



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN FILOSOFÍA  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS

## **MODOS DE SIGNIFICAR EN EL CINE**

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE DOCTORADO EN  
FILOSOFÍA

PRESENTA:

AUGUSTO ANZALDO FRANCO

TUTOR  
DRA. MARÍA HERRERA LIMA  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS

COMITÉ TUTOR  
DR. PEDRO STEPANENKO GUTIÉRREZ  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS

DR. EDWIN CULP MORANDO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD  
IBEROAMERICANA

CIUDAD DE MÉXICO, ABRIL 2018



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.



## **AGRADECIMIENTOS**

Esta investigación es producto de la colaboración de personas e instituciones, por lo que no hay palabras que expresen mi profundo agradecimiento a todas ellas, ya que su valiosa aportación en este proceso representa para mí un importante logro personal y profesional.

Reconozco de manera amplia, afectuosa y cordial al comité tutorial conformado por el Dr. Pedro Stepanenko y el Dr. Edwin Culp, su experiencia y guía fue clave en el desarrollo de este proyecto, su labor marca la diferencia en el impulso y extensión del conocimiento. Agradezco del mismo modo el interés y entusiasmo de la Dra. Leticia Flores Farfán y del Dr. Mario Chávez Tortolero. No menos importante fue la valiosa ayuda de la Sra. Margarita Muñiz.

Agradezco infinitamente a la Dra. María Herrera Lima porque sin su sabiduría, liderazgo, acompañamiento, comprensión, tolerancia, paciencia, empeño e incluso regaños no hubiera sido posible concebir este trabajo.

Reconozco y valoro, así mismo, la aportación de Gabriela Galindo, la Dra. Dayanira García y Víctor Gómez Villaverde, quienes de manera directa o indirecta contribuyeron con ejemplos, críticas, comentarios y opiniones que enriquecieron esta obra.

Por último, también agradezco ampliamente el apoyo proporcionado por la Universidad Autónoma de México (UNAM), la Facultad de Filosofía y Letras, el Instituto de Investigaciones Filosóficas, el Programa de Maestría y Doctorado en Filosofía y, en especial, al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT).

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	6
CAPÍTULO I .....	10
Enfoques y perspectivas teóricas sobre la metáfora .....	11
La teoría clásica de la metáfora .....	11
Richards y la teoría no compatibilista .....	15
La teoría interaccionista .....	17
La teoría de la oposición verbal .....	20
La teoría metafórica de los actos de habla .....	22
El enfoque literalista .....	26
CAPÍTULO II .....	30
Cambio de paradigma: el proceso metafórico .....	31
La teoría cognitiva de la metáfora .....	32
La teoría de la <i>imagen-esquema</i> .....	36
La metáfora como representación visual: Nelson Goodman y la teoría de la representación simbólica .....	38
De etiquetas y ejemplificaciones .....	43
Las teorías de la metáfora en el cine .....	46
La teoría formal de la metáfora cinematográfica .....	47
La teoría imaginativa de la metáfora .....	55
La Metáfora Visual Cinematográfica .....	60
CAPÍTULO III .....	63
La narración con imágenes y los modos de significar .....	64
Los símbolos cinematográficos .....	74
Caracterización de la metáfora visual cinematográfica .....	76

Medios restrictivos.....	78
La importancia de lo no-litera en la narración cinematográfica .....	82
Dos tipos de metaforización cinematográfica: la metáfora estilística y la metáfora formal .....	87
Metáforas Estilísticas.....	89
Metáfora formal .....	90
CAPÍTULO IV .....	93
Estudio de casos de films con metáforas estilísticas.....	94
Luz y música metafórica en Azul.....	94
La metáfora de la búsqueda y el extravío: París, Texas.....	106
La metáfora de la nostalgia por el hogar: Solaris.....	111
La evolución metafórica del hombre en 2001: Odisea del espacio .....	117
Casos de films con Metáforas Formales .....	128
Deformación de la imagen como representación del vértigo .....	128
Metáfora del traslado de la conciencia: Avatar .....	133
Un caso de conjunción de metáforas estilísticas y formales: La metáfora de la unificación metamorfa en Black Swan.....	137
CONCLUSIONES .....	149
BIBLIOGRAFÍA.....	154
FILMOGRAFÍA.....	162

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo me propongo investigar la existencia de las metáforas visuales en el cine, al igual que sus características, naturaleza y tipos; del mismo modo las funciones que llevan a cabo dentro de la narración y los mecanismos necesarios que intervienen para producir significados no-literales.

