, es porque considero que obtendré resultados suficientemente satisfactorios para cumplir con el interés que persigo en este capítulo y que es en sustancia, la comprensión de la forma en cómo voy conociendo, esto es, en cómo construyo la realidad que he llamado aquí "la metaficción en los videoclip"

Se me preguntará ¿Por qué has escogido precisamente al videoclip?

Mi respuesta es porque la duda que abrió esta investigación fue el cómo puedo comprender (y más, de una manera crítica) un videoclip cuando éste se conforma por imágenes tan rápidas que a veces no logro distinguir. La pregunta ha cambiado un poco y cómo ya se puede suponer ahora considero que para responder a esa cuestión inicial es necesario que primero comprenda cómo comprendo, problema que traté en el primer capítulo y que es la base de este segundo.

La presente investigación empieza con una inquietud que gira en torno al videoclip y como lo señala Peirce en su método pragmático,<sup>5</sup> una investigación empieza con la duda y no terminará hasta que la misma duda haya sido resuelta y dé lugar a otras dudas. En este sentido el videoclip fue la duda que abrió esta investigación y mi investigación tiene un sentido: resolver mi duda.

Sin embargo como en toda investigación en el transcurso de la misma se han abierto nuevas dudas a resolver pero a pesar de las múltiples transformaciones que ha sufrido el presente trabajo, la duda concerniente a los videoclip sigue ahí y en torno a ella han surgido nuevas pistas, así como un método para atar a todos los cabos (que es la

<sup>5</sup> Ch, S. Peirce: *Lecciones sobre el pragmatismo*; Buenos Aires: Aguilar, 1978

cartografía en que se toman los elementos de la abducción) y llegar a una conclusión simplemente satisfactoria.

A continuación haré un bosquejo general del objeto (que son los videoclip) que me generó la duda al no saber cómo funcionaba mi mente al momento de percibirlos.

## 2.2 El mundo de los videoclip

Entenderé por videoclip a cualquier producción audiovisual que dura cuatro o seis minutos en promedio y presenta imágenes de cualquier tipo para acompañar a una canción determinada.

De acuerdo con esta definición no entran en la categoría de "videoclip" las secuencias musicalizadas de una película pues aunque las imágenes pueden ilustrar una canción, se acaba la pieza musical y las imágenes continúan. En el videoclip la canción es el motivo de producir el mismo audiovisual. Por tal razón, es difícil que una melodía (y por ende un videoclip) dure más de quince minutos.

En los años sesenta y setenta del siglo XX se filmaban a grupos cantando o actuando al compás de una canción. En aquel tiempo a tales producciones se prefería llamarlos "promocionales" y se utilizaban para hacer publicidad a una pieza musical determinada.

A mi parecer, es con la popularización de la televisión cuando surgen esos promocionales y no es sino hasta el año de 1982 cuando el videoclip nace como una industria audiovisual. Digo "industria" en el sentido de que empiezan a surgir empresas dedicadas exclusivamente a producir videoclip y vender tal trabajo.

He considerado al año 1982 porque fue cuando el canal de Televisión MTV empezó a transmitir. MTV tendría por perfil, el presentar durante todo el día videoclip, la idea era constituir un canal musical como lo señalan sus siglas "Music Tele Vision".

Aunque el primer videoclip que presentaron era producido por el mismo canal y argumentó un reto a la radio como medio con la

canción "El video mató a la estrella de radio" (tal reto sería según creo, hacer que en la industria musical prefirieran promover a una estrella en la televisión, que en la radio) los primeros videoclip que se transmitieron eran producciones caseras que enviaban los mismos artistas y las mismas artistas para promoverse a través del canal.

En cuestión de un año, la situación cambiaría. El sello disquero EPIC promovería todos los sencillos del disco "Thriller" de Michael Jackson a través de MTV. Para tal fin filmaron un videoclip de más o menos diez minutos, para publicitar al sencillo (esto es, una pieza musical extraída, entre tantas otras, de un disco de larga duración, para ser promovida a través de las empresas de comunicación) "Thriller". Los resultados de tal campaña publicitaria fueron espectaculares. El larga duración "Thriller" se convirtió en el disco más vendido en todo el orbe hasta la fecha y muchas personas atribuyeron el éxito a la presencia de Michael Jackson en la televisión.

Con el éxito de Thriller, Michael Jackson fue una figura conocida en todo el planeta, pues sus videos se transmitieron en las televisoras de más poder económico en todo el Mundo. Su rostro fue difundido y aprendido e incluso mucha gente empezó a imitar su singular forma de vestir y bailar y anoto "singular" porque con él se implantó popularmente el uso de calcetas con mocasines y los pantalones que caían en el tobillo, formas de vestir, antaño prohibidas por la etiqueta de muchos lugares.

Casi al mismo tiempo que Michael Jackson apareció Madonna cuya imagen también fue muy difundida por su compañía disquera, la Warner Brothers, a través de los videoclip y con ella se impuso la moda de vestir como una chica común neoyorquina, moda que fue atribuida a Madonna.

Para 1985 MTV ya tenía como principales clientes a las compañías disqueras transnacionales que querían promocionar a sus estrellas a través de ese canal. El videoclip casero fue sustituido por la producción profesional, aunque para entonces el hacer un videoclip significaba acompañar a una canción con cualquier tipo de imágenes de archivo (esto es, ya filmadas), entre

ellas la de la estrella a promocionar. Sin embargo hubo personas que empezaron a grabar escenas para llenar con ellas a su videoclip. Para tal efecto empezaron a utilizar la animación como un recurso de creación de imágenes. En 1985 apareció el primer videoclip que presentaba una animación hecha con una computadora. Tal videoclip fue hecho para la canción "Money for Nothing" del grupo de Rock, Dire Straits y que decía en su inicio "I want my MTV". Este videoclip causó sensación y fue muy costoso porque la tecnología de la computación aún empezaba (sobre todo si consideramos que las PC's apenas se estaban introduciendo al mercado y que Microsoft estaba dándose a conocer en los Estados Unidos) y sin embargo realizaron imágenes tridimensionales en ese videoclip siendo que tales imágenes no se conocían por lo menos popularmente, pues hasta el momento, las imágenes que podían observarse en una computadora eran bidimensionales y el ejemplo son los videojuegos de la época.

"Money for nothing" incorporó la mezcla de lenguajes audiovisuales en el videoclip, sin embargo la contaminación entre distintos lenguajes artísticos ya se había dado en videos como "Take on me" del grupo A-ha, en que la videoimagen se combinaba con los dibujos animados tipo cómic. Un año después se transmiten los videoclips de Peter Gabriel (en especial, me refiero al videoclip "Sledge Hammer") correspondientes a su album "So" en los cuales utiliza la animación por computadora. La experimentación en la forma de construir videoclip había saltado de la simple yuxtaposición de imágenes de archivo y toman a los artistas y a las artistas, a la mixtura de lenguajes pictóricos y audiovisuales.

### 2.2.1 La metaficción en los videoclips

Sin embargo es necesario decir que la metaficción en los videoclip no corresponden de ninguna manera a la experimentación en la forma de hacer videoclip que a partir de 1985 fue común desde mi punto de vista, por lo cual creo pertinente hacer un alto a la mera descripción historiográfica de los videoclip.

Cuando aparece MTV en 1982, el primer video que transmite y después lo repite incansablemente, es el único sencillo de un grupo llamado "The Buggles" y la canción se titulaba "Video kill the radio star" esto es, "el video mató a la estrella de radio". En ese entonces como ya señalé, MTV era un canal pequeño con pocos recursos que transmitía casi cualquier videoclip que fuera llevado a la estación emisora. La elección del primer video que tocaron en MTV no fue relevante sino hasta años después cuando se consideró que era una declaración de guerra por parte de MTV a la industria radiofónica. En la actualidad hay quien asegura que fue una profecía que se autocumplió al poco tiempo. En tan sólo dos años MTV había fabricado la fama mundial de dos artistas a base de transmitir una y otra vez sus videoclips. Tales personas eran Michael Jackson y Madonna. Madonna declaró en aquel tiempo que no concebía su popularidad sin el recurso de la televisión.

En los Estados Unidos, país donde es originaria la hoy cadena multinacional, MTV, se formó una resistencia que hizo frente a la política antirradiodifusora que en un principio sostuvo MTV. Artistas como Reo Speedwagon y el grupo STIX, conformaron la corriente AOR (álbum orientado hacia la radio) y grababan canciones que (juraron y no cumplieron) jamás serían puestas en el lenguaje audiovisual.

La muerte de la estrella de la radio no tardó en darse. A mediados de la década de los ochenta, la amplitud modulada contaba con poca recepción debido a que mucha gente prefería invertir su tiempo entreteniéndose con la T. V en lugar de la radio. La popularización de la televisión iba en aumento y en la industria de la radio no se había pensado en estrategias para hacer frente a tal fenómeno.

La solución llegó un poco tiempo después. La radio se convirtió en una herramienta más para fabricar las estrellas que si bien impulsaba MTV pero era porque la industria disquera pagaba. Así, tanto MTV como la radio se convirtieron en el medio de fabricar éxitos para el consumo "popular". Tales éxitos desde mi punto de vista y en sentido contrario al pensamiento común, no los hace la gente al comprar, sino se fabrican desde las empresas (más que medios) de comunicación como MTV, la radio hasta las empresas



de diseño de imagen, todas financiadas por las empresas disqueras que deciden a quien apoyar y a quién no en función de los intereses que más le convengan. En resumen, en la industria radiofónica se decidió que en lugar de ser oposición de MTV, ganarían dinero junto no sólo MTV, sino con toda la industria televisiva y más cuando quienes eran dueños y las dueñas de las estaciones televisoras también lo eran de las estaciones radiodifusoras. Negocio completo y éxito asegurado.

El video de The Buggles fue, entonces, una sentencia que funcionó nada más que agregaría: El video no mató a la estrella de radio, simplemente la transformó.

El video de The Buggles se caracterizó porque presentaba una serie de tomas a un aparato de televisión que mostraba las imágenes que se veían en la propia televisión: Todo lo que se veía en el video era repetido en miniatura en pequeños televisores dentro de la misma imagen en la que luego se hacían acercamientos a una de las pequeñas pantallas y acababa siendo del tamaño de la misma pantalla que la contenía. Si utilizo el sentido común diría que se trataba de una muestra narcisista en que la imagen se acaba viendo a sí misma y que ese reflejo terminaba siendo la imagen que se veía a sí misma, esto es, había una circularidad frenética, diría yo por las repeticiones constantes, sobre lo mismos elementos del escenario. El mensaje podía ser interpretado, claro con el más elemental sentido común, como la otredad que acaba siendo lo mismo y que se regocija por ser así. Estas imágenes se repetirían dos años después cuando el video "Gambler" de Madonna, termina siendo una pantalla que se apaga desde el propio televisor que recibía esta imagen (el mío, el "real"). Tales muestras retóricas (en cuanto son percibidas como un significado x, esto es, dan la sensación de que "dicen" algo) ya eran conocidas en el ámbito de los estudios literarios en particular en la escuela estructuralista.

### 2.3 La estética de la metaficcionalidad en los videoclip

Gérard Genette, fundador de la escuela de la retórica restringida, había hecho un libro en que detallaba este tipo de fenómenos retóricos en la literatura y les llamó palimpsestos o "literatura de segundo grado".<sup>6</sup> Para Genette había "literatura de segundo grado" cuando un relato contiene uno o varios relatos dentro de sí mismo. En el caso del video de Madonna, "Gambler" el mensaje final era que el video mismo era un producto audiovisual contenido en otro que conocíamos al momento en que se apagaba la imagen y quedaba la pantalla completamente en negro. Esta última pantalla (la que quedaba en negro) era la que contenía a todo el videoclip. De esta forma había un relato dentro de otro relato y por la tanto había una especie de literatura de segundo grado (o bien, un palimpsesto).

El trabajo de Genette si bien fue pionero al proponer una clasificación de los fenómenos literarios que había localizado, no vino sino a retomar una propuesta que André Gide ya había hecho para nombrar al momento en que un relato contiene a otro dentro de sí mismo y es la famosa "puesta en abismo". La puesta en abismo era una estrategia que escritores como Cervantes Saavedra ya habían utilizado. El trabajo de Gide fue retomado por Lucien Dällenbach en su libro "El relato especular".<sup>7</sup>

Sin embargo escritores como Umberto Eco llamaron la atención sobre distintas formas en cómo el relato contiene otro relato que es el mismo relato en sí. Eco, en su libro "Lector in fabula"<sup>8</sup> presenta un cuento que contiene varios párrafos diseñados para que alguien se dé cuenta que el cuento tiene errores deliberados que afectan el sentido de la misma narración. Eco llamó a este tipo de relatos "metatextuales" es decir, así nombró a los textos literarios que se volvían contra sí mismos y en general, que invitaban a una reflexión sobre lo literario. También Eco llamó la atención en uno de sus ensayos contenido en el libro "De los espejos y otros ensayos"<sup>9</sup> sobre las citas como un fragmento de un texto

<sup>6</sup> *Op. Cit* Gérard Genette: *Palimpsestos...*

<sup>7</sup> Lucien Dällenbach: *El relato especular*; Madrid: Visor, 1991. 226 Págs.

<sup>8</sup> *Vid el apéndice de Umberto Eco: Lector in fabula*; Barcelona, Lumen 1981 330 Págs.

<sup>9</sup> Umberto Eco: *De los espejos y otros ensayos*; Barcelona: Lumen 1988. 394 Págs.

literario dentro de otro texto literario y más aún, de la alusión y la ironía como textos que están adentro de otros textos no de la forma explícita como puede ser un párrafo escrito, sino implícita como el párrafo ajeno del texto que se puede inferir mediante la lectura del párrafo escrito. En otro ensayo contenido en el mismo libro, Eco proporciona varios ejemplos de la alusión en películas contemporáneas como "Bananas" del cineasta Woodie Allen en que muestra una escena donde un carro cuna va cuesta abajo en unas escaleras. Para quien vio la película el "Acorazado Potiemkin" dirigida por Serguei Eisenstein en 1925,

La escena de Allen es una copia a una de los planos secuencias presentados en la película de Eisenstein. Para Eco el reconocimiento de la escena aludida dependía del conocimiento de las dos películas por parte de quien estuviera viendo la película de Allen (incluso puede ser al revés, hay quien puede ver la película Eisenstein y recordar la de Allen). Eco denominó "competencia enciclopédica" a la capacidad de conocimiento mundo externo de cualquiera y es en la "competencia enciclopédica" donde está la capacidad de jugar con frecuencia al reconocimiento de la cita y la alusión contenida en un texto determinado.

Es en los años setenta cuando se da la discusión principalmente en la escuela de Constanza (que impulsó la llamada "estética de la recepción" en la que se congregaron pensadores como W. Iser o Stanley Fisch)<sup>10</sup> sobre la intertextualidad como la capacidad de una persona de relacionar un texto a partir de otro que de manera implícita o explícita lo contiene. En esta discusión se considera "texto" ya no a algo escrito sino a cualquier cosa susceptible de producir lectura. Tal propuesta de "texto" fue impulsada por Roland Barthes para quien "lectura" era la producción de sentido por parte de quien lee un texto determinado. Así Barthes utiliza a "texto" como un sinónimo de zurcido en el que el hilvanar de la aguja es la metáfora de ir hilando sentido, de darle significación a lo que se está leyendo en el momento mismo de leerlo.<sup>11</sup> El sentido

<sup>10</sup> Para comprender en detalle las posturas de la escuela de Constanza véase Reiner Warning (ed): *Estética de la recepción*: Madrid: Visor, 1987

<sup>11</sup> Esta idea recorre las páginas del siguiente libro de Barthes: Roland Barthes: *S/Z*, México D: F: Siglo XXI, 1983. 221 Págs.

para Barthes, es el producto de la interacción entre quien lee y lo leído.

En estas líneas, texto puede ser desde un árbol hasta un videoclip. Genette en su libro "Palimpsestos" utiliza el término "intertextual" pero se divorcia de la acepción acuñada en los años setenta (Genette escribió "Palimpsestos en la siguiente década") y que concluyera en palabras de Michel Riffaterre, como una capacidad mental.<sup>12</sup> Cabe señalar que la noción de intertextualidad fue puesta en discusión por la investigadora de semiótica, Julia Kristeva quien retomó la noción de "intertextualidad" ( se puede leer de ello en su libro "Semiótica") de Mijaíl Bajtín, gran pensador ruso que escribió su obra a principios del siglo XX). La intertextualidad se fijó para Kristeva en la presencia de otros textos en un texto determinado y así retomaba la idea bajtiniana de la "dialogicidad" como la forma en que un enunciado determinado tiene en sí mismo la presencia de otros enunciados anteriores. Barthes en su célebre ensayo "De la obra al texto" toma la discusión de la intertextualidad como las múltiples lecturas a un texto x tomando en cuenta que quien lee no es una persona inocente sino una persona que ya ha leído otros textos con anterioridad y que pone en relación con el texto x al momento de leerlo. Este relacionar "entre textos" se pone en práctica cuando se detecta el uso de estrategias como la parodia y la ironía.

La diferencia entre la postura de Genette y la de Riffaterre es que el primero se interesa en la intertextualidad como una forma retórica en la literatura de segundo grado y para el segundo la intertextualidad reside en la forma en cómo alguien relaciona un texto con otro.

Sin embargo en la década de los noventa la discusión sobre la intertextualidad pasa de considerarla simplemente una figura retórica a una gramática e incluso a una forma de comunicación

---

<sup>12</sup> Cfr Op. cit Gérard Genette: *Palimpsestos...* con Michael Riffaterre: "The reader's response" en VA: *Intertextuality*; John Hawking Press, 1989

conformada por un número creciente de estrategias retóricas para transmitir un mensaje x.

Se considera que dentro de la intertextualidad se encuentran figuras como la ironía, el pastiche, la alusión, el collage, la cita, el paratexto, el metatexto (como la figura que produce la metatextualidad ya definida líneas arriba) entre otros que sería ocioso enumerar aquí.

#### 2.4 La poética de la metaficción en los videoclips

Consideraré a la metaficcionalidad como parte de la gramática intertextual pues se trata de la presencia de un relato adentro de otro pero que tienen características metatextuales que las diferencian de otra clase de intertextos. Los textos que aquí me interesan son los videoclips.

No quisiera que se confundieran los términos "metatextualidad" y "metaficcionalidad" pues el primero está asociado regularmente con la definición que le dio Genette en "Palimpsestos". Para él, el metatexto es una relación de comentario de un texto a otro texto. Así la crítica literaria, por ejemplo, cumpliría una función metatextual, de comentario.

Para mí es el metatexto lo que diferencia un producto metaficcional de otro que no lo es. Comparto la definición que hace Helena Beristáin de "metatexto" en su célebre "Diccionario de Poética y Retórica"<sup>13</sup> como la "serie de condiciones que preconstituyen la producción y la lectura de un texto dentro de una estructura social dada".