El cine es un medio de comunicación que utiliza representaciones del mundo real para mostrar el devenir de los acontecimientos y los personajes, por lo que las imágenes están construidas con objetos del mundo real, es decir, la representación cinematográfica funciona principalmente de imágenes literales; por ejemplo, si vemos un hombre conduciendo un auto entonces el cine representa eso precisamente: un hombre conduciendo un auto. Aunque el ejemplo es simple y burdo, nos permite explicar la literalidad de las imágenes cinematográficas o representaciones visuales, en las que el significado tiene una correspondencia directa con las imágenes del cine. ¿Puede, entonces, suceder lo contrario? ¿Es posible que las imágenes mostradas, aunque reconozcamos los objetos no correspondan con el significado? En otras palabras, ¿es posible que las imágenes cinematográficas tengan un significado distinto a los objetos o eventos representados?

Los cineastas o los autores de los filmes determinan en mayor medida lo que se ve en pantalla, deciden lo que aparece a cuadro y qué no. Podemos decir que existe cierta *intención* con respecto al por qué vemos ciertas imágenes o la forma en que son presentadas, esto es el estilo del autor<sup>1</sup>. Entonces, si el autor o cineasta tiene, digamos, cierto control sobre el significado, ¿es posible pensar en la capacidad que tienen las

---

<sup>1</sup> Existen un debate en filosofía del cine respecto a quién es el autor de un film (el guionista, el director, el fotógrafo, el editor, etc.); sin embargo, el propósito de este escrito no es profundizar en ese tema, por lo que consideramos autor del film al que tradicionalmente se le otorga la hechura de la película, al director, aunque es cierto que el cine es un trabajo que supone la colaboración de muchas personas.

imágenes, bajo ciertas circunstancias, de significar algo distinto de lo que se presenta como literal? Es decir, nos preguntamos por la posibilidad de existencia de las imágenes, tomas o escenas cuya significado sea no-literal.

Durante el film existen ciertas imágenes que nos dan la sensación de que significan algo muy distinto de lo que vemos, o que se añade un significado más “profundo” del que podemos percibir de forma literal. Por ejemplo, en los filmes de Charles Chaplin hay imágenes memorables que, debido a su composición, podrían significar cosas distintas a las que vemos, o sea podrían tener un significado no-literal. En *Modern Times*<sup>2</sup>, la famosa escena de la línea de ensamblaje, en la que Charlot es literalmente “engullido” por una maquina y sus engranes, (parece un *gag* más de la narración debido a lo hilarante y hasta ridículo del hecho). ¿Qué propósito tendría Chaplin, como director del film, al mostrar tal escena, además del provocar risa? ¿Tiene un significado distinto al que percibimos de primera instancia? De existir otro significado, ¿cómo se genera dicho significado? Y ¿cómo se interpreta?

Para responder a estas interrogantes es necesario preguntarnos por el aspecto no-literal de las imágenes cinematográficas porque en muchos otros filmes existen imágenes cuyas referentes de las representaciones no concuerdan con nuestra experiencia ordinaria, por lo que cabe preguntarnos también: ¿cómo puede ser comprendida o interpretada una imagen cuyo referente no existe?

Evidentemente hablamos de *imágenes metafóricas*, sin embargo, este concepto es controvertido, por ello lo trataremos con detalle en este texto. Debemos comenzar por preguntarnos ¿existen las metáforas visuales? Y si existen, ¿cómo se estructuran?

La metáfora ha sido estudiada por filósofos y lingüistas durante siglos a través de diferentes etapas históricas. Como veremos la mayoría de las teorías sobre la metáfora explican la estructura de las oraciones metafóricas a partir de las relaciones que establecen entre las palabras; también se ocupan de explicar cómo “cambian” las palabras su significado.

Autores de diferentes disciplinas en el siglo pasado empezaron a hablar, describir y estudiar a la metáfora en otros ámbitos, no solo en la lingüística, la literatura y la filosofía, sino también en la ciencia y en las artes visuales. La metáfora ya había sido objeto de

---

<sup>2</sup> *Modern Times*, dirigida por Charles Chaplin, United Artist, Estados Unidos, 1936.



estudio en el contexto cinematográfico, aunque estas investigaciones principalmente acudieron a explicaciones teóricas de la metáfora en la lingüística. Particularmente, ha sido ampliamente utilizado el constructo teórico de Max Black en ámbitos ajenos a la lingüística. Pero, podemos preguntarnos, ¿es posible explicar las metáforas visuales a través de las teorías verbales o lingüísticas? ¿Tienen puntos en común con las metáforas lingüísticas? ¿Funcionarán y se estructurarán de la misma forma las metáforas lingüísticas y las visuales? En este texto afirmaremos que las metáforas comparten un mismo mecanismo básico para todos los ámbitos en los que se puedan encontrar, pues básicamente se trata de un traslado de significados. No obstante, como defenderemos a lo largo de esta investigación, los elementos que las estructuran son diferentes, las metáforas visuales en el cine funcionan de manera muy distinta a las metáforas lingüísticas, se distinguen incluso de los diferentes tipos de metáforas visuales. En una metáfora cinematográfica intervienen elementos distintos a los que intervienen en una metáfora fotográfica, pictórica o publicitaria.

Para responder a todo el cúmulo de preguntas formuladas, debemos empezar por mostrar y sostener que las metáforas visuales son posibles; para esto es necesario realizar un cambio de paradigma en el que pensaremos a la metáfora no sólo como la conjunción y reemplazos de significados entre palabras, sino que deberá entenderse como una actividad cognitiva fundamental para nombrar una experiencia a través de otra experiencia. A partir del enfoque cognitivo de Mark Johnson y George Lakoff, mostraremos que las metáforas se realizan y practican en diversos ámbitos de la vida humana, lo que nos llevará a sostener que la metáfora visual es un reemplazo que se realiza entre representaciones a partir de elementos que integran las imágenes y los referentes no-literales con los que establecen relaciones. Una vez realizado esto, Nelson Goodman nos permitirá adentrarnos en las características y estructura de las metáforas visuales, para lo cual su teoría de la representación nos proporcionará herramientas para describir las metáforas visuales y las cinematográficas; de ahí que esta teoría será muy importante para nuestro estudio. A partir de su propuesta, estableceremos un método para analizar y explicar los elementos que generan o propician el significado metafórico de las imágenes no-literales. Aunque no podremos sostener una única interpretación de las metáforas visuales, sí podremos restringir el significado a algunas posibilidades.

Por otro lado, estableceremos algunos tipos de relaciones metafóricas cinematográficas, aunque podrían existir más. Son dos los tipos de metáforas visuales

cinematográficas que propondremos: las metáforas estilísticas y las formales. Las primeras se caracterizan por utilizar las representaciones sin modificar su forma, por lo que no utilizan efectos especiales o trucajes en las imágenes; estas establecen su significado metafórico a partir de las relaciones que establecen entre las representaciones, lo que propicia un significado ambiguo o abierto en mayor medida, pero, circunscrito a la narración. La otra forma metafórica, la formal, se refiere a las imágenes que sufren una transformación deliberada, por lo que regularmente utilizan efectos especiales o visuales; esta característica es determinante ya que, a diferencia de las anteriores, el significado es menos ambiguo pues, como veremos, sirve para propósitos más específicos que facilitan la comunicación de la narración. Como se mencionó arriba, éstas son algunas de las formas metafóricas que pueden existir, por lo que estas dos formas metafóricas no son independientes ya que, como veremos en el caso final pueden encontrarse ambos tipos de metáforas en un mismo film.

En el capítulo primero de este trabajo se propone una breve revisión sobre los principales enfoques que han existido en la teoría de la metáfora; cabe destacar que la revisión no es exhaustiva, pues algunos autores, enfoques y teorías quedaron fuera de esta revisión debido al propósito de la misma, pero no por demeritar su importancia.

El capítulo segundo va por el camino de establecer el cambio de paradigma que nos permitirá sostener la existencia de las metáforas visuales a través, como se mencionó arriba, del enfoque cognitivo de Johnson y Lakoff. Así mismo se establecerá la teoría con la que caracterizaremos y analizaremos las metáforas visuales, para esto se mencionan algunas de las teorías más importantes respecto a las metáforas en el cine, así como la distancia que tomaremos de estas para establecer una propuesta propia sobre las características que podrían tener las metáforas visuales. Sobre esto nos ocuparemos en el capítulo tercero, en éste se establecerán las características generales de lo que llamamos metáforas visuales cinematográficas, así como dos formas generales de metaforización.