Para Beristáin el metatexto se constituye de los principios generales de la institución literaria (en este caso, videográfica), los géneros vigentes y en general la poética en circulación que determinan el modo de producir los textos e incluso de leerlos. El metatexto así, constituye un sistema de textos previo al texto que se considera (en palabras de Beristáin). La trasgresión del metatexto es lo que lleva a Cervantes parodiar las novelas de

<sup>13</sup> Helena Beristáin: *Diccionario de poética y retórica*; México D. F. Porrúa, 1998.

caballería imperantes en su época y transformarlas en otro género, igual como lo hizo Lewis Carroll con la forma didáctica de contar cuentos tan de moda en su contexto. Así —señala Beristáin— el metatexto es el medio para la transmisión y reactualización de ciertas reglas o principios.

La metaficción se constituye así en la trasgresión del metatexto haciendo evidentes las convenciones que hacen posible a un texto ficcional (es decir aquellos textos que no son leídos como “acontecimientos verdaderos de la vida real” sino como producto exclusivo de la imaginación de quien los creó). En lo particular considero que el texto por sí mismo no es ficcional o real. Tal sentido lo da quien percibe al texto y lo toma de una o de la otra forma).

La trasgresión de las convenciones puede ser desde al mismo acto de hacer o leer videoclip (desde la gramática hasta el momento de su proyección y esto se aplica en las siguientes categorías restantes) al acto de filmar o ver video; al acto de hacer producción audiovisual o bien de estarla contemplando; al acto de crear un producto artístico o de percibirlo y comprenderlo; al acto de crear o bien a las convenciones culturales que son inherentes al momento mismo de ver videoclip o bien de producirlos.

En resumen, en este trabajo la metaficción se constituye como el desvío, la trasgresión o la evidenciación que vuelca al videoclip sobre sí mismo y el metatexto es la norma que es violada o evidenciada y que es ignorada hasta el momento en que por la construcción de lo metaficcional, la regla sale a relucir. La metaficción así es una figura retórica en términos del grupo de Lieja porque produce desvío pero se diferencia de las demás figuras retóricas en cuando el desvío se dirige hacia el metatexto, hacia la autorreflexión, así una metáfora lleva de un lugar a otro pero no necesariamente da lugar a la autorreflexión, en lo metaficcional sí. La construcción metaficcional como desvío, como algo que no concuerda no produce isotopía sino caminos de comprensión plurisotópicos que motivan a la reflexión sobre el metatexto que viene a ser lo que el grupo de Lieja llama “el grado cero”. La metaficción es la presencia de la retórica en un texto dado. De esta

manera si no hago una construcción que vaya en el sentido de pensar en el metatexto de un videoclip dado, entonces no hay metaficción y el desvío retórico puede ser en otra forma (hacia la metonimia o a la ironía por ejemplo).

Sin embargo bien puedo no construir desvío alguno y entonces estoy haciendo una lectura isotópica al videoclip de ese momento. Una vez más quiero reiterar que la metaficción se caracteriza por el desvío y la evidenciación del metatexto y el metatexto es la norma. Por otra parte considero que la metaficción se construye a partir de enunciaciones en fragmentos específicos de un videoclip. No estoy considerando a un videoclip como todo un cuerpo metaficcional pues pienso que pueden conjeturarse otra clase de desvíos retóricos en un mismo videoclip y estos desvíos no pueden tender necesariamente hacia la metaficción. El análisis que presentaré a continuación tomará a fragmentos específicos (enunciados que al momento de ser interpretados son enunciaciones)<sup>14</sup> de videoclips donde pude construir metaficción en un momento dado. Esos fragmentos son los que me interesa estudiar pero ello no justifica que ubique a todo un videoclip en una sola estrategia retórica, por otra parte aclaro que dada la lógica de desvío y norma que estoy utilizando, yo puedo considerar que hay desvío en cierto fragmento del videoclip pues estoy considerando una norma en específico. Estoy consciente que lo que me parece a mí norma, para otra persona puede parecer un desvío o viceversa. La valoración de desvío o norma se me antoja (inter) sub-objetiva y depende de la forma en cómo cada cual tome a una situación dada, claro está dentro de las capacidades cognitivas de quien percibe y valoriza.

## 2.5 Hacia una prosaica de la metaficcionalidad en los videoclips

"Prosaica" es para Katia Mandoki un sinónimo de la estética de lo cotidiano y ésta a su vez estudia el intercambio sensible en las interacciones cotidianas entre las personas y los objetos. Mandoki parte de disciplinas diversas como la proxémica o el estudio sensible ("sensible" en que apunta a los sentidos) de las distancias

<sup>14</sup> Cfr con la tesis general de Benveniste en Emile Benveniste: "De la enunciación" en *Problemas de lingüística general II*; México D. F. 121 Págs.

o bien la quinésica (el estudio sensible de los movimientos) englobadas en lo que se llama "comunicación no verbal". Sin embargo hay una fusión en la prosaica de este tipo de estudios con una disciplina ya muy conocida en la Grecia antigua e impulsada en un principio por Georgias, me refiero a la retórica.

Mandoki señala que la Prosaica tiene su raíz en Mijail Bajtín, gran precursor en los estudios de lo cotidiano desde un punto estético. Parece ser que Mandoki le toma la palabra a Bajtín y desarrolla su modelo para el estudio de la estética de lo cotidiano.

Para entender la propuesta de Mandoki, que usaré en este capítulo como una herramienta para construir una realidad (mi comprensión a los videoclip metaficcionales) me daré a la tarea de explicar cada uno de los puntos de la propuesta de Mandoki y relacionarlos con mi objeto de estudio (los videoclip metaficcionales).

Para empezar consideraré a los videoclips metaficcionales como una matriz. Una matriz, según Mandoki,<sup>15</sup> es aquello que conforma y desde donde se gesta la percepción sensible y sus condiciones de posibilidad. Una matriz configura estrategias para la interpretación o constitución de textos ("estrategias interpretativas" para Stanley Fisch) esto es, configuran a los paradigmas. Por "paradigma" se entiende al marco de referencia en función del cual un enunciado significa por diferenciación y se valoriza por asociación, el paradigma tiene un carácter diferencial. Sin embargo las matrices son necesarias porque constituyen el contexto social de enunciados concretos para que los paradigmas entren en juego y se genere el proceso de enunciación-interpretación (alguien dice y alguien interpreta). En cada matriz se ejercen estrategias de interpretación diversas desde los distintos paradigmas que las configuran. El concepto de "matriz" es muy útil en esta investigación considerando que en mi lectura pongo juego estrategias de interpretación aplicables para lo que denominado "videoclip metaficcionales" y que les otorgo un carácter diferencial de entrada, con los videoclips en los que no construyo metaficción.

---

<sup>15</sup> Op. cit Kathia Mandoki: *Prosaica...* Págs 133-174



De acuerdo con lo anterior, ubicaré al estudio de la metaficcionalidad en los videoclip en el eje de lo paradigmático (¡Y por supuesto que la referencia obligada es el ginebrino Ferdinand de Saussure!) de la ubicación por diferencia.

En el eje de lo sintagmático consideraré, desde mi lectura, a los videoclips metaficcionales por relaciones de similitud en que considero los rasgos compartidos entre uno y otro videoclip y que en conjunto me permiten ubicar a los videos respectivos como "metaficcionales". En este caso, repito, hablo del eje sintagmático o de combinación. La construcción de realidades que parta de estos supuestos, es decir el conocimiento de algo a través de la diferenciación y las similitudes constituirían una *Semiología del conocimiento*<sup>16</sup> retomando la idea saussuriana de los ejes paradigmático y sintagmático. De acuerdo con este método afirmo que estoy construyendo la realidad "videoclip metaficcionales" tanto por las características que los diferencian de otro tipo de videoclip como por las similitudes que me permiten saber cuando estoy construyendo metaficción en un videoclip y cuando no.

Tal semiología estudiaría la forma en cómo conocemos los signos y mi propuesta es que se debería tomar al conocimiento como la capacidad mental de construir realidades.

Por mi parte uso esta idea pues pienso que de tal modo estoy construyendo mi signo que es los videoclip metaficcionales mediante el proceso de diferenciación y similitudes.

La semiología constituye de esta manera, una disciplina auxiliar en la cartografía. No estoy afirmando que la cartografía sea una semiología. La semiología puede aportar métodos para la construcción del conocimiento pero no es la construcción del conocimiento. Por medio de la semiología puedo encontrar herramientas, como en muchas otras disciplinas, para comprender el comprender. El construir la realidad va más allá de las disciplinas, es inventar la realidad a través de ellas. Las disciplinas emergerían desde mi punto de vista, como los modos institucionalizados para construir un conocimiento.

<sup>16</sup> Esto según la idea de Kathia Mandoki quien retoma a Saussure para presentar un modelo de análisis basado en el eje sintagmático y paradigmático. Para más detalles, consúltese *Ibid* Págs 123-131

## Bibliografía

- Alessandria, Jorge: *Imagen y metaimagen*. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, 1996
- Bal, Mieke: *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Cátedra, Madrid, 1985
- Benveniste, Emile: *Problemas de lingüística general II*. Siglo XXI, México, 1970
- Barthes, Roland: *La semiología*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972
- Barthes, Roland: *Roland Barthes, Kairós*, Barcelona, 1978
- Beristáin Helena: *Diccionario de retórica y poética*. Porrúa, México, 1997
- Brauer, Rolf: "La autorreflexividad en la literatura ejemplificada en la trilogía novelística de Samuel Beckett" en Paul Watzlawick (comp) *La realidad inventada*, Gedisa. Barcelona. 1989
- Dälenbach, Lucien: *El relato especular*. Madrid, Visor, 1991
- Eco, Umberto: "La innovación en el serial" en *De los espejos y otros ensayos*. Lumen, Barcelona, 1989
- : *Lector in fábula*. Lumen, Barcelona, 1982
- Genette, Gerard: *Figures III*, Lumen, Barcelona, 1989
- *Palimpsestos*, Taurus, Madrid, 1989
- Grupo  $\mu$  (o grupo de Lieja): *Retórica general*. Paidós, Barcelona, 1987
- Hayles, Katherine N: *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas*. Gedisa, Barcelona, 1993
- Hutcheon, Linda: *Nascissistic narrative. The Metafictional Paradox. The metafictional paradox*. Routledge, New York & London, 1985
- Jakobson, Roman: *Ensayos de lingüística genetal*. Seix Barral, Barcelona, 1975
- Jost, François: *El relato cinematográfico*. Paidós, Barcelona, 1997
- Ivanov, Viacheslav V: "El filme en el filme" en *Criterios. Teoría de la literatura y de las artes, estética y culturología*. Número especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajtín, UAM-X/casa de las Américas/UNEAC, 1993. P 151-164
- Kristeva, Julia: *Semiótica I y II*, Lumen, Barcelona, 1987
- Lotman, Iuri; "Texto sobre texto" en *Criterios. Teoría de la literatura y de las artes, estética y culturología*. Número especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajtín, UAM-X/casa de las Américas/UNEAC, 1993. P 151-164
- Lozano, Jorge, Cristina Peña, Gonzalo Abril: *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Cátedra, Madrid, 1982
- Mandoki, Katia: *Prosaica. Una introducción a la estética de lo cotidiano*. Grijalbo, México, 1994
- Piaget, Jean: *Seis estudios de sicología*, Seix Barral, Barcelona, 1981

- Pratt, Dale J: *Sueños, recuerdo y memoria. La metaficción en las novelas de Joaquín-Armando Chacón*. UNAM, México D. F, 1994
- Rifaterre, Michael: "Compulsory reader response: The intertextual drive." En Judith still & Michael Werton *Intertextuality. Theory and practice*. JHP, Baltimore, 1989
- Saussure, Ferdinand de: *Curso de lingüística general*. Ediciones Nuevamar, México, 1986
- Sullá, Enric. *Teoría de la novela*. Crítica, Barcelona, 1996
- VA: *Análisis estructural del relato*, Ediciones Coyoacán, México, 1997
- Warding, Reiner -Escuela de Constanza-(ed): *Estética de la recepción*. Visor, Madrid, 1989
- Zavala Lauro: "Elementos para el análisis intertextual" en *La colmena*, número 9. UAEM, Toluca, 1996. P 4-15

64 WATBIZ:

65 metaficción en los videoclip

### Nota aclaratoria

En este capítulo me dedicaré exclusivamente al análisis de prosaica a la matriz "la metaficción en los videoclip". Sin embargo no me evocaré al pie de la letra en la metodología propuesta por Katia Mandoki pues en cada uno de los registros y de las modalidades intercalo pequeños ejercicios de reflexión sobre los videoclip motivados quizá por el mismo trabajo de análisis. No quise omitirlos pues considero importante hacer notar el trabajo de conjeturar sobre la marcha y sobre todo en cómo un trabajo de investigación, por lo menos éste, va cambiando a medida que la reflexión sobre lo investigado aumenta. Por el mismo motivo no quise omitir los fragmentos que indican cómo van modificándose mis conjeturas sobre lo metaficcional. De repente parecerá que hay contradicciones pero podrán aclararse en las conclusiones finales porque de repente me di cuenta que no podía sostener ciertas creencias y que era necesario modificarlas sobre la marcha. De hecho dudé en presentar este capítulo pues lo considero el "trabajo sucio" de esta investigación, trabajo que nada más me concierne. Finalmente he la aquí pues considero que es una parte fundamental para la presentación de mis conclusiones pues éstas derivan en parte de la labor de análisis. Una vez más el todo domina a la parte y como se diría en el holismo, el todo puede ser entendido por el todo y no por la fragmentación de sus partes. Paradójicamente podría decir que estoy parcialmente de acuerdo con esa afirmación.

## 3 La matriz videoclip metaficcional

### 3.1 El eje retórico

Katia Mandoki es una investigadora mexicana que estudia la estética de lo cotidiano desde los planteamientos de Mijail Bajtín, Stanley Fisch (estética de la recepción) Ferdinand de Saussure (la semiología) y de estudiosos de la llamada "universidad invisible" tales como Goffman (sociología) y E.T Hall (proxémica). El resultado es una línea de investigación interdisciplinaria que aporta un modelo de análisis a lo que llama "matrices" y se divide en dos ejes: el retórico y al dramático.

En ambos se considera la unión de los componentes de un contexto por la relación que hay entre ellos (lo sintagmático) y por las diferencias (lo paradigmático). La raíz de la Prosaica está en el proceso de la

enunciación-interpretación, esto es, en la interpretación a un enunciado ("yo creo que "x" dijo "y"). Por lo mismo Mandoki afirma que en la Prosaica se estudia la intersub-objetividad entendida como un intercambio energético entre el enunciado (comprensible a través de reglas sociales de interpretación como el caso del signo "a" que tiene un valor fónico determinado y una ubicación en el abecedario) y entre quien interpreta (desde mi punto de vista, la persona que construye interpretaciones). Este intercambio energético se entiende en términos de la física clásica, es decir como la materia que se necesita para producir un trabajo.

En la Prosaica la energía puede ser expresiva en cuanto se tiene la sensación de que lo enunciado se proyecta hacia el exterior como en la acción de gritar. En cambio es impresiva cuando tiende hacia el interior como puede ser un grupo de personas rodeando a alguien.

En el eje retórico o eje semiótico, se estudia a un contexto por sus diferencias respecto a otros contextos. Así el valor económico de un kilo de oro constituye una diferencia del mismo oro respecto a la plata. Sabemos que el oro está evaluado en nuestro medio social, como el más caro de todos los metales.

Un análisis desde este eje se realiza desde los siguientes registros que están constituidos por los intercambios entre los enunciados estéticos que van más allá del enunciado meramente lingüístico (lingüístico en el sentido saussuriano del término, esto es, aquello que está relacionado con la lengua y el habla). Cabe agregar que lo retórico es para Mandoki (como para Aristóteles) lo relacionado con la persuasión.

El registro retórico se divide en el icónico que abarca a la persuasión en cuanto formas físicas (objetos tangibles y visibles) y como signos como la grandeza o la pequeñez, lo colorido o lo oscuro.

El registro léxico abarca a los enunciados lingüísticos que suelen ser comunes en un grupo social determinado (Aristóteles llamó a este tipo de enunciados como "topoi" o "lugares comunes" o "nudos argumentativos"). En el caso de los videoclips en general, los enunciados van más allá de lo lingüístico para dar lugar, también, al montaje (la unión de imágenes en secuencias) el plano secuencia (es decir, una unidad de acción que se reconoce por la sensación de que ha pasado algo en la ficción) y la unión música-imagen (que también es un montaje).

El registro léxico se referirá entonces, a la forma, juegos y estilos que se eligen para enunciar a través de la palabra.

Registro acústico: es la forma de convencer a través del sonido. Mandoki propone considerar la taxonomía analítica de Tragger que es la siguiente:

- 1 Rango tonal (espectro de tonos utilizados)
- 2 Control labial de vocalización (de lo ronco a lo abierto)
- 3 Control de glotis (espesor de la cualidad de tono)
- 4 Control de entonación ( agudeza o suavidad en las transiciones de entonación)
- 5 Control de articulación (grado de precisión y fuerza en la pronunciación)
- 6 Control rítmico (suavidad o dureza en la fraseología)
- 7 Resonancia (grado de fineza o vibración de la voz)
- 8 8 Tiempo (velocidad al hablar, más rápido o más lento que lo normal)

Estas categorías que son propias de los actos de habla cotidianos (o "enunciaciones" para Emile Benveniste) son aplicables en el estudio de los videoclips metaficcionales ya que se pueden construir referencias al metatexto "sonido" (tomando en cuenta que uno de los componentes esenciales del videoclip es el sonido y la respectiva sincronización que debe tener con la imagen) como en la vocalización fingida (y totalmente evidenciada como "fingida") en un videoclip. Tal vocalización fingida -y así debe ser- pues el videoclip es un trabajo de edición y es muy poco recomendable grabar las imágenes y el audio al mismo tiempo en un mismo lugar físico- parece natural en un videoclip cualquiera y es el trabajo de quien hace la edición de que se logre tal efecto pero no cuando es el propósito mostrar a la vocalización fingida (o playback) como una actuación. Mostrar que la voz no pertenece a la imagen es hacer un desvío a la norma, es transgredirla y se hace evidente que es común en los videoclips el playback y también disfrazarlo a través de la edición. En este caso el metatexto es la sincronía de imagen y sonido tomando como referencia el playback.

Registro quinésico: Para Mandoki es el uso retórico del cuerpo para producir efectos sensibles como el agitar las manos con fuerza o el mover la pelvis como Elvis Presley. Este registro tiene los siguientes subregistros:

Postural (la postura del cuerpo)

- Háptico (la acción de tocar)
- Térmico (lo relativo a la temperatura)
- Olfativo (lo relativo a los olores)
- Ocular (el contacto con la mirada)

En el caso de los videoclips (medio audiovisual) estudiaré estas categorías desde la relación entre los elementos participantes en un video dado (en términos retóricos, desde la elocutio o lo relativo al enunciado) a diferencia de los otros registros donde más que el simple enunciado enfatizo sobre la relación que establezco con los videoclips metaficcionales, es decir, me inclinaría por el proceso de enunciación. Esto rompe con la postura defendida en la escuela semiótica de la Pragmática que sostiene que los textos son enunciados y que es un error estudiarlos como enunciación porque son mensajes fijos, ya hechos, no sometidos a la dinámica de realizarlos en un aquí y ahora. Desde una perspectiva constructivista no hay mensajes hechos sino mensajes contruidos en un aquí y ahora. No hay mensaje que exista sin que alguien lo construya y la construcción es un presente continuo.

Aquí entenderé como enunciación a la relación que establezco con un enunciado (ya sea expresado por una persona o por un texto) y enunciado será lo relativo únicamente al texto, esto si entiendo por texto todo aquello susceptible de construir sentido.

Aunque he aclarado que en el registro kinésico, pondré mayor énfasis en el enunciado, también consideraré el intercambio energético (enunciación) y excluiré los registros háptico y térmico propios de la vida cotidiana o de los simuladores virtuales en el video.

### 3.2 El eje dramático

Para Mandoki en el eje dramático produce sentido a través del orden simbólico, mientras que en el retórico se producen significaciones por medio del orden semiótico. Mientras el orden semiótico se rige por las diferencias de un contexto al otro. En el orden simbólico se estudian las inversiones energéticas que hacen posible a un contexto. Estos intercambios son la actitud, el gesto, el acto, el impulso y el despiante. La dramática involucra a quien emite el mensaje (el ethos según la voz griega) y por medio de la acción involucra al sentimiento de quien percibe su mensaje (el pathos). Ambos, ethos y pathos, conciernen a la dramática que es el eje de las pasiones, los sentimientos y afectos que



van más allá del simple convencimiento para adherir. Como dice Mandoki, en la dramática también se puede alejar, agredir, ignorar, agitar o calmar. La dramática es en resumen, la actitud implícita en la retórica y se divide en la proxémica que estudia el gesto de aproximarse o alejarse y se divide en proxémica quinésica que es la distancia que establecemos con el cuerpo respecto a lo que nos rodea. La proxémica icónica es la distancia entre los objetos, la distancia estilística respecto a otros estilos de objetos, la distancia en tiempo de los objetos respecto al presente y su relación espacial respecto a alguien. La proxémica léxica es la distancia establecida por medio del lenguaje y la proxémica acústica es la utilización del volumen de la voz para marcar distancias.

Otra modalidad es la cinética de la puesta en movimiento de los elementos en un contexto dado. Se divide en cinética acústica que es el dinamismo de variación en las vocalizaciones o sonorizaciones.

La cinética léxica es el modo en que una comunicación dada produce efectos de estaticidad o dinamismo, esto es en el orden interno de lo narrativo que puede manifestarse con el manejo del tiempo y el orden ya sea deteniéndose para describir un hecho que en lo cotidiano se gasta tan sólo unos segundos o hacer los "sellos temporales" para omitir los días que no nos interesa detallar ("elipsis" según la terminología de la retórica).

La cinética icónica se refiere a la estabilidad o dinamismo a través del orden de los objetos que puede traducirse en las butacas fijas en el suelo en un aula que puede indicar estaticidad en el orden de las butacas para que nadie busque un acomodo distinto al orden establecido.

La cinética quinésica es el dinamismo o la estaticidad, la ligereza o lo pesado en los movimientos del cuerpo.

La tónica es la tercera modalidad de la dramática que según Mandoki, concierne al énfasis de energía con la que se establecen los intercambios estéticos. Implica fuerza e intensidad energética y se divide en tónica acústica que trata sobre la tonicidad del sonido, tonicidad en el sentido de una fuerza, una intensidad y un acento como lo es el grito o el llanto.

En la tónica quinésica se aborda la tensión y distensión y en general en énfasis expresivo en los movimientos corporales como puede ser la dilatación de pupilas o un apretón de manos.

La tónica léxica aborda los diversos modos de comunicar un discurso como puede ser el cantinflear, el suplicar, el amenazar.

La tónica icónica es el énfasis expresivo para comunicar un sentido a través de los objetos y los colores como puede ser en occidente el uso de la ropa negra como ausencia del color y por ende de emociones optimistas como la alegría y el sonreír. Este color es el traje de la persona mala en las películas de vaqueros o aun en la cinta "Vaselina" donde los rebeldes sin causa, las personas "malas", destacan por vestirse de negro.

La última modalidad de la dramática es el pulso y se refiere al retener o expulsar energía, materia o tiempo y el pulso es centrífugo cuando es expansivo, dilatado y expulsivo. Esa centrípeto cuando atrae, acumula, retiene y contrae. Se divide en pulso icónico para analizar la retención o expulsión de energía en una comunicación dada a través de los objetos.

El pulso léxico se presenta en discursos llenos de figuras retóricas como lo es el videoclip (y esta afirmación es ya una hipótesis).

El pulso quinésico se manifiesta en los gestos que retienen la energía o en movimientos que la hacen fluir.

El pulso acústico consiste en las entonaciones que van desde un sonido bajo hasta una estridencia sónica.

El análisis de Prosaica me permitirá conocer cómo voy construyendo desde mi sensibilidad la realidad "la metaficción en los videoclip". La diferencia que encuentro entre los videoclips en los que construyo desvíos metafccionales y en los que no, es que en los primeros siempre inventaré una trasgresión al metatexto. Con este supuesto tomaré en el siguiente análisis varios ejemplos de metaficcionalidad en los videoclip. El análisis de Prosaica será el pilar que condicionará una consecuente contrucción de la realidad que he llamado "la metaficción en los videoclip".

### 3.3 Análisis de Prosaica: La matriz "La metaficción en los videoclip"

#### 3.3.1 Eje de lo retórico

En el eje de lo retórico presentaré varias formas de construcción de "enunciados" metafccionales (enunciados que al ser construidos ya son enunciaciones). Tales estrategias pueden ser icónicas, quinésicas, léxicas o acústicas. Puede haber relaciones entre estas estrategias pues juntas pueden conformar un "enunciado" metaficcional pero nunca una subordina a la otra. Esto es la quinésica no está para reforzar a lo léxico entendido en los videoclip a lo que se dice o se canta. Se trata de formas de

construcción cada cual con sus características y peculiaridades para producir el efecto retórico que es la metaficción. Algo que quisiera agregar es que presentaré ejemplos de videoclips que consideraré como "casos comunes", es decir, la característica determinada que asigne a un videoclip dado puede ser compartida por otros tantos videoclips, grueso que sería la omisión en este trabajo.

### Registro léxico

En este registro estudiaré las palabras como medio persuasivo. Según Roland Barthes en su ensayo multicitado "La retórica antigua" hay cuatro tipos de encadenamientos argumentativos (o "topoi") que son los más socorridos en el momento de construir un argumento dado y son

- 1 La tópica oratoria que incluye al razonamiento y las costumbres
- 2 La tópica de lo risible y las pasiones
- 3 La tópica teológica
- 4 La tópica de la imaginación

La letra de una canción es el enunciado lingüístico que puedo construir en un videoclip. Puedo construir referencias al metatexto cuando considero que el argumento de una canción es la misma letra de la canción como en "Subterrean homeslick blues" de Bob Dylan se hace. Aquí aparece el mismo Bob Dylan mostrando una serie de pancartas que contienen la letra de la canción. La narración del video es la letra de la misma melodía pues el video está hecho en un solo plano secuencia y la cámara no hace movimiento alguno. El contenido lingüístico de la imagen es igual al de la banda sonora. Mientras transcurre la canción se muestra la letra que la conforma. Cabe señalar que años después surgiría otro video como un homenaje a este video de Bob Dylan y sería el de la canción "I need you tonight/Mediate" de INXS. El enlace entre estos dos videos se hace con el pleno conocimiento de la existencia de ambos, lo que indica que hay una relación tipo intertextual. Otro caso es el video "When you falling in love" de Prince. La diferencia con el de Dylan es que aquí sólo hay una pantalla negra que va transcribiendo a manera de close caption, la letra de la canción. La imagen es la letra de la melodía y no hay uso de colores. Este video es una trasgresión a cualquier metatexto que tenga relación con los videoclips. Aclaro que la norma es presentar a los artistas y a las artistas cantando o bailando y que el sonido puede

resultar suficiente para saber que se está diciendo en la letra o bien, se trata de ilustrar con imágenes lo que se está diciendo en la letra pero cuando las imágenes son la letra hay una trasgresión pues es como querer dar por sobrentendido lo entendido a través de lo acústico. La melodía es la imagen y puedo afirmar que la imagen es la melodía, el video cae así, en una autorreferencia aunque no del todo como se puede deducir en el video de INXS, que hace referencia al de Dylan. En esta clase de videoclips hay además, una violación a la vox populli que dice que una imagen dice más que mil palabras (lo que sería un metatexto). En el caso específico del video de Prince, las imágenes son las palabras y así se presenta un desafío al mismísimo sentido común.

No obstante hay casos en que hay una clara ironía a este tipo de enunciados lingüísticos metaficcionales y como muestra está el video "Santería" del grupo Sublime dirigido por MeG. En el "close caption" o subtítulos, aparecen lo que las personas van hablando (en este caso no corresponde a lo que se canta en la canción pero sí a los movimientos de los labios de los actores y las actrices) y cuando un perro ladra se muestra con los símbolos de la pata del perro y con símbolos de huesos fémur, una supuesta escritura canina a su mismo lenguaje. En este caso digo que hay ironía porque si bien, lo escrito corresponde a la idea de que cada que los personajes emiten exclamaciones y se transcribe tal acción, no es posible en el perro y llegar a formular esta negación es porque en el video se hizo una violación al metatexto, pues si bien no se pueden escuchar los diálogos de quienes están actuando, debido a que lo principal en la banda sonora en un videoclip es la canción (y ese es el metatexto) es factible ponerlos por escrito (y aquí ya he construido una referencia al metatexto que acabo de señalar) pero este transcribir tiene sus límites que son puestos en evidencia cuando el perro ladra.

Aquí me encuentro con una clase de meta-metaficcionalidad pues has dos violaciones (una es la transcripción de las exclamaciones que evidencian a la banda sonora y la otra son los límites de la escritura a esas transcripciones) diferentes a un mismo metatexto.

Otra variante se da en el video "Would you" del grupo Touch I Go dirigido por Steve Burrel donde parece una chica cantando que no es la cantante del grupo (y aquí hay otro desvío al metatexto siguiente: en un videoclip la cantante o el cantante de un grupo es quien debe cantar la canción y puede ser secundado por otras personas pero la voz protagonista es la del cantante o de la cantante) y desde aquí hay una

violación al metatexto pero luego se muestra cómo la chica lee los letreros que le van mostrando (letreros que tienen el contenido de la canción) y cómo con ellos va cantando la canción y hay entonces una doble violación simultánea al metatexto pues se sabe que quien canta no es la artista original, en segundo lugar se hace evidente el playback (el cantar en un videoclip como una actuación) y en tercer lugar al mostrarse la letra de la canción, el video mismo se vuelve autorreferente en cuanto lo que se escucha es en parte, lo que se cuenta (otro metatexto). En estas tres violaciones simultáneas a tres metatextos diferentes (aunque se aplicaría también a tres violaciones simultáneas a un mismo metatexto) puede insinuarse un caso de meta-meta-metaficcionalidad.

Otro tipo de registros léxicos metaficcionales son los créditos (es decir la parte donde se mencionan a quienes participaron en el video y en quienes lo hicieron posible) como en el caso de "Mi corazón" del grupo Titán en que se muestra a lo largo de todo el videoclip, los créditos de cuanta gente intervino de alguna forma, directa o indirecta, en la producción del video, incluso hay un agradecimiento a una persona que alguna vez compartió la comida con uno de los integrantes del grupo. El video se convierte así en los agradecimientos para la gente que hizo posible ese video de agradecimientos. Una vez más la referencia del vídeo es el vídeo mismo.

Sin embargo pueden darse casos en que existen referencias a otro tipo de formas audiovisuales como el cine cuando se imita la forma de presentar los créditos como se hace en cierto tipo de películas cinematográficas. Este es el caso de "Sabotage" de los Beastie Boys que hace un homenaje a las películas policíacas del Hollywood de los años setenta. Aquí se toma a un género determinado (las películas policíacas) y se le imita de acuerdo a esos rasgos genéricos. En el caso de los créditos es la forma de las letras, el orden en que son presentados los créditos y el cargo de las personas a quienes se le dan los créditos (desde el nombre de la productora hasta el nombre del director) y la forma en como se presentan los créditos (por ejemplo algo así como "Joe Smith as 'The dirty Jack'"). Cabe recordar que Julia Kristeva llamaba a la imitación a un género como "genotípica" haciendo una extrapolación con la genética donde el genotipo son los factores que determinan a una especie dada (una cruce entre dos diferentes especies como un caballo y una burra da como resultado una mula, tal cruce es genotípica y es

fenotípica cuando se cruza un perro doberman con una perra bull terrier y obtengo un precioso rott wailer). Cuando no hay una imitación a un género de programas sino a un producto en específico como en el video de INXS, "Mediate" Kristeva diría que hay un caso de "intertextualidad fenotípica" y la señalaría similar a la copia que hizo Joyce en "Ulises" a la "Odisea" de Homero o bien como lo hizo Larry Clark a la misma "Odisea" en su película "Kids". El caso de INXS es el de la referencia en un videoclip a otro videoclip. Algo distinto es el video "Buddy Holly" de The Weezer donde se reproduce todo el escenario con personajes incluidos e incluidas del programa de televisión "Buddy Holly".

En el mismo sentido un videoclip puede ser presentado como un programa de televisión donde hay un animador que presenta a los artistas y a las artistas y esto puede suceder en una televisión que está siendo filmada como en el caso de "In a plain" del grupo Nirvana que hace referencia a un show típico de los años cincuenta (no puedo detallar si existió o no) o bien en el video "Fire water Burn" de Bloodhound gang dirigido por Michael Alpe Rowita, donde un locutor llamado "Pat Minfied" (un "vj" según el caló del medio televisivo) de la cadena MTV parodia a Brad Michels, vj de MTV 2 y presenta al video mismo y hace una pequeña crítica al producto presentado. En este caso ya no es sólo el videoclip tomando prestado el lenguaje de un otro medio sino el de un videoclip que se presenta sí mismo con el lenguaje de los videoclips (¿No es el videoclip el producto televisivo principal que transmite un canal como MTV así como son los dibujos animados en el Cartoon Network?). Si videos como "Sabotage" parasitan otros lenguajes audiovisuales para presentarse a sí mismos (aunque la presentación ya está dada en el inicio del video cuando la estación televisora pone a un lado de la pantalla mínimo el nombre del video y de la canción) y así violan el metatexto (es decir, aquí ya hablo de una regla de transmisión de videoclips y más que una regla, de una etiqueta que indica formalidad) de que los videoclips son presentados al principio y al final por la misma estación que los transmite. Poner dentro del videoclip es ya violar el metatexto que he señalado y por lo tanto hay metaficcionalidad. No obstante, en el caso de "Fire water Burn" hay varias violaciones a ese metatexto pues el principio del video es una presentación en una estación de televisión del video (y puedo deducir que es el principio del videoclip por los mismos créditos que coloca MTV 2 que es la estación de donde he grabado el videoclip) y esta

presentación forma parte del videoclip. Cuando empieza la canción hay otro principio (el principio al que estamos acostumbrados) pues se muestra una toma alejada que establece el escenario en donde transcurrirá el video (y aquí hay otro metatexto que se refiere a que un videoclip debe empezar con una toma que muestre de alguna forma, los rasgos generales del escenario donde transcurrirá el mismo video. En lenguaje técnico se llama a esta toma inicial como "stablishing shot"). Al mostrar el stablishing shot en ese instante, luego de que el video acaba de ser presentado por un supuesto vj, habría en ese contexto, otra puesta en evidencia al metatexto (y poner en evidencia el metatexto es ya, transgredirlo). Más aún en el stablishing shot aparece un letrero que indica la actuación del grupo que cantará. En este caso hay una presentación luego de que ya existió otra presentación aunque la primera pertenecería al videoclip en general y el segundo sería una actuación o representación "fingida" correspondiente al videoclip que el mismo videoclip presenta, esto es hay una presentación dentro del producto presentado.

Una aparece como fingida y otra como real, aunque las dos acaban siendo meros simulacros, una de una presentación de un grupo de rock en un baile de ancianos y ancianas que se ponen a bailar el slam (el baile propio del rock en la década de los noventa y que consiste en brincar, correr, dar de patadas y tirar golpes a cualquiera, energía quinésica vinculada con la juventud y contrastante con la quinésica de una persona senecta) y que al momento en que alguien se arroja del escenario para que lo atrapen (al salto se le llama "stage dive" en el lenguaje rocker) los demás ancianos son incapaces de sostenerlo y caen derribados por el impulso que la persona que se avienta, trae.

Así, aparece una puesta en escena inverosímil porque no corresponde a la concepción socializada de un baile de personas de la tercera edad (y tal concepción constituye otro metatexto) y en el video se muestra como tal en cuando hay alguien que presenta al video como indicando "lo que verán es una ficción". Sin embargo la presentación del video es un simulacro que puede parecer verosímil pues si no fuera por los créditos que la estación televisora real coloca al principio de cada video, yo no sabría que se trata de una presentación ficticia y mucho menos concluiría que se trata de una parodia al vj de MTV 2, Brat Mitchels. En este caso aprendo que puedo haber varias violaciones a diferentes metatextos en diferentes grados de verosimilitud, pensando ésta en la

relación que hacemos de un discurso dado con lo real. Es por las marcas metaficcionales como puedo diferenciar, en este videoclip, lo real y lo ficcional y los distintos grados de verosimilitud que puede tener lo ficcional.

En "Fire water Burn" donde por si fuera poco lo ya expuesto, al final hay una alusión a otro video que es el de "Mmmmmm" de los Crash Test Dummies que versa sobre una puesta en escena teatral. La alusión viene al final pues en "Mmmmmm" hay una toma donde se pone la cámara en contrapicada y se filman a las parejas que salen del lugar donde se desarrolló la puesta en escena. En "Fire water Burn" la escena final imita, eso conjeturo, la escena última del video de los Crash Test Dummies.

Genette habla de la metadiégesis en el caso en que una historia está contenida en otra historia como es el caso de los cuentos de Sherezada y los investigadores de la intertextualidad, Viacheslav Ivanov y Iuri Lotman (véase la bibliografía del capítulo dos) hablan de metalepsis cuando la historia está contenida en la misma historia que lo contiene como en "La historia interminable" del escritor alemán, Michel Ende. Sin embargo mucho de los casos que he expuesto rebasan estas categorías pues hay metadiégesis en la metadiégesis como en el caso de "Fire water Burn" y de muchos otros más que expondré más adelante y que son me atrevería decirlo, tan complejos e incluso mucho más que el video que acabo de señalar. Proponer una clasificación a los diversos grados de metaficcionalidad que se diferenciaría de la metaficción en el sentido de que la metaficción es la ficción en sí y la metaficción son los enunciados que en conjunto conforman a la metaficción, hacer esa labor, no corresponde a mis propósitos en esta investigación pues más que hacer tipologías he preferido atender el comprender el comprender a través de un caso específico: la comprensión a la metaficcionalidad en los videoclips.