Por último, en el cuarto capítulo, se analizarán casos en los que consideramos se representan ambas tipologías descritas en el capítulo anterior, creemos que ambas formas podrían formar parte de un mismo film, por lo que el caso final es un ejemplo en el que la metaforización se da estilística y formalmente.

# **CAPÍTULO I**

## Enfoques y perspectivas teóricas sobre la metáfora

Para comenzar, queremos ofrecer una revisión general de las teorías tradicionales, para hacer explícitas sus limitaciones y proponer, más adelante, lo que consideramos un enfoque más productivo que nos permita considerar el tema de las metáforas visuales.

La teoría de la metáfora tiene una larga tradición iniciada por Aristóteles como figura retórica y poética, a esta tradición se sumaron diversos teóricos y retóricos, por lo que estuvo presente en antiguas discusiones; pero, después fue olvidada, negada o rechazada durante otros siglos más; a partir de la segunda mitad del siglo XX surgió un interés renovado por la metáfora y actualmente se mantiene como un tema central en las discusiones en la filosofía del lenguaje, la filosofía de la mente y la teoría de la cognición. Este interés muestra la importancia por esta figura debido a que su naturaleza permite transmitir ideas, conceptos o pensamientos de forma económica, sencilla y eficaz; aun cuando comprenderla y explicarla sea muy difícil. En los siguientes apartados pretendo realizar una revisión de las principales teorías sobre la metáfora con el fin de descubrir la naturaleza y el funcionamiento de lo que posteriormente llamaré *el proceso metafórico*.

### La teoría clásica de la metáfora

Aristóteles caracteriza la metáfora como la: “traslación del nombre ajeno, o desde el género a la especie, o desde la especie a otra especie, o según la analogía”<sup>3</sup>. Por ejemplo, en *Mi nave está detenida* el significado de *detenerse* se traslada a otras palabras como *atascarse*, *anclar* o *detenerse*. La teoría aristotélica no distinguía entre analogía y metáfora, incluso sugiere que se realiza una traslación de una palabra a otro lugar. Numerosos autores subsecuentes continuaron esta postura, por ejemplo, Cicerón y Quintiliano.

Cicerón consideraba que la metáfora consiste en una comparación económica: “(...) la metáfora consiste en la brevedad de una comparación reducida a una sola palabra, palabra que sí se reconoce como en su propio lugar aún estando en uno ajeno, deleita, pero si no hay similitud alguna, se rechaza”<sup>4</sup>. Cicerón caracterizó claramente a la metáfora como una comparación; sin embargo, sugiere que la comparación debe establecer el

---

<sup>3</sup> Aristóteles. *Poética*. (V. G. Yebra, Trad.) Madrid: Editorial Gredos, 1974. Pág. 165, 1457b.

<sup>4</sup> Cicerón. *Sobre el orador*. (J. J. Iso, Trad.) Madrid: Gredos, 2002.

“reconocimiento” de un contexto que no le corresponde, de ahí que la forma de lograr el reconocimiento se consiga a través de la similitud. De ese modo, se establecen relaciones entre palabras que comparten características, por lo que la metáfora se entiende ante todo como semejanza.

Por otro lado, Quintiliano acude al concepto de traslación del significado que ya había propuesto Aristóteles: “Por la metáfora se traslada una voz de su significado propio a otro, donde o falta el propio, o el trasladado tiene más fuerza. Esto lo hacemos, o porque la necesidad nos mueve a ello, o porque queremos significar mas, o con más decencia, como dije”.

Más adelante añade:

“La metáfora es un todo más breve, que la semejanza; y se diferencia de ella en que aquella se compara a la cosa, que queremos expresar; esta se dice por la misma cosa”<sup>5</sup>. Quintiliano insiste en la idea de la metáfora como comparación, la cual la entiende como “añadir” significado (posiblemente extender) de una palabra a otra. Claramente, la metáfora es así algo más que semejanza, pues la primera es más breve (o puede referirse a una estructura elíptica) y la segunda se puede expresar con una palabra similar.