He visto cómo los registros léxicos no sólo son parte de los videoclips metaficcionales. Los registros léxicos pueden ser la metaficción misma en términos de la relación banda sonora-imagen como en el video de "When you falling in love" de Prince o bien el registro léxico es parte de la metaficción como en "Santería".

### Registro acústico

Un enunciado metaficcional puede ser apoyado por ruidos ambientales como lo es el caso del video "Monster Truck" de Plastilina



Mosh donde los cantantes están sentados en unas sillas y atrás de ellos hay una pantalla gigante que muestra el famoso videojuego de la compañía Microsoft, precisamente llamado "Monster truck".

Un elemento principal en el audio es el ruido de los autos a punto de hacer colisión. Tal ruido es ajeno a la melodía y sirve para apoyar la imagen en el sentido en que a medida que se acercan los autos el volumen del ruido aumenta. Este sonido da un efecto de realidad.

En "Monster truck" el sonido aparece como un elemento agregado. Sin embargo puedo ubicar ejemplos en que el montaje de la imagen con la banda sonora puede derivar en una escena metaficcional.

Como en el video "I'll bee dat" del hiphopero (así se les dice, en lo general a la gente que toca, canta o simplemente gusta del ritmo del hip hop) Reedman dirigido por Little X. A la mitad de la canción él ve a una muchacha guapa que va en una bicicleta. En ese momento la canción que cantaba es detenida y comienza una melodía melosa. Tal melodía continúa hasta que la muchacha choca contra un auto estacionado y entonces se escuchan ruidos hechos con un disco de vinilo ("scratch" en el lenguaje musical contemporáneo) que van en sincronía con los golpes que se va dando la chica debido al choque. Estos ruidos hacen disgresión con dos metatextos. El primero es aquel en que se señala que la música no es tocada en vivo durante la filmación del videoclip y el segundo es que la música debe estar en sincronía con la imagen, esto es que hay un trabajo de edición detrás que debe ser ocultado en el videoclip. En el video de Reedman, la música está efectivamente en sincronía pero los cambios bruscos de una melodía por otra dan por resultado un manejo subjetivo de la música pues cuando el hip hop se detiene para dar lugar a la melodía melosa, en ese momento indica la emoción interior, subjetiva, que siente el hiphopero cuando ve a una muchacha guapa e incluso los scratch que se escuchan cuando la chica cae puede seguir indicando que la persona que observaba escuchó los golpes a manera de una forma de hacer música en el hip hop, o bien los scratch vinieron a indicar que la caída de la chica era en un video de hip hop y por lo tanto tenía que escucharse como hip hop. De cualquier manera, el ruido del scratch según mi sentir, hace evidente a los recursos del género de música que se está escuchando y hay entonces una mención al metatexto ( y una regla metatextual es no hacer mención del metatexto) y por lo tanto una disgresión.

Otro caso de este juego de scratch y movimientos en la imagen es la que hace en el video "Jungle Brothers" del grupo Jungle Brothers donde los movimientos de unos basketbolistas se adelantan o atrasan (y aquí se hace evidente el trabajo de edición) según como vayan dándose los scratch o bien de los redobles de las percusiones.

El nivel de volumen puede ser, como ya mencioné en el caso del video "Monster truck", un elemento de apoyo para la construcción de un enunciado metaficcional. El subir o bajar volumen hace evidente el manejo deliberado del control del volumen en la edición. El volumen puede ser manipulado subiendo o bajando su intensidad o bien manipulando sus niveles de graves y agudos como se hace en el video "Discoteque" de U2 donde el nivel de volumen baja a medida que la imagen se oscurece en un fade out, luego se hace un zoom y la imagen aparece concentrada en una pequeña esfera. Aquí la música ha cesado y queda un sonido agudo que se acrecienta a medida que se percibe un zoom para desaparecer la imagen y la esfera se convierte al final en un minúsculo punto blanco y entonces se escucha un sonido similar al que hace un televisor en el momento en que es apagado. El efecto logrado es entonces el de un monitor apagado que indica el final del video y aquí hay dos referencias al metatexto. La primera hace evidente la edición a través del vínculo entre imagen y sonido y la segunda, muestra la herramienta con la cual esa historia fue contada y el hacerlo es evidenciar a tal narración como una historia ficcional que tiene sus límites en la herramienta que hace posible su existencia: el televisor. Así una historia tiene un final puesto por escrito en el momento en que la televisión es apagada. De hecho si la televisión es apagada ya ninguna otra historia puede contarse, así el monitor aparece como la máquina que da vida a la ficción pero también es la máquina que les da el límite de la existencia y por ende el término de ésta. Sin embargo el que un monitor sea apagado y que este hecho sea parte de la historia contada me hace pensar en otro metatexto más: el videoclip puede existir siempre y cuando haya un monitor funcionando que pueda transmitirlo. Apagar el monitor es hacer referencia a este metatexto y de hecho es una forma de autodestruir al videoclip mismo, es volver al videoclip hacia él para darle un final determinante. No es así con videos del tipo "California's Love" de 2pac y Dr Dre en que el final del video es un "to be continued". El final del video en este caso está postergado y sobrevive incluso si apagamos el televisor. Pero en el caso de "Discoteque" no hay una espera para que quien está percibiendo el videoclip apague el

televisor y de esta forma concluya con la narración. En el video lo hacen por mí, en el último de los casos, en el video acaban al mismo por mí, por eso he sugerido que un plano secuencia como el que me estoy refiriendo, es decir, el del video "Discoteque" es autodestructivo y hay entonces otra mención a un metatexto: el apagar el televisor es gusto y preferencia de quien está percibiendo al video y un video como "Discoteque" arrebatara ese gusto y por su misma elección se apaga en contra de un posible deseo de quien lo está percibiendo .

Una vez más el metatexto desborda al ámbito de las convenciones narrativas y aquí toca el ámbito de lo físico, claro con sus limitantes que impiden apagar realmente mi televisor.

El intertexto fenotípico de Kristeva está ejemplificado en el video "Buddy Holly" de The Weezer donde hay referencia a un producto específico de un tipo de lenguaje audiovisual a otro. Sin embargo el hecho de que haya una reproducción exacta del programa de televisión con todos los elementos que lo conformaban, ésta no son compatibles con la canción que se toca en el videoclip pues se trata de un ritmo cronológicamente distante al tipo de música que se escuchaba a la época que el escenario montado parece sugerir (los sesenta). En "Buddy Holly" de The Weezer, hay una intertextualidad fenotípica donde la parte visual parece corresponder, pero no es así, con la banda sonora ni con la forma de baile (ritmo y movimiento) que hacen los actores y las actrices al compás de la canción que se escucha. El video podría parecer hecho en los años sesenta y podría pasar como una parte del programa de "Buddy Holly". Eso es en términos visuales pero la banda sonora establece una ruptura con lo que se está viendo y evidencia el simulacro que se está haciendo de un programa que no corresponde con el contexto cronológico de la canción. Lo que se pone en evidencia en este caso no es la actuación misma de quienes aparecen en el video, en la teatralidad. A mi gusto la evidencia metatextual gira sobre el simulacro que se está haciendo para revivir un programa de los años sesenta en los años noventa del siglo XX, tal evidencia se logra con la disparidad entre la relación imagen y sonido,

Otro video que quisiera mencionar es "Revolution 909" de Daft Punk en que hay un plano secuencia en que una persona hace el gesto de que empieza a recordar y entonces la música se va hacia los niveles agudos de audio y vuelve a tomar su nivel original cuando los recuerdos aparecen.

Una vez más lo acústico parece mostrar el artificio del montaje en cuanto una parte de la canción es aprovechada para hacer un artificio narrativo que en este caso es el flashback o anáfora en términos retóricos.

El sonido puede ser usado para hacer citas que indican la compatibilidad ficcional de un lenguaje artístico con otro (en este caso, el lenguaje audiovisual) como en el caso del video ya mencionado de Reedman que hace una alusión a la musicalización de las escenas de amor (y una vez más tal musicalización, como producto de un estudio de grabación, se vuelve obvia) cuando está la toma de la chica en bicicleta. Un caso similar es el video "China Rock" de Supagroup que trata sobre la puesta de un video que muestra una filmación de un videoclip de karate, video que es el cuerpo de casi todo el videoclip. En "China rock" hay gente peleando a la manera de las películas de artes marciales y de hecho se utilizan algunos lugares comunes de ese género cinematográfico como los pants que utilizó Bruce Lee en la película "El juego de la muerte I" o bien la posición "Grulla" que hace el karate kid, escena que es ironizada porque en lugar de tirar la patada quienes hacen la postura se dedican a bailar. Los clichés del audio no se dejan esperar y se escucha el ruido de los golpes secos como en cualquier película de artes marciales (efecto logrado a base de golpear maderas). De esta manera hacen una cita no a una película en específico, sino a una manera de hacer audio común en todas las películas de artes marciales. Es en esta forma de presentar los clichés como se hace referencia al metatexto que es la utilización de lugares comunes -y tales lugares comunes son herramientas necesarias para construir una narración- en la ficcionalización audiovisual.

Lo acústico es un elemento que apoya a la imagen a través del montaje pero es en lo acústico donde pueden darse las menciones al metatexto. El registro acústico entonces es el apoyo que redondea a la enunciación metaficcional.

### Registro quinésico

En este apartado revisaré las estrategias retóricas con las cuales se construyen enunciados metafccionales a través de la dinámica o estática de lo que percibo.

Una obviedad aparente es que quien está actuando mire hacia la cámara para hacer notar que se trata de un enunciado videográfico o

filmográfico, es decir, se evidencia a lo que vemos como un registro logrado a base de una cámara. Esto puede ser tomado como "metaficcional" en el cine pero no en el video pues la mirada a la cámara es común, es decir, constituye una norma y por ende, un metatexto. La cámara es una alegoría al registro acústico y de imagen. De hecho, lo normal es ver cómo los movimientos de labios corresponden a la canción que se canta o a la frase que enuncian. Un enunciado metaficcional a esta norma sería el caso de "The sweater's song" de The Weezer. En este videoclip el vocalista canta la canción y de repente deja de hacerlo pero la pista sigue escuchándose. De igual forma el baterista levanta sus manos y deja de tocar su instrumento o bien toca los platillos cuando lo que se escucha en la banda sonora es el ruido de la tarola. Aquí hay un juego con la construcción del enunciado pues primero parece que el grupo está tocando la canción y que lo que escuchamos es el resultado de tal ejecución pero después se muestra que en un videoclip una canción no es interpretada en vivo sino que es una actuación de quien parece interpretarla y que la canción ya está pregrabada. Tanto la naturaleza pregrabada de la canción como la actuación de quien parece cantar son los metatextos que son evidenciados.

Un caso similar es "In a plain" de Nirvana donde el grupo va destruyendo sus instrumentos musicales y sin embargo la pista sigue sin alteraciones. Estos casos corresponden a desvíos dentro de la norma videográfica. En el caso del cine se puede edificar un desvío con el sólo hecho de mirar a la cámara y "hablarle".

Sin embargo hay excepciones al respecto en el videoclip. Tomo como ejemplo de "Rain" de Madonna donde la cantante jamás aparta la mirada a la cámara y no me produce ninguna sensación de que algo esté fuera de lo común. Sin embargo en "Desesperately waiting" de Better Than Ezra dirigido por Nick Eglan, hay tomas en que acercan tanto la cámara a quien la está mirando que la imagen acaba deformándose pues el lente es un gran angular. En este caso pienso que se evidencia a la lente como la parte concerniente al registro de la imagen y en este caso como la herramienta para construir una imagen deformada. El metatexto en este caso sería las herramientas técnicas que hacen posible la filmación. La toma deformada de "Desesperately waiting" hace que concientice sobre la herramienta que hace posible tal toma y esto es posible gracias al agrandamiento exagerado de la imagen, esto es, por una hipérbole.

Otro caso es el video "Queer" de Garbage en que la cantante con su aliento, empaña la lente de la cámara que la está registrando. De esta manera se puede concluir que la lente es una aliteración de la pantalla. En otras palabras si la lente se empaña, la pantalla también. Aquí me encuentro ante un caso en el que se pueden conjeturar la relación de la lente con lo que miro y puedo entender que es gracias a ciertas condiciones mínimas por las que la lente puede registrar una imagen nítida. Una vez más pienso en las herramientas que hacen posible filmar un videoclip y así pienso en la manera en cómo se hace un videoclip a través del videoclip mismo.

Un videoclip que es muy complicado analizar, a mi juicio, es "Trapped in a box" de No doubt. Tal video es todo un ejemplo de la metaficción en videoclips. Para empezar se compone por un solo plano secuencia, sin cortes. En la toma final un payaso se acerca tanto a la pantalla que parece tocarla, después hay un zoom y lo que tocaba el payaso era un vidrio cuadrado que alguien retira y se puede ver al grupo No doubt con varias personas bailando. La toma se sigue alejando y aparece en pantalla el estudio donde se está filmando con todo y cámaras y escenografía (¿Es posible una mayor evidencia de que el videoclip es una mera construcción ficcional hecha en un estudio y de paso se muestran las herramientas con que se construye tal ficción?) incluso se puede ver a gente que está jalando los cables de las cámaras (este tipo de toma es perceptible también en "The sweater's song" de The Weezer) la toma se sigue abriendo y lo que parece es una persona viendo cómo el videoclip es transmitido en un televisor (lo que sugiere no es sólo que el video es una ficción sino también se está mostrando el destino final del videoclip, que es su transmisión por televisión) y esa misma imagen con la persona viendo el video empieza a contaminar de "ruido" (o nieve) como si la señal empezara a "debilitarse" (es decir, la persona que estaba contemplando también es parte de un mensaje ya construido, de una ficción) y ahí termina el videoclip.

El caso de "Trapped in a box" reitero, es muy complejo pues explora tipos de metaficción que pueden verse por separado en otros videos. Lo singular no es ver todos estos tipos en un solo video sino en un solo plano narrativo que viene a ser el mismo movimiento, sin interrupciones, de la cámara. El movimiento es un solo zoom gradual.

Lo común en el videoclip es que debe estar compuesto por un número alto de tomas montadas a un ritmo frenético. Hacer lo contrario

es ya ir en contra de la norma y por lo mismo se establece una relación de diferencia: pienso que tal videoclip es diferente al común porque está construido en un solo plano secuencia. Al hacer este razonamiento estoy dando por sentado que lo normal es que un videoclip presente muchos planos. Al pensar en esto ya estoy pensando en un metatexto y entonces un video como "Trapped in a box" parece violarlo. Es aquí cuando de una manera u otra la relación del videoclip mencionado con el común es ya en el sentido metaficcional, del desvío de la norma pero que no queda nada más en eso pues se confundiría con cualquier figura retórica, tomando en cuenta que según el grupo  $\mu$ , una figura retórica se caracteriza por su función de desvío con lo común (tal afirmación recorre lo ancho y largo del estupendo y clásico libro "Retórica general" que el también llamado grupo de Lieja publicó en 1970). La diferencia entre la metaficción con el grueso de las figuras retóricas es que la sensación de desvío produce que quien está construyendo el enunciado a través de la recepción, se vuelque sobre el enunciado mismo que está construyendo, que lo piense en términos de las circunstancias, las herramientas y las reglas que hacen posible que tal enunciado pueda ser percibido y comprendido por alguien. La distintivo de un enunciado metaficcional entonces en su rasgo autorreflexivo en el sentido de que de una manera u otra el destino del enunciado sea la reflexión sobre el mismo enunciado. Me parece claro que esto se logra con el auxilio del grueso de las figuras retóricas pues en la metaficción no se establece una relación de incompatibilidad sino de combinación retórica. Con esto quisiera dejar entendido que lo que distingue a la metaficción no es el desvío en sí (esa definición sería pertinente para estudiar a la retórica de un modo general, tal y como lo propuso en su tiempo el grupo de Lieja) sino la dirección autorreflexiva del desvío en sí.

No obstante es necesario contextualizar a la metaficción para saber cuándo se da el momento autorreflexivo y cuáles son las condiciones necesarias. Como ya señalé el hecho que una actriz mire a la cámara puede ser metaficcional en el cine porque el contexto de construcción de sentido es distinto (tomando en cuenta que mi construcción de sentido no se da por mi sola individualidad sino por la relación que tengo yo con mi entorno contextual, esto es y ya lo nombré Habermas, por lo intersubjetivo en mi comprensión al mundo) al de los videoclips. Ahí una mirada a la cámara, no me causa una sensación de desvío y no me obliga a pensar en el videoclip pues me parece normal (aquí habría un caso de isotopía) para que se dé el momento autorreflexivo es

necesario que yo establezca con el videoclip, una sensación de desvío y esa misma sensación me producirá (en el caso de lo metaficcional, vuelvo a aclarar) el instante de autorreflexión. El desvío está relacionado con el contexto donde hay normas que indican lo común y en su trasgresión, el desvío. Cada contexto tiene sus normas diferentes como lo propone Nelson Goodman en su libro "Formas de hacer mundos" y en cada contexto hay maneras distintas (¿Y por qué no? Compartidas) de que se construyan enunciados autorreflexivos a través del desvío.

En el caso de "Trapped in a box" me parece clara la referencia a los artificios que hacen posible que tal videoclip sea percibido por alguien. Tales referencias van desde el montaje de un escenario para construir de una manera ficticia ("ficticia" en el sentido narrativo) una realidad hasta la necesidad de un televisor para que sea recibido y transmitido el video (esto es, para que se cumpla el destino del video que es el que sea difundido por un medio de comunicación en el caso de los videoclips).

Casos paralelos al "Trapped in a box" es el de "You say" de Lisa Loeb en que la cantante aparece en un cuarto "cantando" a la cámara durante toda la pieza musical en un solo plano secuencia. Otro video similar es como ya lo había mencionado, "The Sweater's song" de The Weezer que presenta una primera toma en blanco y negro que muestra a un estudio puesto de cabeza y la misma cámara se va introduciendo a él mientras da un giro de ciento ochenta grados. Cuando la cámara endereza su posición a lo normal la cámara ya se ha acercado lo suficiente para que se pueda distinguir al grupo The Weezer y entonces la imagen toma color. Aquí podría afirmar que hay metaficción gracias al mecanismo de elipsis (de esta manera confirmo mi aseveración de que los enunciados metafccionales se apoyan en el grueso de las figuras retóricas). La omisión, creo, es a la abundancia de tomas del común de los videoclips. Gracias a que puedo tener esta sensación de ausencia del fluido vertiginoso de imágenes puedo pensar a los videoclips como construcciones audiovisuales que normalmente presentan muchas imágenes. En este caso establezco una presencia de tal metatexto gracias a su misma ausencia (esto apoyaría a las hipótesis en que se sostiene que es posible la creación a partir del vacío, siendo el vacío la ausencia).

Sin embargo no puedo omitir en esta investigación a varios de los videoclips del grupo de rock, U2 que comparten el rasgo de estar hechos con un solo plano secuencia. Pondré por ejemplo al videoclip "The sweetest



thing" donde el cantante Bono Hewson, va sentado en un auto pidiendo perdón a través de la canción a su amor. Esta actitud se ve a través de los gestos que hace a la cámara que indican una actitud de disculpa y para acentuar tal actitud enseña varios presentes como un trailer que transporta músicos tocando un violín o bien un ramo de flores que muestra a la cámara (en este caso se pone el énfasis a la televisión como un medio para transmitir un mensaje). Otro video similar de U2, de tantos en su haber, es "Numb" en el que aparece Bono cantando frente a la cámara (y su mirada se dirige al lente de la cámara) y sus compañeros de grupo lo molestan haciéndole bromas al punto en que tiran, le tapan la boca (aquí se evidencia el playback) o le meten unos pies en su boca. Aunque cabe aclarar que "Numb" presenta dos planos secuencias. El primero es muy corto y muestra a una llave de agua que gotea, luego hay un corte y empieza la toma fija, sin movimiento alguno, a Bono cantando.

Un caso distinto es primer video promocional de la Maldita vecindad y los hijos del quinto patio correspondiente al album "Mostros", "El cocodrilo" en el que hay una toma fija a un televisor que muestra al videoclip en sí que está compuesta por un solo plano secuencia en donde si hay movimiento. Tanto las imágenes contenidas como la contenedora violan el principio de la presentación de muchas imágenes en un videoclip. En este caso hay un desvío doble y simultáneo en el videoclip.

La cámara puede constituirse como un cuerpo en movimiento pero tal cámara, como se sabe, está manipulada por alguien. Así, el movimiento de la cámara obvia al video como una construcción narrativa, ya pensada, armada, para ser un videoclip. Pienso en la cámara como una extensión de un cuerpo que me invita a pensar en el video dentro del mismo video. En el registro quinesico se intensifican las normas pero también los desvíos a estas en donde se da la construcción de enunciados metaficcionales.

### Registro icónico

En la distribución y la constitución de los objetos que forman parte del videoclip puedo construir un enunciado videográfico como "metaficcional". Hay casos en que el objeto más recurrente en un videoclip es un televisor. Donde se transmite al videoclip mismo (para Lucien Dällenbach, esto constituiría un caso de puesta en abismo) el caso de "Trapped in a box" de No Doubt es el ejemplo que tengo más a la mano donde se pueden ver varios escenarios que terminan encerrados en un

televisor. El video "I'll bee dat" de Reedman es otro caso ilustrador pues el video presenta dentro de sí muchos videoclips de corta duración de la misma canción. El video "Pride" de Rockid dirigido por Rocky Schone tiene una forma muy particular de usar un televisor en un videoclip. Ahí, un muchacho recuerda a su amada y ella aparece en una imagen descompuesta en fragmentos de pequeños televisores, que en conjunto, dan una imagen completa de la chica. Cuando el chico decide enterrar los recuerdos, escarba un hoyo y ahí entierra un televisor que muestra el rostro de la chica. Aquí el televisor llega a ilustrar unas supuestas imágenes mentales del chico pero más allá, el televisor llega a ser la nostalgia y los recuerdos, a mi punto de vista, el televisor es un sentimiento ilustrado, visible y manipulable y por lo mismo el muchacho puede deshacerse de él. Videos como "El matarife" de la Maldita Vecindad llegan a volver a la narración contenida en un televisor (puesto que una cámara fija está enfocando a una t. v) en el videoclip mismo. En este caso hay una mediación sobre una mediación, esto es, el videoclip pasa por dos televisores, el que se muestra en pantalla y el televisor por el que puedo percibir el videoclip.

El televisor enfocado también puede contener escenas de circuito cerrado donde lo que se ve es el mismo escenario que contiene a la imagen que se puede ver en ese televisor como en el video "Video kills the radio star" de The Buggles.

Sin embargo no sólo se enfocan televisores sino también pantallas cinematográficas que presentan cortos de películas como en "I miss you" de Björk, pantallas de computadora como en el caso de "Moster truck" de Plastilina Mosh y "Atom bomb" de Fluke, o bien anuncios espectaculares con animación como el caso de "Billie Jean" de Michael Jackson.

Pero las pantallas pueden ser mostradas como falsas como se hace en "Lucas with the Lidoff" de Lucas, dirigido por Michael Gondry. Este video es hecho en un solo plano secuencia y que cambia de escenarios a través de un juego de enmarcamientos de pantallas de televisores que o bien lo son, o bien, están simuladas por marcos de madera.

El marco del televisor puede estar incluso puesto como un dibujo que contiene a un mundo lleno de dibujos como es el caso de "Are we here" de Orbital.

Podría afirmar que cuando el televisor es mostrado como falso el marco se convierte en una metáfora del televisor y este criterio también podría aplicarlo cuando el televisor es un dibujo. Por otro lado el televisor

puede ser una iteración de lo que se ve en el escenario como es el caso de "Cherokee Boogie" de BR5-49 dirigido por Michael Mc Namara. El televisor también puede ser puesto como una animación de una portada de un disco como es el caso de "Holden Lonely" de 38 Special en que la última toma es la portada del l. p del grupo o bien el televisor puede resultar ser un cartel como el caso de "Vacation" de The GoGo's.

La misma presentación de objetos puede llevarme a construir un enunciado metaficcional como es el caso de la muestra de una pizarra que indica el inicio de la grabación de una toma como en "She is tight" de Cheaptrick. Se puede mostrar tanto humano como las máquinas, que hacen posible la filmación del mismo videoclip como es el caso de "Trapped in a box" de No doubt, o bien de "Dig for fire/Alison" de The Pixies donde incluso se escucha la orden del director para que empiecen a actuar.

En el caso de "Praise you" de Fat Boy Slim al final hay una entrevista al director de coreografía del videoclip luego de que acaba de bailar con su grupo.

Un televisor también puede señalar dónde acaba la ficción y donde empieza una supuesta realidad (luego de que muestra lo artificial del discurso del videoclip) como es el caso de "Thriller" de Michael Jackson donde lo que parece ser una escena de terror, sufre un zoom y entonces la escena aparece enmarcada por una pantalla cinematográfica que es contemplada por mucha gente.

Es posible reconocer citas de otras formas artísticas (e incluso de productos) en un videoclip como es el caso de la fotografía en "Vacation" de The Go Go's, el cartel en "Billie Jean" el cómic en "Take on me" donde el videoclip narra las aventuras de una dibujante que se devorada por el mismo cómic que está dibujando; están los videojuegos en "Atom bomb" de Fluke; el cine en "Born Slippy" de Underworld donde se muestran escenas de la película "Trainspottinnng" o bien en "Smooth Operator" de Sade donde es posible conjeturar escenas de una película pornográfica que se transmite en el mismo videoclip (escenas que son prohibidas en los canales que transmiten videoclips y por lo tanto podría inferir una violación a tal metatexto de prohibición). Incluso es posible que se citen programas de televisión como es el caso del revival al programa "Buddy Holly" en "Buddy Holly" de The Weezer, o bien el videoclip puede ser la simulación de un programa de televisión que transmite desde las calles en directo y para lograrlo, imita la manera de esos programas de hacer las tomas como es el caso de "Pure morning" de Placebo, dirigido por Nick

Gordon o bien puede haber una escenificación de los talk shows televisivos como es el caso de "I don't like the drugs (but the drugs like me)" de Marilyn Manson donde también aparece la imagen de Marilyn Manson cargando un crucifijo compuesto de varios televisores. Mientras una familia contempla esa imagen en un televisor.

Un caso muy especial y que merece mucha atención es "I can't help i'm still in love with you" de Hank William Smith y Anita Cartel, dirigido por Brad Murano. En el video una chica entra a una tienda de antigüedades y ahí en un televisor viejo, se empieza a ver en un escenario a Hank William Smith cantando y entonces inicia la canción del videoclip con la calidad de audio y video que pueda tener un televisor viejo y aun, un video tape antiguo. La chica sale de la tienda y ve a un chico que anda del brazo con una muchacha y ella se dedica espiarlos mientras la canción transcurre y en las calles se ven carteles con la imagen de Hank William Smith. El videoclip acaba cuando el cantante termina la canción y la dueña de la tienda de antigüedades apaga el televisor. Sin duda aquí hay un revival pero hay una cita a un programa de televisión que existió y no puede saberse cuál fue. No es la escenificación actual tomando elementos de un género como en el caso de Weezer, donde hay una escenificación. En el caso del video "I can't help..." hay una convivencia entre lo pasado y lo contemporáneo, donde el pasado es una cita, pero esa cita es la canción del videoclip mismo pero las imágenes de Hank William Smith y la de Anita Cartel es sólo un apoyo iconográfico a la trama visual del videoclip.

El videoclip también puede citar a otros videoclips como es el caso de "Music sounds better with you" de Stardust. Este video narra la manera cómo un videoclip, que no es si "Music sounds better with you" de Stardust, escala las listas de popularidad de una televisora hasta que se transforma en el número uno. En estos términos "I'll bee dat" de Reedman también se cita a sí mismo como un videoclip más programable en la televisión. Me parece que un videoclip al citar a otros tipos de lenguajes artísticos, hace explícito a los otros como discursos y al hacerlo también se descubre a sí mismo, como un lenguaje artificial (aunque es necesario señalar que el videoclip no se hace por sí solo, sino yo lo estoy haciendo así, en este caso). Esto se intensifica cuando el videoclip se cita a sí mismo como un lenguaje artístico, cuando el videoclip se muestra sí mismo como una ficción. En el caso de videos como el de Stardust ya citado, no sólo hay una referencia al discurso videoclip, sino al videoclip

"Music sounds..." como un producto de ese lenguaje y todo esto en el videoclip "Music sounds better with you". Es cuando puedo hacer de la metaficción, del desvío del metatexto que indica que no se puede mostrar al video dentro del mismo video so riesgo de romper con el efecto de realidad. Pues esa violación es tematizada y vuelta ficción. A estas alturas del análisis me es difícil considerar a la meta-metaficción. A mi gusto la metaficción se convierte en ficción y la supuesta "metametaficción" es la metaficción a ese texto que ahora construyo como una simple ficción que ha vuelto metatexto, a la metaficción misma y sin embargo esa metaficción ya no es en ese contexto sino un simple y llano metatexto, quizá en otro contexto llegue a ser metaficción pero no en uno donde ha sido tomado como un metatexto.

Una gran característica metatextual en un videoclip es la abundancia de imágenes. Un videoclip constituido por una sola toma, rompe con esa regla pues lleva al número de elementos que pueden ser vistos en un videoclip a lo mínimo. En términos de Mandoki, cuando hay abundancia de objetos hay una estrategia centrípeta y cuando hay pocos, una estrategia centrífuga. Entonces puedo decir que hay metaficción por una presencia centrípeta extrema de imágenes.

La escenografía y la vestimenta pueden derivar igualmente en enunciados metaficcionales, En este caso se hacen citas al discurso de la moda como es el caso de "Buddy Holly" de The Weezer en donde se muestra la ropa de los años cincuenta del siglo XX. Otro caso semejante es el video "Sabotage" de The Beastie Boys, donde no sólo es la ropa y la ambientación tipo década de los ochenta del siglo XX sino la forma en cómo han compuesto las imágenes, con subtítulos que presentan tipografía de la época.

También es posible construir metaficción cuando las imágenes rompen con una secuencia temporal y espacial que venía dándose en el mismo videoclip. Este es el caso de lo que en retórica se llama "anáfora" cuando la transferencia temporal se hace hacia el pasado y catáfora cuando es hacia el futuro. El hecho de utilizar estos recursos pueden hacer por lo menos a mi gusto, una explicitación a la manipulación de las imágenes para lograr una narración. Un caso típico es el que se muestra en el video "Revolution 999" de Daft Punk donde un policía mancha su uniforme con salsa de tomate, entonces hay una regresión en el tiempo y se empieza a contar la historia de esa salsa de tomate desde el día en

que los tomates fueron cosechados. Un video que lleva al extremo estas estrategias temporales es "Return to the innocence" de Enigma. El video inicia cuando alguien recoge una manzana y esa manzana viene de un árbol donde alguien está enterrado. Entonces ese alguien algún día murió, un día tuvo hijos e hijas, un día se casó y así hasta que nace. Lo interesante de este videoclip es que todas las imágenes se presentan en regresión temporal al compás de la regresión narrativa (una anáfora). El video que corresponde a la canción "Somebody watching me" es posible ver a un protagonista que entra a su casa y se ve a sí mismo bañándose, acto que ocurrirá instantes después. En este caso he construido una predestinación y el término retórico para esta forma de creación narrativa es "catáfora".

Es de resaltar el narcisismo que he podido observar en la iconicidad de videoclips como "Music sounds better with you" o "Video kills the radio star". No es sólo ya la predilección de filmar televisores que serán mostrados en un televisor, sino de filmar al videoclip mismo dentro del mismo videoclip. A mi gusto no es en videoclip dentro del videoclip, sino el videoclip dentro del mismo videoclip. En el caso de "Music sounds..." el videoclip se hace publicidad a sí mismo y además ficcionaliza el mismo hecho de publicitarse. Esta conclusión también se aplica para "I'll be dead" de Reedman. Vuelvo a repetir lo que ya antes había dicho. Dudo de la metametaficción como el término que describe a la metafictionalización de la metaficción. No puede haber desvío sobre el desvío. En este caso el desvío se hace cuando el "desvío" primero se ha vuelto norma en un contexto determinado. Los metatextos no sólo son compartidos socialmente sino pueden haber metatextos que sólo son norma y no desvío, en casos específicos. Los metatextos como reglas generales tienen sus límites en lo particular. Sin embargo es en lo particular cuando una metaficción se empieza a convertir en una norma y quien dice que los enunciados que hoy me parecen desvíos no formen partes de las reglas generalizadas en un futuro. Entonces estaré pensando en nuevas formas de desvíos que vuelvan al videoclip sobre sí mismo, como un discurso artificial. De acuerdo con este razonamiento, cualquier taxonomía o clasificación de lo metafictional está condenada a convertirse en una colección de futuras normas a transgredir. Para quien guste llevar a los distintos lenguajes a sus límites y el límite de cualquier lenguaje, son los elementos que conforman y hacen posible al lenguaje mismo. Como dice Gödel en su famoso teorema, un sistema no puede ser descrito por sus

mismos componentes y como lo explicó el primer Wittgentein, la consecuencia de violar una norma de este tipo es el caer en la paradoja de la autorreferencialidad donde enunciados como "Todas las generalizaciones son falsas, incluso ésta" señalan los límites mismos del lenguaje en que fue construida tal frase. Así, los videoclips tienen sus límites en la autorreferencialidad. En videos como "Trapped in a box" se encuentra el juego con todos los elementos autorreferenciales posibles, y a mi gusto es posible sentir el vértigo de los extremos que pueden autodestruir al videoclip mismo apagándolo por mí pero que no pueden apagar mi televisión o bien filmarme a mí viendo al videoclip. Los límites del videoclip entonces, van más allá de lo narrativo, chocan hasta sus alcances físicos y el hecho de que no me alcancen a tocar, en los extremos de un "Trapped in a box" constituyo la ficcionalidad de un videoclip de esas características. De hecho el enunciado "Trapped in a box" me señala un límite de lo que estoy percibiendo y que tal producto artístico no puede rebasar porque es una ficción y no otra cosa. Tal es la angustia que puedo sentir en ese video, que puedo construir varias realidades en él y luego ficcionalizarlas pero cuando llega al límite, a mi pantalla física, que ya no puede rebasar, el video se apaga y se autodestruye. Aquí encuentro una correspondencia con una teoría en la ciencia del caos: cuando un sistema no puede rebasar sus límites sin dejar de ser el sistema que era. En el caso de los videoclips metaficticiales cuando el desvío se exprime a sus límites que conforman al desvío como tal, llega ser una norma y entonces puede hacerse un desvío a esta nueva norma. Sí el desvío es enmarcar en una pantalla de televisor al escenario que se está filmando, una forma de romper el límite, como se hace en "Trapped in a box" es presentar a esa pantalla que enmarca como una pantalla falsa. De esta manera, el juego es sobre nuevas formas de reventar los límites, lo cual es un trabajo creativo pues no se trata de ubicar formas de desvío y jugar con ellas violando a las mismas viejas normas porque hacerlo constituye volver al desvío en norma.

La llamada "meta-metaficción" es una forma actualizada de metaficción en que podemos demostrarnos cuánto de lo que creíamos como desvío se ha vuelto una norma que ya hemos aceptado y que las categorías de desvío han devenido inútiles pues estamos ante nuevas formas que hasta no reflexionarlas, pueden producir plurisotopía, es decir, la sensación de que algo no entra al cuadro. No estamos ya ante lo

mismo que creímos diferente como desvío considerado, sino ante la diferencia de un desvío que no alcanzaremos a comprender sino gracias a los desvíos pasados que ya son norma. Una vez más el sistema del lenguaje se vuelve hacia sí mismo y así será hasta que no se produzca algo similar como el hecho de que el videoclip "Trapped in a box" ficcionalice a mi misma persona como sucedió en la película de Tron. Lo real no puede ser una ficción pero es a través de ficciones como podemos construir la realidad porque mi pensamiento, y concuerdo con Jean Piaget, tiene sus límites en el lenguaje con el cual no describo, al mundo, sino lo invento, lo construyo a través de ficciones y eso es distinto de que el mundo sea una ficción.

### 3.3.2 Eje de lo dramático

#### La modalidad Proxémica

En los videoclip metaficcionales puedo conjeturar una invitación a acercarme a pensar sobre las razones por las que considero a un videoclip como "metaficcional". El tema de un videoclip, considero, es el lenguaje audiovisual y que se trata desde una producción audiovisual. Puedo pensar que se trata de autorreflexiones al lenguaje audiovisual. Yo puedo pensar al video desde el video, es más el video es el motivo para pensarlo, es autosuggerente.

En esta lógica de autorreflexión, los objetos que puedo apreciar en un videoclip metaficcional relacionados con aquello que hace posible que un videoclip metaficcional sea visto: televisores, cámaras de video, estudios de grabación, etc. Igual es con el audio que puede interrumpirse para dar lugar a la grabación del videoclip mismo. Como sucede en el video de The Pixies "Dig for fire/Alison" donde se escuchan los ruidos previos a la grabación (del equipo humano) y cuando el director dice "acción", la canción empieza a sonar y entonces hay desplazamientos del ruido del set de grabación (que es en un lugar abierto) al sonido del estudio de grabación en la canción (que puedo imaginarlo como casi todos los estudios de grabación: un lugar cerrado). El movimiento de los cuerpos también puede referirse en este sentido, al playback como forma de registro acústico. La grabación ya está hecha y se simula que la actuación es en vivo. En el caso del video mencionado de The Pixies, hay una convivencia entre el audio en vivo y el audio del playback. En el primero no hay simulación del registro de audio pero en el playback sí, aunque



nada me asegura si lo que se dice en vivo no sean líneas que pertenezcan a un argumento hecho previamente. En este caso lo que hace evidente a la simulación de audio es el contraste de los sonidos en vivo. No obstante en videos como "She is tight" de Cheaptrick lo que evidencia al playback es la disonancia entre la imagen y lo que se escucha pues mientras se escucha a un vocalista masculino, una chica canta la canción de una manera que parece que ella es la cantante. Es aquí cuando el simulacro es evidente. Sin embargo no sucede así en videos como "Freedom '90" de George Michael en que hay varias chicas que, cada quien por su parte, cantan la canción pero en todo el video aparece George Michael cantando, además de que una de las chicas, al inicio del video, prende un reproductor de discos compactos y empieza a acompañar con sus gestos a la canción que se escucha. Ahí no hay disonancia sino consonancia y a mi parecer no hay metaficción pues todo está justificado y nada parece dispararse fuera del cuadro.