Quintiliano y Cicerón, así mismo, insistieron en la idea de transferencia del significado. El primero distingue la comparación de la traslación en el mismo sentido que Cicerón al otorgar, extender o prestar el significado de una palabra a otra. Mientras que Cicerón ejemplifica la comparación como “ (...) un hombre se portó en algun negocio como un león(sic.)”; mientras que por traslación: “cuando digo de un hombre, que es un leon”<sup>6</sup>. Quintiliano toma cierta distancia de Aristóteles al establecer la diferencia entre metáfora y analogía en el uso de la partícula *como*. Sin embargo, Quintiliano dice que la diferencia está en que la metáfora es más breve que la semejanza o analogía, ya que ella misma realiza la comparación.

Las concepciones anteriores sobre la metáfora tuvieron grandes repercusiones, como lo dice Le Guern (1978) en su texto *La Metáfora y la Metonimia*: “la repercusión de

---

<sup>5</sup> Quintiliano, M. F. *Instituciones Oratorias* (Vol. Tomo II). (Rollin, Ed., & Rollin, Trad.) Madrid: Administración del Real Arbitrio de Beneficencia, 1799. Págs. 79-80.

<sup>6</sup> Ibid. Pág. 80.

la teoría ciceroniana, incluida por supuesto la aristotélica en el pensamiento de los retóricos, sostiene que todos los retóricos clásicos repiten casi lo mismo que Cicerón<sup>7</sup>. Así pues, la manera de conceptualizar la metáfora como comparación o traslación, según Le Guern, culminó en la retórica tradicional con DuMarsais y su *Tratado de los tropos*<sup>8</sup>. Sobre la metáfora DuMarsais dice: “ (...) es una figura por medio de la cual se trasporta, por así decir, el significado propio de una palabra a otro significado que solamente le conviene en virtud de una comparación que reside en el espíritu”<sup>9</sup>. Esto confirma la noción de *trasladar* o *transportar* el significado de la palabra, aunque también puede ser tomado como sinónimo de *desviación*.

DuMarsais sostiene que la palabra a la que se le aplica el significado de otra palabra es tomado de manera incorrecta o, como se ha dicho anteriormente, desviada o, según el propio DuMarsais, “en una morada prestada”. Sin embargo, DuMarsais no confunde, sino que hace hincapié en la diferencia entre metáfora y comparación. Por comparación entiende cuando se compara una cosa con otra, por ejemplo la oración: “*qu’il est come un lion*” (el que es como un león) es una comparación por el uso de la partícula *como*; pero una metáfora se da al eliminar la comparación cuando se suprime la palabra “*como*”, por ejemplo: “*c’est un lion*” (es un león), evidentemente hay un alejamiento del concepto de Aristóteles en la medida que elimina la analogía o comparación como un tipo de metáfora en la que permanece la idea de traslación como su característica principal.

Por lo tanto, las teorías clásicas de la metáfora afirman, principalmente, que la expresión metafórica es una comparación, traslación o desviación cuyo funcionamiento se da principalmente por la extensión del significado de las palabras. En general estas teorías se inclinan por dos explicaciones principales:

Primera: la metáfora consiste en llevar la palabra y su significado de un dominio de uso a otro, a esto se refieren con “trasladar” palabras; es decir, la metáfora se genera a partir de la conjunción, extensión o modificación de una palabra cuando se le añade el significado de otra. Como se puede apreciar, esta explicación sobre la metáfora sólo toma en cuenta la palabra y no como un fenómeno que pueda suceder en la oración. Como

---

<sup>7</sup> Le Guern, M. *La Metáfora y la Metonimia* (Segunda edición ed.). (A. Gálvez-Cañero y Pidal, Trad.) Madrid: Ediciones Catedra, 1978. Pág. 80.

<sup>8</sup> Ídem.

<sup>9</sup> DuMarsais. *Oeuvres de Du Marsais* (Vol. Tome Troisième). Paris: L'imprimiere de Pougin, 1797. Pág. 119.

señalaré más adelante: rechazaré la idea de las modificaciones del significado literal de las palabras o de las oraciones como explicación satisfactoria del proceso metafórico.