Por otro lado a través de la relación entre video y audio pueden marcarse distancias temporales como es el caso de "Buddy Holly" de The Weezer. Aquí hay un claro revival escenográfico a una fuente de sodas de los años cincuenta pero la música que se escucha no concuerda con la época pues el audio suena a la década de los noventa. Aquí el audio evidencia el simulacro visual. El caso extremo es el video "I can't help if i still in love with you" pues una chica entra a una tienda de antigüedades y la encargada de la tienda enciende un televisor viejo tipo de los años cincuenta y entonces, a través del aparato empieza a sintonizarse la imagen de un hombre que es el cantante Hank William Smith en un programa de televisión que no se dice cuál es pero que por la escenografía puedo conjeturar que se trata de un programa de los años cincuenta. Cuando Hank William Smith empieza a cantar suena el audio de la canción y el sonido que es escuchado dentro del video o en términos de Shannon Weaver, "el ruido", llega a ser el audio mismo del videoclip. Así el audio corresponde a la imagen pero dentro de la misma imagen, una pequeña parte de la imagen llega ser el todo del audio pues no se escucha ningún otro sonido que no sea el que proviene del televisor. Lo curioso es que me parece que el televisor y la imagen que muestra es un pequeño trozo de los años cincuenta que está puesto tal cual en los años noventa y que por lo mismo no se trata de un revival o una puesta en escena (simulada) de los años cincuenta. Aquí, los años cincuenta son puestos tal y cual, como si el televisor viejo, no tuviera más capacidad que para transmitir las

imágenes de su época. Aquí hay consonancia entre video y audio pues la fuente del sonido está justificada, puedo saber de donde viene el sonido y el televisor como parte de una tienda de antigüedades está contextualizado, incluso podría justificarse que la imagen de los años cincuenta sea una retransmisión de alguna televisora actual, la disonancia viene cuando el sonido es dado por una parte de la imagen que llega a ser el todo de la imagen, es decir la imagen da pauta al sonido, lo condiciona y da las instrucciones para pensar al sonido de una forma, la imagen da las instrucciones y prescribe al sonido. No es el caso de videos como "I'll be dat" en que hay consonancia entre sonido e imagen y lo que pasa en la imagen condiciona al sonido como es la escena en que aparece una muchacha hermosa en una bicicleta y el playback que estaba sonando se detiene para dar lugar a una canción melosa y aun, cuando la chica cae, hay una simulación de los ruidos de los golpes que se da la chica, logrados con a la técnica del scratch. Aquí la imagen llega a ser disonante pues el scratch rompe con la imagen y a mi parecer, evidencia al sonido como un sugerente de emociones: si la imagen es dulce o dolorosa, el sonido la apoya e intensifica la emoción, esa es la regla metatextual que se invierte a mi parecer. El scratch llega a romper con la relación de apoyo entre sonido e imagen pues el sonido es a todas luces, de estudio y no pertenece a la imagen en sí. En el caso del videoclip me parece que las imágenes se ajustan al sonido pues la regla metatextual es promocionar la canción más que las imágenes. En el caso de "I can't help..." se promociona una canción sí pero es la imagen la que condiciona, o bien prescribe al sonido a primera impresión aunque después pienso que el esfuerzo creativo fue en pensar en una narración videográfica que pudiera justificar la baja nitidez de la banda sonora. Sin embargo esta reflexión es producida por una lectura que me hizo volcar sobre el metatexto y aquí es cuando a mi gusto, hay metaficción.

La proxémica es entonces corta, de acercamiento con el lenguaje audiovisual mismo en tanto que invita a pensar en el mismo lenguaje, y más allá, en los metatextos y tal es el tema de los videoclips metaficcionales.

### La modalidad Cinética

Es posible construir metaficción en videoclips que presentan un alto dinamismo en la manipulación del volumen en una melodía. Un caso ejemplar es "Revolution 999" de Daft Punk cuando los niveles de audio

bajan gradualmente a la forma en cómo la imagen torna a un flashback o a un recuerdo. El sonido baja y la imagen se vuelve difusa, fuera de foco. Cuando el volumen empieza a volver al nivel anterior, empieza a subir, la imagen vuelve al foco. De aquí puedo conjeturar el proceso de la acción de recordar: primero todo es difuso pero con un poco de concentración los mismos recuerdos se tornan claros. Sin embargo sé (al contrario de lo que me pasó en "I can't help..." donde no compartía tal información) que la canción "Revolution 999" así fue grabada y que la imagen se construyó de tal manera en que la narración videográfica toma concordancia con lo que se escucha y el sólo hecho de pensar en cómo fue logrado el artificio ya he pensado en el metatexto, es decir en las circunstancias de producción. La concordancia entre audio y sonido llega ser tanta que termino pensando en el artificio. Sin duda el desvío no está en el texto, el desvío lo estoy inventando de acuerdo a lo que percibo en el videoclip y de acuerdo con la información que tengo a la mano, información relacionada con el videoclip mismo. En este sentido cualquier videoclip puede ser metaficcional si es que yo los pienso en función de su metatexto. Esta afirmación es totalmente distinta a decir que todos los videoclip son metafccionales, esa es una trampa lingüística pues si todo es un desvío el desvío es entonces, la norma y por lo tanto no hay metaficción. En el caso del video de "Daft Punk" puedo hacer una lectura metaficcional debido a que la concordancia entre sonido e imagen fue tanta que me llevó a recordar que el aumento y disminución del volumen es una constante de las canciones de Daft Punk. Aquí fue la relación que establecí con el video lo que me llevó a pensar en el metatexto pero otro es el caso de los comentarios que me pueden hacer de videos como "Jump" de Van Halen, de que el video costó cinco mil dólares, lo cuál es un costo muy bajo por encima del común (algunos videoclips tienen el presupuesto de dos millones de dólares) y entonces, por ese comentario, empiezo a construir los metatextos del videoclip. Con esto quiero decir que hay muchas circunstancias por las que puedo pensar en los metatextos de un videoclip dado. El video no es metaficcional en sí. Yo lo hago metaficcional y no está por demás estudiar cuáles pueden ser en un momento dado las circunstancias con las cuales, invento la metaficción. Es innegable que hay videoclip en los que no requiero de comentarios externos para construir la metaficción en ellos. Esos son los videoclip que privilegio en este estudio pues construyo en forma directa como lo real condiciona mis invenciones del mundo, y claro, sigo afirmando que los

videoclips no tienen la metaficción en sí, es necesario que a partir de mi interacción en ellos, yo edifique metaficción. Pienso en que sin duda, habrá videos que otras personas hayan considerado metaficcionales y que yo, al verlos no me hayan provocado la sensación de desvío. Esto es debido entre otros factores, me imagino- que prefiero no discutir aquí a las concepciones distintas que hay sobre lo qué es norma y qué es desvío. Hago recordar que desde mi perspectiva el metatexto es la norma y la metaficción es el desvío del pensamiento sobre los factores metatextuales que hacen posible al videoclip.

Otra forma de metaficción es el que se muestra en el videoclip "Chinese Rock" en que se reproduce una escena de pelea de karate y se escuchan los ruidos propios de una película de karate mientras se escucha el sonido de la canción. En este caso considero que el ritmo del sonido es alto pues puedo pensar en la canción a la vez que puedo remitirme a la parodia (parodia porque siento que la cita se hace con un tono de burla) que se hace al audio de las películas de karate.

En los videos de un solo plano secuencia es frecuente que los objetos aparezcan y desaparezcan repentinamente como si el alto número de tomas en un videoclip común, fueran sustituidas por la cantidad de elementos en un escenario. Así, en el videoclip "The sweetest thing" de U2, donde varios grupos de personas acaecen en tan sólo un minuto haciendo actividades distintas como tocar en una filarmónica o bailar en un carnaval. El ritmo en que aparecen y desaparecen las personas es rápido, y hay muchos movimientos.

Los juegos con el tiempo también me hacen pensar que en el orden narrativo existe un alto dinamismo en casos como los juegos temporales como los de "Somebody watching me" donde hay tomas que anticipan lo que ocurrirá en los siguientes lapsos del videoclip.

Otro caso es el video ya citado "Return to the innocence" de Enigma en que se narra la vida de un hombre desde su muerte hasta su nacimiento, todo en una constante regresión. La peculiaridad es que todas las imágenes están revertidas en el tiempo (lo que me hace pensar en la edición de las imágenes y aquí ya estoy en un plano metatextual). "Return to the innocence" es un ejemplo de alto dinamismo en cuanto a la percepción de movimientos corporales pues al presentar a todas las imágenes temporalmente invertidas, llaman mucho la atención y es difícil que las ignore.

Puedo afirmar que el dinamismo es alto porque cuando construyo metaficción en un videoclip, pongo énfasis en sus mismo elementos, es decir, en la narrativa del videoclip mismo.

### La modalidad Tónica

Si parto de la afirmación de que lo más importante en un videoclip metaficcional es el videoclip mismo puedo asegurar que hay un alto énfasis en sus propios elementos.

Así, cuando los gestos en un rostro no corresponden al audio, me llaman mucho la atención e infiero un desvío a la norma. Así pasa en "The Sweater's song" de The Weezer en donde aparece el grupo en el escenario, interpretando su canción y de repente el vocalista deja de cantar mientras la canción sigue corriendo con su voz, o bien cuando el baterista deja de tocar para rascarse la espalda. Aquí el simulacro está más que evidenciado. La reflexión es que si bien yo sé de antemano que los videoclips están contruidos por simulacros, éstos me parecen de lo más normal pero no cuando estos simulacros son evidenciados. Entonces pienso en el simulacro desde el simulacro y aquí ya reside una cualidad metaficcional: la metaficción me lleva al metatexto pensando a la metaficción como un producto ficcional, en esto consistiría en parte, decir que hay ficción sobre la ficción: no está una sobre la otra, no son tanto los niveles narrativos, sino que una tematiza a la otra y la convierte en norma. Decir que se tratan de niveles narrativos es a mi parecer, encerrarse en un juego de espejos que bien podría no tener fin pues podríamos encontrar meta-meta-metaficciones en los videoclips y habría desvíos sobre desvíos y entonces podría llegar a la siguiente pregunta que ya encierra una trampa tautológica lingüísticamente hablando ¿Qué es la norma y qué es el desvío en la meta-meta-metaficción? En efecto habría niveles narrativos en la metaficción pero ya no habría metaficción porque se perdería de vista la diferenciación entre norma y el desvío. Esta reflexión la hago, aclaro desde mi concepción a lo que es "metaficcional" (como desvío que evidencia al metatexto) y "metatextual" (la norma) y no funciona perfectamente con otras definiciones de "metaficción" como las de Linda Hutcheon o Lauro Zavala.

El foco de atención (por lo mientras en la mía) en un videoclip metaficcional es como ya he afirmado, el lenguaje audiovisual mismo. Así el tema central puede ser distinto en los videoclips pero cuando construyo enunciados metafccionales hay un tema qué es simétrico y es

la puesta en evidencia al metatexto como un "contarse cosas sobre sí mismo". Esta clase de "automirada" puede definirse visualmente en videos en que una pantalla es el objeto más recurrente sino el único como en "El matarife" de La maldita Vecindad y los Hijos del Quinto Patio donde todo el video es la toma fija a un televisor que transmite a un videoclip. La entonación en un videoclip metaficcional está sobre sí mismo. En videoclips como "Trapped in a box" el tema central serán los múltiples evidenciaciones metatextuales a los diversos escenarios relacionados con un videoclip, desde el estudio de grabación hasta la casa donde se sintoniza al videoclip mismo. No es que la metaficción sea siempre el tema central, una de las apuestas que hago es que la metaficción se construye principalmente en el nivel de las enunciaciones en un fragmento determinado del videoclip pero muy difícilmente en todo el videoclip con sus raras excepciones como lo es el video mencionado de "La Maldita Vecindad y los Hijos del Quinto Patio" o bien en los pequeños videoclips que forman al videoclip "I'll bee dat" de Reedman. Videoclip que concluye con un alejamiento y se puede ver a un televisor en que se están sintonizando todos los pequeños videoclips en diversos canales o en el caso de "Music sounds better with you" de Stardust donde el tema principal del videoclip es el videoclip "Music sounds better with you". Aquí el video se concentra sobre sí mismo y forma un mundo que cuenta sobre ese mundo, y esa es para mí una automirada que se descompone en otros "Music sounds better with you" ficcionalizados por el mismo videoclip pero que al hacerlo, se ficcionaliza a sí mismo y así cae en una tautología que va hasta los mismos límites del lenguaje audiovisual y que me parece, en eso consiste ese video, en explorar la narrativa en esa caída tautológica, en un cierto placer de caminar por los límites y por el placer de encerrarse por gusto en la trampa tautológica de la cual es imposible escapar sin el riesgo de dejar de ser una ficción y convertirse físicamente real y entonces la ficción "videoclip" dejaría de ser tal para convertirse en cualquier otra cosa.

### La modalidad Pulso

Cuando construyo metaficción en los videoclips metafccionales, repliego al video sobre sí mismo. El video entonces, se contiene a sí mismo como objeto y va hacia dentro como si el monitor desde el que yo percibo fuera la ventana mayor, el límite que es imposible rebasar. Así tomo como

ejemplos a videos del tipo "Trapped in a box" de No doubt en que cada escenario se ficcionaliza al ser encerrado en una pantalla.

Pienso en los videoclips donde he construido metaficción como la posibilidad de abundancia de objetos como el "Lucas with the Lidoff" de Lucas hecho en un solo plano secuencia pero que llena un sólo escenario de múltiples objetos que me provocan preguntarme ¿Cómo habrán hecho para colocarlos de tal manera en que la escenografía posibilitara la filmación en un solo plano secuencia (y de nuevo pienso en el metatexto). Otro caso es el video "Music for babies" de Howie B donde una cantidad enorme de imágenes (fotos, pinturas, acuarelas, videos) entran y salen de un televisor. En términos de Mandoki, habría en estos casos, una energética explosiva debido a los muchos elementos que pueden percibirse (y todos concentrados y presentados en un videoclip de duración promedio de tres minutos y medio).

En casos como "Queer" de Garbage puedo ver a una cantante que se acerca a la cámara y que toca la lente de tal manera que parece que toca mi pantalla (esta inferencia también nace de un pensamiento hacia lo metatextual en el sentido en que debí reflexionar en cómo lograron el efecto de "tocar mi pantalla"). Luego de tal acción la pantalla "se apaga" y el videoclip termina. Tal recurso es simétrico en otros videoclips como "Trapped in a box" de No doubt, o bien "Discoteque" de U2 por hacer referencia a los videoclips que he preferido usar como ejemplos pues no son los únicos que me produjeron esta clase de desvío metaficcional.

Me parece que cuando la pantalla "se apaga" el video implota, al explorar sus límites narrativos y/o físicos el video se autodestruye apagándose, volviéndose hacia dentro hasta quedar reducido a la no existencia. El término paralelo en la cosmogonía que describe sucesos de estos tipos es "Big Crunch" o entropía negativa. Este fenómeno se produce cuando un sistema al haber llegado al límite de su gasto de energía, el sistema se contrae y termina convertido en una cosa muy minúscula cuando no en nada. Tal es el origen, se especula de los llamados "hoyos negros" que no serían sino sistemas cósmicos implotados al haber consumido completamente su calor.

Para Mandoki, el pulso que tiende hacia dentro es el centrípeto y a mi parecer este pulso es común en la metaficción en los videoclips pues el videoclip acaba volviéndose contra sí mismo, hacia dentro de sí. Los objetos que pueden verse en un videoclip son muy abundantes y por el ritmo en cómo son presentados me es difícil poder percibirlos todos. Si un

videoclip por lo común, está construido con fragmentos, por la velocidad de las imágenes sólo puedo comprender fragmentos de esos fragmentos. Esta es una peculiaridad de casi todos los videoclips, me parece, pero también es ya una norma que es trasgredida en videos como "You say" de Lisa Loeb en que todos los elementos que pueden ser presentados en un videoclip, se reducen en un sólo escenario y en un solo plano secuencia. En este caso los pocos elementos cobran mucho la atención pues es claro que la velocidad del videoclip ha sido detenida a favor de intensificar la presencia de la puesta en escena. Sin embargo en videos como "The sweetest thing" de U2 los elementos puestos en un solo plano secuencia llegan a ser tantos y presentados a un ritmo tan veloz que además de contrastar con el grado de estaticidad de una cámara que es puesta a filmar en el único plano secuencia, simplemente no pueden percibirse sino en fragmentos, por lo menos a mi velocidad ocular. Pero si la construcción metaficcional corresponde a un video de un sólo plano secuencia ya sea con elementos mínimos o con abundancia de éstos, ya sea que presente una multitud de imágenes a una velocidad muy rápida en el montaje de las tomas (como en el caso de "Music for babys" de Howie B) no es lo principal en este análisis del pulso, la afirmación final es que una peculiaridad que considero simétrica cuando construyo metaficción en los videoclips, es que tienden hacia adentro y muchas veces luego que han tocado los límites. El final puede ser una implosión y aquí puedo inferir una simetría entre este tipo de videos y la cosmogonía. Tal parece que la implosión es un tema recurrente en esta época y quizá debido a una tendencia de explorar no sólo los límites de los diversos lenguajes sino del universo mismo.