Segunda: las teorías clásicas también se inclinan por explicar la metáfora como una comparación no para mostrar las diferencias, sino para mostrar las semejanzas que tienen entre las palabras que se ubican en diferentes campos categóricos; por lo que, aparentemente, este enfoque confunde la comparación con la semejanza. Le Guern rechaza la noción de la metáfora como comparación apelando a la distinción entre *comparatio* y *similitudo*.<sup>10</sup> De acuerdo con este autor, esa diferencia consiste en que la *comparatio* expresa nociones de cantidad y la *similitudo* de cualidad. En la tradición teórica de la metáfora se englobaron y confundieron ambos términos sin establecer claramente los límites entre ambos y su uso en expresiones no literales.

La idea de comparación sugiere que hay en realidad una comparación entre dos cosas o entidades que se realiza en el enunciado, es decir, se busca enfatizar las diferencias patentes entre los referentes, ya sea que uno es más fuerte, más alto, más bonito, etc., que otro. Mientras que la idea de *similitud* o *semejanza* sí implica relaciones entre referentes, cuyas características, obviamente, tengan cualidades semejantes. Esto es lo que la teoría clásica, y otras más, pretenden explicar como el fenómeno metafórico.

A pesar de que diversos teóricos rechazaron las explicaciones clásicas sobre la metáfora, aún prevalece la noción de semejanza en muchas teorías, como parte importante de la estructura de las expresiones metafóricas<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> La *comparatio* implica las nociones comparativas de superioridad, igualdad e inferioridad. La nueva gramática de la lengua española dice que las contrucciones de comparación realizan, precisamente, una comparación pero en valores cuantitativos. Por lo que la estructura de la comparación incluye las partículas tan-como, menos-que, más-que, etc; por ejemplo: *su hermano tiene más trabajo que tú o eres tan alto como ella*. Para Le Guern, la *comparatio* “se caracteriza, pues, por el hecho de que hace intervenir a un elemento de apreciación cuantitativa” (Le Guern, 1978, pág. 60), por tanto lo que se compara son las cantidades de fuerza o masa, pero no la cualidades o características de los referentes. Por otro lado, Le Guern dice que la *similitudo* “sirve para expresar un juicio cualitativo, haciendo intervenir en el desarrollo del enunciado a un ser, objeto, acción o estado que eleva a un grado eminente, o al menos notable, la calidad o la característica que interesa resaltar” (Le Guern, 1978, pág. Idem.).

<sup>11</sup> Searle (Metaphor, 1981, págs. 257-561) también rechaza las teoría comparativista o clásica (además del enfoque interactivista de Black) iniciada por Aristóteles porque, para él, la teoría falla al distinguir entre el significado y las condiciones de verdad de las expresiones metafóricas, es decir, como veremos en su momento, Searle distingue diferentes significados según el proceso comunicativo que se lleve a cabo, es decir, distingue entre significado de la oración y significado del hablante. Por lo que la teoría clásica confunde ambos tipos de significado.

## Richards y la teoría no compatibilista

Una teoría opuesta o contraria a la propuesta de Aristóteles es la de I. A. Richards, que a principios del siglo xx intentó responder a las preguntas ¿qué es y cómo trabaja la metáfora? Para responder a tales preguntas, Richards propone, (lo que después se llamará la teoría interaccionista<sup>12</sup>), que la metáfora resulta de la interacción del significado de dos palabras<sup>13</sup>, o en la comprensión de una realidad en términos de otra<sup>14</sup>, pero no a la manera de Aristóteles como un cambio y desplazamiento de palabras, sino al provocar cambios en el significado gracias a la relación entre *pensamientos* que activan una transacción entre contextos<sup>15</sup>. Lo que parece sugerir este autor es que la metáfora ocurre en procesos mentales; es decir, un significado sustituye a otro con el fin de generar una combinación de aspectos generales, por ello afirma que la metáfora se manifiesta como “dos pensamientos juntos de diferentes cosas” y cuyo soporte, la imagen mental resultante, es la palabra o el enunciado metafórico. Entonces, la interacción para Richards, no se localiza exclusivamente en la metáfora lingüística, sino en la interacción de “pensamientos co-presentes” de contextos diferentes, así como “entre diferentes partes o aspectos de los diferentes contextos del significado de una palabra”<sup>16</sup>. Por lo tanto, la metáfora es una interacción y/o prestamo entre pensamientos de diferentes contextos o ámbitos disimiles y la expresión lingüística de la metáfora es una consecuencia de la interacción de tales pensamientos.