**Videografía**

(contemplo sólo los videos que he citado con más frecuencia en esta investigación)

A-ha  
Take on me

Beastie Boys  
Sabotage

Better than Ezra  
Desperately waiting  
Dir: Nick Eglan

Björk  
Hunter  
Dir: Paul White

Björk  
I miss you  
Dir: John Kricfalusi

Bloodhound gang  
Fire water burn  
Dir: Michael Alperowite

Bob Dylan  
Subterrean homesick blues

BR5-49  
Cherokee Boogie  
Dir: Michael Mc Namira

Buggles  
Video kills the radio star

Cheaptrick  
She is tight

Deep dish & everything but the girl  
The future of the future stay gold  
Dir: Huads

Dire Straits  
Money for nothing

Enigma  
The end of innocence

El gran silencio  
Dormir soñando  
Dir: Fernando Embke

Fiona Apple  
Across the universe  
Dir: Paul Thomas Anderson

Fat boy slim  
Praise you

Fluke  
Atom bomb

Fun love criminals  
Fun love criminals  
Dir: Joel Prons

Fun love criminals  
Scooby snacks

Garbage  
Queer

Garbage  
Push it  
Dir: Andrea Giacobble

George Michael  
Freedom '90

GoGo's  
Vacation

Hank William Smith with Anita Cartel  
I can't help if I'm still in love with you  
Dir: Brad Murano

Hooverphonic  
 Club Montepulciano  
 Dir: Christophe Van Rompy

Howie B  
 Music for babies  
 Dir: Ron Wake

INX's  
 I need you tonight / Mediate

Johnny Cash  
 Rusty Cage  
 Dir: Martyn Atkins

KMDFM  
 Son of a gun  
 Dir: Gill Hughes

Lisa Loeb  
 You Say

Lucas  
 Lucas with the lidoff  
 Dir: Michael Gender

Madonna  
 Gambler

Madonna  
 Erotica

Marilyn Manson  
 I don't like the drugs (but the drugs like me)

Michael Jackson  
 Thriller

Michael Jackson  
 Billie Jean

Nine inch Nails  
 Closer

Nirvana  
Heart shapped box

Nirvana  
In a plain

No doubt  
Trapped in a box

Orbital  
Are we here  
Dir: Robert Shackreston

Peter Gabriel  
Sledge Hammer

Pixies  
Dig for fire/Alison

Placebo  
Pure morning  
Dir: Nick Gordon

Plastilina Mosh  
Master truck

Prince  
When you falling in love

Prodigy  
Smack my bishop

Pulp  
Disco 2000  
Dir: Pedro Ruhambi

Pulp  
Babies  
Dir: Pedro Romanys

Rackid  
Pride  
Dir: Rocky Schene X

Reedman  
I'll be dat  
Dir: Little X

Robert Palmer  
Addicted to love

Ruby  
Hoop (Eli Johney Remix)  
Dir: Ben Unwin

Sade  
Smooth operator

Stardust  
Music sound better with you  
Dir: Michael Condry

Sublime  
Santeria  
Dir: MeG

Supagroup  
China Rock  
Dir: Christopher D. Lee

U2  
Discoteque

U2  
Numb

U2  
The sweetest thing

U2  
Where the streets have no name

Titan  
Mi corazón

The chemical brothers  
The setting song

The chemical brothers  
Out of control

The jungle brothers  
The jungle brothers

Tone lock  
Wild thing

Touch I go  
Would you  
Dir: Steve Burrell

Tracy Bonham  
Mother  
Dir: Jake Scott

Van Halen  
Jump

Vergarabat  
Los gritos del latino

Underworld  
Born Slippy

Weezer  
Buddy Holly

Weezer  
The sweater's song

2 pac with Dr Dre  
California love

38 Special  
Hold on lonely

ॐ नमो भगवते वासुदेवाय

### Clausura: La persistencia de la memoria

Más que afirmaciones, primero presentaré preguntas: ¿Cómo funciona la memoria? Eso es una cuestión que pienso, aún está sin resolver. El funcionamiento de la mente es uno de los mayores enigmas y según varios investigadores, tal enigma será imposible de resolver.

El principal problema con el estudio de la mente es que si bien podemos interactuar con el mundo y observarlo a través de la mente que está conectada con todos los sentidos ¿Con qué observamos la mente si con la mente observamos?

Han surgido varias teorías al respecto y es de destacar la que señala que en el interior de la mente tenemos una especie de homúnculo donde la mente puede verse a sí misma. Sin embargo se ha buscado hasta la fecha ese homúnculo y no se ha podido localizar en parte alguna del cuerpo humano.

Así, Hawking dice que estamos cerca de descubrir el pensamiento de Dios. Tal afirmación ha sido criticada por lo temeraria que es. Pienso que lejos de una cuestión metafísica es un alarde cientifista tal declaración de Hawking pues ¿Cómo podemos acercarnos a la mente de un supuesto Dios metahumano cuando ni siquiera podemos conocer la manera en cómo funciona el cerebro humano?

Podemos presumir que tenemos teorías que explican convincentemente y prácticamente ciertos funcionamientos fisiológicos del cerebro. Podemos decir que se han elaborado explicaciones sobre la química del cerebro sin embargo no hemos sido capaces de explicar el proceso cognitivo.

Desde mi punto de vista es importante investigar el funcionamiento de la memoria pues pienso que ahí está la clave del aprendizaje. Hasta el momento y desde la información de la que dispongo, la memoria no funciona como una simple acumulación de datos del mundo, ni la memoria recolecta estos datos en bits de información.

Jean Piaget propuso que al aprendizaje humano sienta sus bases en la infancia. Esta hipótesis ha sido apoyada por las investigaciones de Arnoll Gessell y por Gregori Bateson (entre muchísimas más personas) autor de los célebres metálogos donde un padre va proporcionando a su hija las enseñanzas que forjarán su futura visión del mundo. Las afirmaciones de Piaget tienen gran resonancia en el descubrimiento de seres humanos que han vivido aislados de cualquier comunidad y que desde su infancia convivieron con animales del bosque (lo que es el mito contemporáneo de Tarzán, el hombre mono). Las investigaciones de este tipo al parecer del investigador Bruno Estañol, afirman que a partir de los ocho años, si una persona no ha aprendido el lenguaje humano, es difícil que pueda



asimilarlo y que el repertorio de palabras aprendidas es demasiado limitado, no más de las que puede aprender un chimpancé (ver bibliografía del capítulo uno).

En lo particular niego la existencia de la memoria pues no creo que mi cerebro almacene datos como un disco duro de una computadora pero la idea de la memoria persiste y no puedo explicarme cómo recuerdo, por qué tengo las sensaciones del "ya visto".

He presentado la hipótesis de la norma y el desvío como una explicación a la comprensión humana. Mi propuesta tiene su sustento en la semiótica y en la retórica, dos disciplinas que coloco en las ciencias cognitivas al lado de la lingüística. En estas disciplinas es posible hallar múltiples lecturas que tratan sobre la cognición humana. En lo particular me he apegado a las propuestas de A. Greimas y en los trabajos del grupo de Lieja. Estas personas han trabajado, cada quien a su manera, sobre los procesos cognitivos basados en la norma y el desvío. Greimas habla de la "isotopía" cuando damos en un texto una sola lectura porque nos parece entendible y de alotopía cuando debo reflexionar el texto pues me ha parecido no entenderlo del todo. La alotopía deviene entonces, en múltiples lecturas aun mismo texto. La propuesta del grupo de Lieja es similar a mi gusto. Para estas personas los textos que producen una sola lectura son aquellos que tienen un grado cero de retórica y los textos que producen múltiples lecturas son los textos retóricos. Así, la norma y el desvío tendrían los siguientes correspondencias:

Norma: Grado cero, isotopía

Desvío: Retórica, plurisotopía

Cabe destacar que el grupo de Lieja va más allá de Greimas pues llegan a dudar incluso de la posibilidad de una lectura con grado cero. Para ellos y para ellas, el lenguaje sería parafraseando a Ch. Perelman, el imperio retórico. Otros trabajos como los de Phillip Breton, llevan a la retórica como la causa primera de la comunicación humana.

El trabajo de Breton expresado en su libro "La argumentación en la comunicación" también explora de alguna manera lo cognitivo. Breton en tal libro, propone que el razonamiento humano es analógico y referencial-contextual y pone el ejemplo de una persona que deja su coche en la calle y que luego puede dar con él a través de ciertos elementos que va reconociendo a lo largo del camino (un poste, una señalización). De esta manera la persona no memorizaría todo el camino de regreso sino ciertas partes que corresponden, para esa persona, al camino de regreso. De hecho concuerdo con la idea de Breton e imagino que la memoria humana puede presentar un comportamiento analógico.

Una de mis propuestas es que me rehúso hablar del conocimiento humano para dar lugar al término "comprensión" tal y como lo sugiere Bateson en sus metáforas. La comprensión se refiere no al descubrimiento de verdades sino a la aceptación de un entendimiento personal que no pretende la exactitud ni la certeza de las generalizaciones. La comprensión, desde mi punto de vista, es el entendimiento ligado con la incertidumbre, incertidumbre que deviene al negar el conocimiento a las verdades. Entonces si no hay verdades la comprensión humana no puede pretender más que a aproximaciones y la duda será que puesto que no conocemos la verdad es imposible saber qué tanto nos acercamos o nos alejamos a comprender tal verdad. Por tal motivo, en la comprensión tal y como la entiendo no es posible hablar de "verdades" sino de incertidumbres.

La comprensión no es lo mismo que la percepción según las afirmaciones que he hecho en el capítulo uno. La percepción es el mero registro sensorial a los estímulos interiores y exteriores del cuerpo humano. Así podemos ver sin ver y escuchar sin oír. Sin embargo cuando yo pongo atención en lo que me rodea es cuando entra la comprensión. Así pienso que si digamos, la mesa que hasta hace un segundo ignoraba, desaparece repentinamente, me daría cuenta y mi explicación es porque mi comprensión respecto a la mesa era isotópica. Esto es diferente a la mera percepción pues en ese momento yo no podría sentir la ausencia de la mesa pues para mí no existe ni forma parte de algo. Cuando la comprensión es alotópica es como ya dije, cuando sucede la reflexión y el aprendizaje.

La comprensión tal y como la entiendo tiene por base teórica las investigaciones de Von Foerster y Von Glasersfeld que han contribuido a la teoría de la comprensión con la hipótesis del doble cierre y que explica el comportamiento fisiológico de las células en el momento en que alguien pone atención sobre lo percibido.

Es con los trabajos de estos dos últimos investigadores en los que me apoyado para afirmar que las certezas, los descubrimientos y las representaciones humanas no son más meras invenciones o bien construcciones. Las construcciones son las posibles explicaciones o reflexiones que derivan de la comprensión. No se descubre la realidad, la realidad se construye a través de explicaciones que pueden o no satisfacer a quien las formula y crear consenso entre una comunidad determinada. El pensamiento humano respecto a la naturaleza, desde esta postura constructivista, no sería más que creencias, meros actos de fe. Más allá tales construcciones de la realidad no serían sociales sino individuales en el sentido de que cada cual construye lo social a su manera. Esta afirmación no renuncia a la influencia de lo social sobre una persona, al

contrario, lo social es el condicionante del pensamiento individual. Desde mi perspectiva, el lenguaje siempre va a estar condicionado por lo social y es a través del lenguaje cómo podemos construir explicaciones al mundo y más cómo podemos reflexionarlo. El lenguaje tiene sus límites sí, y es precisamente los mismos límites que tiene la mente: el lenguaje no puede describirse a sí mismo con sus propios elementos sin caer en paradojas autorreflexivas como la paradoja del mentiroso que dice "Soy un mentiroso ¿Digo la verdad?" Una respuesta a esta paradoja caería en una serie de reflexiones que al negar y afirmarse una a la otra tendería a un enunciado infinito.

Entonces puedo agregar otra limitante al estudio de la cognición: el lenguaje pues es sólo con el lenguaje como se pueden formular explicaciones humanas al funcionamiento de la misma mente. En resumen, tanto la mente como el lenguaje tienen las mismas limitantes y esas limitantes son las mismas que se han presentado al estudio de la cognición.

La construcción de la realidad es individual en el sentido de que lo social sería una construcción de una persona que puede entender a los social con las posibilidades muy particulares e individuales de esa persona. Las construcciones individuales dan pie a las diferencias de pensamientos y apreciaciones entre las personas pero también en las simetrías (que no son ni meras semejanzas ni equivalencias) y habla también de identidades individuales y sociales o comunitarias. Tal pensamiento constructivista abre el espacio para pensar en lo social como el encuentro y la confrontación (que no es lo mismo que la idea romántica de "convivencia" y más en el sentido de "cotejo") entre las otredades. Por tales características he insertado a mi idea de "construcción de realidad" dentro del llamado "construccionismo radical" propuesto por gente como Paul Watzlawick, Francisco Varela o el mismo Humberto Maturana.

Otra idea que he presentado en este trabajo es que tales construcciones de la realidad se basan en la lógica de las abducciones o bien, conjeturas. Las construcciones, al no partir de certezas, las coloco en el terreno de la incertidumbre, del tratar de adivinar qué es lo que sucede. El resultado son modos de razonamientos que tienden a los acercamientos subjetivos a lo que los sentidos han percibido y comprendido (y que sería la realidad ya subjetivizada y aquí ya hay un factor de incertidumbre pues no entra en juego lo objetivo).

Tal modo de razonamiento se contrapone a la objetividad de las deducciones y de las inducciones pero le doy la equivalencia (y no sé si Charles Sanders Peirce estaría de acuerdo) con la propuesta peirciana de las "abducciones" o los razonamientos que se sostienen en las meras conjeturas. La abducción no es una forma de razonamiento meramente subjetiva pues las

conjeturas parten de lo que se comprende de lo real para elaborar un presentimiento convincente para quien lo formula. A mi parecer la abducción es un proceso inter- sub- objetivo donde hay una interacción entre lo real y la individualidad pero que finalmente, es la individualidad quien acaba haciendo la formulación.

Así he formado un modelo de la comprensión y del razonamiento a través de la misma comprensión. Parto de la percepción como el mero registro sensible, luego paso a la atención que da a pie a la comprensión que puede ser tanto isotópica como plurisotópica. El modo de razonamiento propio de la comprensión (y basado igual que la misma comprensión, en la lógica de la incertidumbre) es, a mi parecer, la abducción.

Sin embargo persiste en este modelo el problema de la memoria y en esta tesis he presentado la propuesta del estudio de la memoria en el fenómeno del doble cierre. Pero una investigación de ese tipo ya marca mis propios límites disciplinarios, de hecho, pienso que hasta la misma interdisciplinaridad tiene sus límites y mi única contribución sobre el estudio fisiológico de la memoria es una mera especulación pues mi disciplina (las ciencias de la comunicación) como humanística tiene esos alcances y hasta ahí se queda. Es a través de una investigación neurofisiológica al problema de la memoria como podrán derivarse los datos para formular posibles abducciones al respecto y aquí, la interdisciplina sí cobra efecto. Con tales posibles abducciones el asunto del aprendizaje tendrá más sustentos argumentativos y también la experiencia que hasta el momento no deja de verla como una forma de legitimación retórica o bien como una forma de argumentación para justificar un discurso o una serie de acciones. La memoria no existe sin embargo, persiste.

### Clausura: La metaficción en los videoclip

Una primera conclusión es que considero que no hay videoclip metaficcional pues nada hay en los videoclip en tanto no haya quien los valore de una determinada manera. La metaficción es una construcción de quien percibe los videoclip, la metaficción dice más de quien la construye que del videoclip en sí. De esta manera cualquier videoclip puede ser metaficcional siempre y cuando haya alguien que lo considere así. Esta afirmación no asegura que todos los videoclip sean metaficionales pues sería caer en dos falacias. La primera es en el sentido de que, como ya he señalado la metaficción es una valorización de quien percibe el

videoclip y no del videoclip y por lo tanto no hay videoclip metafccionales desde mi punto de vista. La segunda falacia es que si todos los videoclip son metafccionales el principio de diferenciación desaparece y el valor de metafccionalidad también; metafccional puede ser entonces cualquier cosa, de hecho puede constituirse en una aligóresis infinita.

La metaficción es el desvío (y la puesta en evidencia) percibido y bien comprendido de una norma que es el metatexto. La cualidad principal de lo metafccional es poner en evidencia al conjunto de reglas y circunstancias que hacen posible que un texto sea producido. Con la metaficción ese conjunto de reglas y circunstancias son evidenciadas. En el caso de la metaficción en los videoclip, quien la construye está haciendo una reflexión sobre esas normas y circunstancias, lo metafccional conduce a ese tipo de reflexión.

Un videoclip que se ajusta perfectamente a las normas produce una comprensión isotópica y no da lugar a la reflexión, sin embargo cuando se construye un desvío en un videoclip dado se da una comprensión plurisotópica y en este tipo de comprensión hay espacio para la reflexión y el aprendizaje. Como desvío, la metaficción tiene un lugar en el amplio universo de la retórica pero no puedo afirmar que todo desvío en los videoclip convierten al videoclip mismo en metafccional, esa sería otra falacia pues la metaficción es sólo un tipo de desvío pero no abarca a todos los desvíos, no es un metadesvío a mi parecer (y estaría en contra de una afirmación semejante). La particularidad del desvío metafccional es que vuelca a la ficción sobre sí misma y explora los límites del lenguaje en que se hace la ficción misma. La metaficción es un sinónimo sin duda de lo autorreflexivo y de lo autonarrativo.

Los límites de los videoclip pueden ser diversos y se construyen a partir de reglas socialmente compartidas pero no explicitadas en legislación alguna. Es difícil saber cuando algo se ha transformado en norma. Se le conoce cuando se viola, según creo. Así, un intento por hacer taxonomías o tipologías de la metaficción es ya hacer una clasificación de la metaficción a punto de convertirse en metatexto, en este sentido la retórica escapa a cualquier intento de clasificación de sus desvíos pues los desvíos tienden a convertirse, tarde o temprano, en normas a ser transgredidas atendiendo a ese espíritu carnavalesco del que tanto habló Mijail Bajtín. De esta manera las clasificaciones de la metafccionalidad no pueden hacerse sin caer en una falacia argumentativa. Los desvíos dejan de ser tal cuando ya han sido percibidos y comprendidos. Por lo mismo me he resistido a elaborar cualquier taxonomía a la metafccionalidad en los videoclip porque considero a tal esfuerzo falaz, un esfuerzo que me diría más de los metatextos a violarse que del desvío en sí puesto que la metaficción yo la

construyo y hacer una clasificación de lo metaficcional significaría que para mí tales desvíos ya son normales (ya han sido vistos) y por lo tanto estaría hablando de metatextos.

Los límites que se atienden en la metatextualidad pueden andar desde las convenciones sociales pues hasta la fecha digamos no se puede ficcionalizar con pornografía explícita (hardcore) o implícita (softcore) ni tampoco se puede mostrar mucha violencia ni violentar los iconos religiosos. Sin embargo hay videos que lo han hecho como "Heart shapped box" de Nirvana donde hay un anciano vestido de santa clós crucificado o bien el video "I don't like the drugs (but the drugs like me)" de Marilyn Manson donde hay una persona cargando una cruz compuesta de televisores encendidos o bien el video "Smack my bishop" de Prodigy donde hay muchas escenas sangrientas o el caso de "Erótica" de Madonna en que se muestran varias escenas de pornografía implícita.

Otra clase de límites son aquellos que trasgreden algunos supuestos narrativos como el presentar un número alto de tomas en los videoclip, es decir, entre más imágenes mejor. Así, videos que están hechos en un solo plano secuencia como "Spend my time" de Roxette o videos que tienen por toda imagen la letra de la canción como "When you falling in love" de Prince hacen explícita esa norma. Otro supuesto narrativo es el ocultar el escenario que se está grabando así como el equipo tecnológico y humano que hacen posible la narración. Hacerlo evidente es ya entrar al terreno de lo metaficcional. Por otra parte es muy normal en los videoclip mirar a la cámara y hablarle, considero, eso no provoca pensar en el metatexto (a diferencia del cine) pero es contra las reglas manchar la lente con el aliento como sucede en el video "Queer" de Garbage o bien de tocarlo oscureciendo la pantalla como pasa en el mismo video de Garbage.