Lo anterior le permite afirmar que el *pensamiento es metafórico* y procede por *comparación*, por lo tanto, las metáforas se derivan de este acto del pensamiento. Derivado de esta afirmación, Richards considera que la metáfora está relacionada con la cognición, con habilidades mentales y con la experiencia, aunque no explica ni demuestra exáctamente por qué el pensamiento es esencialmente metafórico. Tampoco esclarece de modo suficiente el estatuto congitivo de la metáfora, ni explica cómo sería el

---

<sup>12</sup> Algunos autores como Lakoff y Turner (1989), Mark (1989) o Rodríguez (2004) la llaman la teoría interaccionista; otros como la teoría del twist semántico ((Hills, 2006 o Hills, 2012).

<sup>13</sup> Hills, D. (3 de Diciembre de 2012). *Metaphor*. (E. N. Zalta, Ed.) Recuperado el 20 de Junio de 2013, de The Stanford Encyclopedia of Philosophy: <http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/metaphor/>

<sup>14</sup> Rodríguez, M. V. *Aristóteles y la Metáfora*. Valladolid: Universidad de Valladolid, Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial, 2004. Pág. 41.

<sup>15</sup> Richards, I. A. The Philosophy of Rethoric. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives On Metaphor* (págs. 48-62). Minneapolis: University of Minnesota Press, 1981. Pág. 51.

<sup>16</sup> Ídem.



funcionamiento de una mente metafórica. Pero aún así, en cierto modo, su teoría anticipa lo que se conocerá más tarde como la teoría cognitiva de la metáfora.

Por otro lado, Richards expone en su teoría que la estructura de las expresiones metafóricas está conformada por una *interacción de segundo orden entre las palabras* (la de primer orden se lleva a cabo entre los pensamientos). Por lo que propone que las metáforas se componen de dos elementos a los que llama *tenor* y *vehículo*; sin embargo, admite no poder dar una definición clara sobre estos dos términos, aunque sí una serie de ideas que pueden ayudarnos a aclarar a qué se refiere con estos conceptos. Básicamente, Richards propone que la relación que existe entre el *tenor* y el *vehículo* es una relación contextual en la que los significados interactúan: “la co-presencia del vehículo y el tenor en un significado (...) el cual no es alcanzable sin su interacción”<sup>17</sup>.

Para algunos autores<sup>18</sup>, el tenor es el tema y el vehículo es la palabra análoga al tema. No siempre es fácil determinar cuál es el tenor y cuál el vehículo. Esta falta de claridad es evidente en un ejemplo del propio Richards:

*Una llama obstinada e invencible*

*Se arrastra en sus venas y bebe las corrientes de la vida*<sup>19</sup>.

En la primera frase no queda claro cuál de las tres palabras es el tenor y cuál el vehículo, pues todas parecen realizar una función no-literal. El mismo Richards sugiere que *llama* evoca a *fiebre*, pero, como vemos esa afirmación es demasiado aventurada debido a que *llama* podría también referirse a otra cosa, como por ejemplo: pasión, coraje y/o amor; Richards reconoce que este ejemplo no cumple con la estructura tenor-vehículo.

No obstante, a pesar de las dificultades y omisiones en la teoría interaccionista de Richards, ésta es un referente importante en la teoría metafórica debido a que revitalizó el estudio de la metáfora y sugirió nuevos caminos para comprender el fenómeno metafórico.

---

<sup>17</sup> Ibid. Pág. 55.

<sup>18</sup> Martínez-Dueñas, J. L. (1993). *La Metáfora*. Barcelona: Ediciones Octaedro, Pág. 60.

<sup>19</sup> *A stubborn and unconquerable flame/ Creeps in his veins and drinks the streams of life*. Richards, I. A. The Philosophy of Rethoric. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives On Metaphor* (págs. 48-62). Minneapolis: University of Minnesota Press, 1981. Pág. 56