Otro límite es el físico y este terreno es abordado por una gran cantidad de videos que muestran a alguien viendo el mismo videoclip y al final apagan el televisor y terminan de esta manera con el videoclip. Ejemplos sobran como "Santería" de Sublime o "I can't help if I still in love with you" de Hank William Smith with Anita Cartel. Otros casos similares se encuentran en videos como "Discoteque" de U2 y "Trapped in a box" de No Doubt en que la imagen al final, implota hasta volverse en un punto que desaparece. Digo que aquí los límites son físicos porque evidencian a la ficcionalidad como un producto que tiene sus límites en el videoclip mismo. Dentro del videoclip puede ocurrir cualquier cosa incluso apagarlo pero el hecho de que el videoclip se "apague" y vea en mi pantalla como la imagen desaparece como si efectivamente, el televisor se apagara, esto significa que mi televisor en realidad se esté apagando; se "apaga" el videoclip pero no mi televisor y aquí se encuentra el límite y el alcance físico de todo videoclip. La

destrucción de la imagen de un videoclip es parte de la narrativa y tiene sus límites en las posibilidades lingüísticas de la narrativa misma, no puede ir más allá por los alcances en este caso, físicos de la misma narrativa.

Así el lenguaje audiovisual es el límite mismo de la metaficción en los videoclips pero la narrativa versa sobre esos límites, límites que al ser llevados hasta el extremo, conducen a la autorreflexividad igual como sucede, a mi parecer, en el lenguaje hablado. Puedo afirmar de acuerdo con Gödel que un sistema no puede ser descrito con sus mismos componentes. Yo agregaría a esta sentencia lo siguiente "sin caer en la autorreflexividad". Creo que precisamente en estos límites está la narrativa en la metaficcionalidad. Forzar los límites conduce al desvío pero tal desvío no puede ser más que metaficcional en el sentido de que estamos en el terreno de la autorreflexividad (si el desvío no produce tal "autorreflexividad" ya estamos ante otro tipo de desvío retórico).

Ya he externado mi crítica a las posturas en que se intenta taxonomixar a la metaficcionalidad y también haré una crítica a quienes afirman la posibilidad de la meta-metaficcionalidad y hasta una meta-metaficcionalidad. Considero una falacia tales metaficcionalidades pues si la metaficción es el desvío al metatexto ¿Qué se trasgrede en la meta-metaficción? ¿A la metaficción, al desvío? ¿Es posible hablar de una trasgresión al desvío? En lo particular creo que no: cuando hay trasgresión al supuesto "desvío" es porque el desvío se ha transformado en una norma contextual, es decir, el desvío puede funcionar como tal en cualquier otro contexto pero no en uno cuando ya sido tratado como una norma. En la meta-metaficción ya estaría hablando de un desvío que ya estoy considerando como una norma, contextual, y sobre esa nueva norma estoy reconociendo una trasgresión o una evidenciación, en ambos casos, metatextual. Así en la meta-metaficción e incluso en la meta-metametáficción (y agréguese los metas que se guste) estaría refiriéndome simplemente a una metaficción con lo cual la metaficción como un traslado de un nivel narrativo a otro se me hace de poco valor, por lo menos en el estudio de los videoclip pues no me estoy trasladando de un nivel narrativo a otro, sino que estoy construyendo desvíos sobre normas tanto sociales como contextuales aunque cabe agregar que haciendo honor a lo intersubjetivo, hasta esas "reglas sociales" serían construcciones personales percibidas y comprendidas a través de la interacción social.

De esta manera considero que antes de partir a cualquier estudio a la metaficcionalidad es necesario comprender por qué un texto dado me parece metaficcional. Es necesario comprender nuestra misma comprensión, es decir la forma en cómo construimos mundos a través de la realidad. Es a través de mi interacción con el mundo de los videoclip que va desde la crítica que leo en las

revistas y que escucho en MTV hasta mi interacción con los videoclips mismos. La metaficción en los videoclips no nace de los videoclip mismos. Es necesario que esté yo y que tenga cierto grado de información metatextual para que pueda construir la metaficción. Así videos que a mí me parecen completamente metaficcionales como el caso de "Trapped in a box" de No Doubt, "Lucas with the Lidoff" de Lucas o bien "I can't help if I still in love with you" de Hank William Smith with Anita Cartel, otra persona no puedo compartir mi apreciación y yo deberé respetar esa alteridad porque la metatextualidad es una construcción inter.- sub-objetiva y vuelvo a afirmar no hay videoclip metaficcionales sino personas que construyen metaficción en los videoclip.

**Clausura: La cartografía de lo metaficcional en los videoclip.**

Una de las ventajas que se tienen al investigar es que es posible limpiar al final, las posibles contradicciones argumentativos o bien desechar aquellas que ya no nos sirvan.

Es interesante ver cómo el índice que alguna vez creí definitivo y lleno de objetivos con nombres espectaculares ha sido modificado a medida que empecé a redactar la tesis. La causa fue que preferí tratar los asuntos que más me interesaban en ese momento y de pronto ya no correspondían con lo que había planeado en el momento de formular el índice. Sin embargo el índice sirvió como una guía para empezar a redactar.

Menciono lo anterior puesto que quiero evidenciar el camino que recorrí en esta investigación y tal camino me parece, es una metodología de investigación que llamé desde el principio "Cartografía". A simple vista varias personas pueden creer que mi trabajo resultaba ser una taxonomía de los videoclip metaficcionales y no puedo reprochar nada al respecto pues es así como se ha tomado la propuesta que hiciera Fredric Jameson en 1982 en su libro "El postmodernismo o las contradicciones del capitalismo tardío".

Para mí, tal propuesta de Jameson da para más que las taxonomías. Mi idea de cartografía parte de una idea de Jameson de que la cartografía podía ejemplificarse con el recorrido mental que hace un taxista o una taxista diría yo, cuando va manejando. Desde mi punto de vista en tal recorrido la persona que va manejando debe hacer conjeturas sobre la marcha cuando elige una calle por otra quizá porque presiente que en esa otra calle habrá más pasaje o bien menos tráfico. El recorrido de un taxista no es predeterminado (no es determinista pues) sino conjeturado sobre el momento, es en una palabra, caótico, totalmente influenciado por los factores (externos) que se cruzan en su camino. De hecho



imaginé que pasaría con la persona taxista si de repente le piden una dejada por un rumbo que desconoce. Si bien seguiría las indicaciones para arribar al lugar deseado, es labor de la persona taxista seguir el sentido de la circulación y conectar las calles para que no se meta en sentido contrario. Aquí ya va haciendo abducciones, de eso no me queda duda alguna. Si la persona taxista se equivoca, deberá corregir el rumbo y esto es, sobre la marcha. Una cartografía basada en la reflexión de cómo maneja una persona taxista no lleva a las taxonomías ni a las tipologías. No es una lógica de mapas tal y como sería el sentido de la cartografía en la geografía: es difícil encontrar en los mapas al bache y más aún a un imprudente peatón que atraviesa la calle cuando la luz del semáforo está en verde para los autos. Esas son factores que no se resuelven en los mapas: los mapas no contemplan el cierre de una calle: es poco práctico que ante tal eventualidad alguien saque un mapa mientras atrás hay personas que están tocando el claxon. Lo frecuente es que se haga un trazado imaginario y se elija el rumbo que en ese momento sea más conveniente.

Mis reflexiones estuvieron basadas en la teoría de la abducción y no dejé de establecer las conexiones entre los trabajos al respecto de Charles Sanders Peirce y de Fredric Jameson ( y reconozco que es altamente posible que Jameson esté del todo enterado e involucrado con el pensamiento de Peirce por lo que no creo en este caso de posibles casualidades).

Fue tentador hacer una taxonomía de los diferentes tipos de metaficción en los videoclips metaficcionales, lo acepto. La idea me vino a la cabeza múltiples ocasiones e incluso había elaborado una clasificación de los videoclip según el tipo de metatextualidad que había conjeturado. Sin embargo desistí de mis intenciones porque pienso que sería no respetar las alteridades que no comprenden a los videoclip como yo lo hago. Sé que mientras yo veo metaficción otras personas quizá no lo consideren así. Entonces opté por no encerrar las interpretaciones a mi punto de vista. En todos los videoclips en los que pude conjeturar metaficción puse apreciaciones muy personales que decidí compartir. Estoy compartiendo valorizaciones a los videoclip pero nunca características de los mismos videoclip. Por otra parte como ya expliqué anteriormente, está el supuesto de que hacer un recuento de los tipos de metaficción es quitarles su carácter transgresivo, es volverlos ya conocidos, es invitar a una lectura isotópica y por lo tanto estaría hablando más que de metaficción, de metatextos. Una taxonomía de los videoclip metaficcionales es desde mi punto de vista, falaz.

Otra de las propuestas de Jameson era la cartografía como una lectura crítica de lo percibido. Por lo mismo decidí estudiar a los videoclip pues, ahora reflexiono el detalle más a fondo, eran los productos artísticos contemporáneos (o

"posmodernos") a los cuales daba menos atención crítica pues por su alto dinamismo siempre pasaba por alto cualquier detalle de los mismos videoclip. Sin embargo consideré que era necesario estudiar a los videoclip que exploraran los extremos de su mismo lenguaje, es decir, los videoclip que hablaran de sí mismos. De esta manera llenaba dos presupuestos que yo derivaba de la cartografía jamesoniana: la abducción y la lectura crítica. Sin embargo era necesario que tratara de explicar a fondo el proceso mental por el cual una persona taxista podía hacer sus recorridos mentales a una ciudad, sobre la marcha. Por lo mismo introduje en este trabajo nociones de neurofisiología con las que me explicaba los procesos del pensamiento. Desde mi punto de vista, la persona taxista en su recorrido mental no estaba descomponiendo la ciudad en pequeños fragmentos, estaba construyendo o bien creando su recorrido, por supuesto, sobre la marcha. Al respecto el paradigma constructivista me ofrecía una explicación de la invención del pensamiento con el lenguaje desde una perspectiva de las ciencias cognitivas, en especial, la lingüística y la neurofisiología. El modelo de la comprensión que he elaborado en este trabajo nació de la inclusión de las ideas constructivistas con las creencias de Charles Sanders Peirce y de Fredric Jameson.

Sin embargo llegó un momento en que no puede hallar la conexión entre el modelo de la comprensión que yo estaba elaborando con mi objeto de estudio que eran los videoclip. Resolví esta inquietud gracias a las sugerencias de Helena Beristáin que conjeturó similitud entre mis propuestas sobre la cognición con los trabajos de Algeirdas Greimas y por otro lado con el redescubrir al grupo de Lieja con su propuesta del grado cero y de la presencia de la retórica en el lenguaje.

Es de suponerse que mis lecturas a los videoclip son meras construcciones y conjeturas, ahí ya entra la cartografía sin embargo completo la conexión de la siguiente manera:

La comprensión isotópica (con grado cero de retórica) corresponde a los videoclips en lo que no se construye desvío alguno.

La comprensión plurisotópica (con presencia retórica) corresponde a los videoclips con desvío.

Es en el último caso donde construyo a la metaficcionalidad en los videoclips. Como ya aclaré en su oportunidad, la metaficción no comprende a cualquier desvío (retórico) sino que es sólo una clase de desvío entre muchos que comprenden al amplio universo de la retórica. La particularidad del desvío metaficcional es que vuelve al texto hacia los metatextos de mismo texto. Los metatextos no serían más que el conjunto de reglas y circunstancias que hacen posible la existencia de un texto dado.

De esta manera cierro mi modelo de comprensión con mi definición de metaficcionalidad que no estudia a los textos metaficcionales, pues la metaficcionalidad es una valoración de quien percibe y comprende a un texto dado. No va más allá, sin lector o lectora, un texto está lleno de significado, de valorizaciones. Mi pretensión se evoca al estudio de las enunciaciones (enunciaciones y no enunciados y apelo a la definición que de ellas hace E. Benveniste) que yo construyo al momento de percibir y comprender los videoclip. Tales enunciaciones son producto de momentos de interacción con un videoclip dado, trabajo con fragmentos de un videoclip y por lo tanto en estos fragmentos invento la metaficcionalidad como en otro fragmento puedo inventar una elipsis o bien una elipsis combinada con el desvío metaficcional. Pienso en la combinación incluyente de diversas figuras retóricas en un mismo fragmento y pienso en la construcción de diversos desvíos en un mismo videoclip, así como habrá fragmentos en que no haga tales desvíos (es decir, el simple grado cero). Entonces considero que no hay videoclip retóricos ni metaficcionales, creo en una lógica de construcción por fragmentos, por momentos y no por textos enteros.

Una propuesta final es que no creo en la idea de una retórica de la descomposición analítica, creo en una retórica de creación, en una retórica de construcción de desvíos según los planteamientos que he hecho a lo largo de esta tesis. Estoy consciente que la discusión entre lo creativo y lo que descompone es añeja y que se trata de una dialéctica y que nos puede remontar al viejo debate entre los instantes de creación y destrucción. Entre Shiva, dios de la destrucción y Brahma, dios de la creación según el panteón hindú. Mientras está discusión siga, es posiblemente debido a que está actuando ese tercer dios hindú que llamaron Vishnú o dios de la conservación y entonces así con un tercer incluido, la dialéctica se transforme en un requeridamente contemporáneo dialogismo bajtiniano.

## BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Alessandria, Jorge: *Imagen y melaimagen*. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, 1996
- Bajtín, Mijail: *Estético de la creación verbal*, Siglo XXI editores, México, 1997
- Bal, Mieke: *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Cátedra, Madrid, 1985
- Barthes, Roland: *La semiología*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972
- Barthes, Roland: *Roland Barthes*, Kairós, Barcelona, 1978
- Barthes, Roland, *S/Z*, Siglo XXI editores, 1980
- Bateson, Gregory: *Metalogos*, Paidós, Argentina, 1976
- Benveniste, Emile: *Problemas de lingüística general II*. Siglo XXI, México, 1970
- Beristáin Helena: *Diccionario de retórica y poética*. Porrúa, México, 1997
- Brauer, Rolf: "La autorreflexividad en la literatura ejemplificada en la trilogía novelística de Samuel Beckett" en Paul Watzlawick (comp) *La realidad inventada*, Gedisa. Barcelona. 1989
- Beristáin, Helena: *Análisis estructural del relato literario*, UNAM, México, 1984
- “ “ : *Diccionario de retórica y poética*, Porrúa, México, 1997
- Braislawski, Simón: *Las sustancias de los sueños. Neurosicolarmacobiología*, UNAM, México, 1998
- Braun Eliezer: *El saber y los sentidos*, UNAM, México, 1998
- Breton, Philippe: *L'argumentation dans la communication*, Editions La Découverte, París, 1996
- Dälenbach, Lucien: *El relato especular*. Madrid, Visor, 1991
- Ducrot, Oswald: *El decir y lo dicho*, Paidós, Barcelona, 1986
- Devereux. George: *De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento*”, Siglo XXI, México, 1977
- Eco, Umberto: "La innovación en el serial" en *De los espejos y otros ensayos*. Lumen, Barcelona, 1989
- : *Lector in fábula*. Lumen, Barcelona, 1982
- : *Los límites de la interpretación*, Lumen, Madrid, 1992
- Estañol, Bruno y E. Césarman: *El telar encantado. El enigma de la relación mente-cerebro*, Porrúa, México, 1994

Fried, Dora (comp): *Nuevos paradigmas. Cultura y subjetividad*, Paidós, México D. F., 1995

Genette, Gerard: *Figures III*, Lumen, Barcelona, 1989

—————: *Palimpsestos*, Taurus, Madrid, 1989

Godzich, Wlad: *Del trance gnoseológico a la praxis postrevolucionaria: Bajlín y las relaciones interculturales*, en CRITERIOS, edición especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajlín, UAM-X-Casa de las Américas, México, 1993

Goodman, Nelson: *Maneras de hacer mundos*, Visor, Madrid, 1976

Grupo  $\mu$ : *Retórica General*, Paidós, Barcelona, 1992

—————: *Lector in fábulas*. Lumen, Barcelona, 1982

Hayles, Katherine N: *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas*. Gedisa, Barcelona, 1993

Hutcheon, Linda: *Masculinist narrative. The Metafictional Paradox. The metafictional paradox*. Routledge, New York & London, 1985  
Hampter-Turner Charles: *Maps of the mind*, Mac Millan Publishing Company, 1981

Ivanov, Viacheslav V: "El filme en el filme" en *Cristerios. Teoría de la literatura y de las artes, estética y culturología*. Número especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajlín, UAM-X/casa de las Américas/UNEAC, 1993. P 151-164

Jakobson, Roman: *Ensayos de lingüística general*, Siglo XXI, México, 1971

Jameson, Fredric: *El postmodernismo o las contradicciones del capitalismo tardío*, Paidós, Barcelona, 1982

Jost, François: *El relato cinematográfico*. Paidós, Barcelona, 1997

Kristeva, Julia: *Semiótica I y II*, Lumen, Barcelona, 1987

Lipovetski, Guilles: *El imperio de lo efímero*, Anagrama, Barcelona, 1986

Lotman, Iuri; "Texto sobre texto" en *Cristerios. Teoría de la literatura y de las artes, estética y culturología*. Número especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajlín, UAM-X/casa de las Américas/UNEAC, 1993. P 151-164

Lozano, Jorge, Cristina Peña, Gonzalo Abril: *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Cátedra, Madrid, 1982

Lynn, Segal: *Soñar la realidad. El constructivismo de Heinz von Foerster*, Paidós, Barcelona, 1994

Mandoki, Katia: *Prosaica. Una introducción a lo estético de lo cotidiano*. Grijalbo, México, 1994

- Peirce, Charles Sanders: *En defensa del pragmatismo*, Ediciones Aguilar, Argentina, 1968
- Piaget, Jean: *Seis estudios de psicología*, Seix Barral, Barcelona, 1981
- Pratt, Dale J: *Sueños, recuerdo y memoria. La metaficción en las novelas de Joaquín-Armando Chacón*. UNAM, México D. F, 1994
- Pribram, Karl.H y J. Martín Ramírez: *Cerebro y conciencia*, Ediciones Díaz de Santos, Madrid, 1995
- Rifaterre, Michael: "Compulsory reader response: The intertextual drive." En Judith Still & Michael Worton *Intertextuality. Theory and practice*. JHP, Baltimore, 1989
- Saussure, Ferdinand de: *Curso de lingüística general*. Ediciones Nuevaamar, México, 1986
- Schiffier, Isaac, *La ciencia del caos*, UNAM, México, 1996
- Sebeok, T: *Sherlock: Holmes y Ch. S Peirce. El método de la investigación*, Paidós Barcelona, 1987
- Sullá, Enric. *Teoría de la novela. Crítica*, Barcelona, 1996
- VA: *Análisis estructural del relato*, Ediciones Coyoacán, México, 1997
- VA: *La nueva comunicación*, Kairós, Madrid, 1986
- Van Dijk, T: *Estructuras y funciones del discurso*, Siglo XXI editores, México, 1997
- Varela, Francisco: *Conocer*, Gedisa, Barcelona 1991
- Warding, Reiner -Escuela de Constanza-(ed): *Estética de la recepción*. Visor, Madrid, 1989
- Warning, Reiner (comp): *Estética de la recepción*, Visor, Madrid, 1989
- Watzlawick, Paul (comp): *La realidad inventada*, Gedisa, Barcelona, 1989
- Zavala Lauro: "Elementos para el análisis intertextual" en *La colmena*, número 9. UAEM, Toluca, 1996. P 4-15