## La teoría interaccionista

Al igual que Richards, Max Black apoya la teoría interaccionista, pero con ciertas diferencias que le permiten profundizar en la naturaleza de la metáfora. De manera general, Black considera que la metáfora simple consta de dos términos: el principal y el subsidiario. De forma estructural, de las palabras que conforman los términos, alguna o algunas palabras son metafóricas, mientras que las restantes son no-metafóricas o literales; es decir, en un primer momento, en la metáfora al menos una palabra funciona de manera metafórica, mientras que las restantes son usadas de manera literal. A la palabra que funciona de manera metafórica la llama *foco* (*focus*), a las restantes cuya función es literal las llama *marco* (*frame*). Por ejemplo, en la oración “*El presidente se sumergió en la discusión*”, para Black el *foco* o la palabra metafórica es *sumergió* mientras que las palabras restantes son el *marco*. Black señala que la metáfora funciona porque el *foco* interactúa con el *marco* en nivel semántico y no sintáctico, como podría sugerirlo la teoría de la comparación, por lo que si se modifica el marco y usamos el mismo foco la interacción producirá diferencias en el significado<sup>20</sup>.

En concreto, el enfoque interaccionista explica, al igual que Richards, la naturaleza metafórica de la *interacción* entre dos pensamientos activos de diferentes cosas, de las cuales se obtiene un significado diferente<sup>21</sup>. En el ejemplo poco afortunado, que Black retoma de Baudelaire, *Los pobres son los negros de Europa*, nuestros pensamientos sobre los europeos *pobres* y los *negros* americanos están “juntos activos e interactúan para producir un significado que es el resultado de esa interacción”<sup>22</sup>. La palabra focal, *negros*, obtiene una participación importante en la oración y genera, junto con el marco, una nueva extensión de significado que activa pensamientos acerca de los pobres europeos y americanos; para ambas ideas *el lector debe atender* y ser consciente de la extensión de significado que se está estableciendo, ya que se relacionan las implicaciones entre la población negra, como un grupo social desfavorecido, y la semejanza que existe con los pobres de Europa, aunque no sean de raza negra, como también un grupo social desfavorecido. Entonces, existe una *interacción* entre ambas ideas: los negros y los pobres.

---

<sup>20</sup> Black, M. Metaphor. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 63-82). Minneapolis: University Of Minnesota Press, 1981. Pág. 66.

<sup>21</sup> Ibid. Pág. 72.

<sup>22</sup> Ídem.

Con la palabra *focal* (negros) usada en un nuevo contexto se impone una nueva *extensión* del significado, por lo que el lector, de forma mental, debe mantener de forma consciente los dos significados juntos: el nuevo y el viejo. Es decir, el significado estandar o literal de la palabra *negros* y el nuevo que es producto de la interacción con el marco también de la palabra *negros*.

Para que la interacción sea posible, Black dice que: “en su uso metafórico una palabra o expresión debe connotar sólo una selección de las características connotadas en sus usos literales”<sup>23</sup>. En esta selección de características de las que Black habla, el lector está obligado a realizar una “conexión de significados”, esta idea es, para Black, el secreto de la interacción entre significados (que retoma de Richards) pues el receptor debe “atender” los significados en la que: “el lector está forzado a ‘conectar’ las dos ideas” o “dos pensamientos activos juntos”<sup>24</sup>.

Black dice que para sostener la idea: la interacción de dos pensamientos que generan un “significado nuevo”; es necesario pensar la metáfora como un “filtro”. La metáfora es, en cierto sentido, un filtro, ya que parece “seleccionar” las características comunes que indican la relación foco-marco. Este mecanismo se realiza a través del *sistema de lugares comunes asociados* (*system of associated commonplacéd*), que permite que los lugares comunes (o las relaciones en común que tiene el foco y el marco) puedan ser evocados fácil y libremente, incluso se pueden incluir verdades a medias o errores; por tanto, permite que la metáfora sea eficaz sin que sea necesario conocer el significado estandar de las palabras en un diccionario o los sentidos literales de las palabras, sino, lo que debemos conocer, son los elementos en común que tienen las palabras entre sí.

Black usa como ejemplo la siguiente oración: *El hombre es un lobo*; aquí sostiene que la palabra *lobo* es un sistema no suficientemente definido ni delineado, es decir, que es muy fácil aceptar un set de creencias sobre los lobos, pues son muy comunes. Entonces, llamar a un hombre “*lobo*”, como dice Black, activa o evoca el sistema-lobo de lugares comunes, tales como: feroz, hambriento, carroñero, etc. Al llamar al *hombre* “lobo” se evoca lo común que hay entre ambos conceptos; por lo tanto, el hombre es semejante al lobo por que puede realizar acciones parecidas. Esa nueva implicación o significado de

---

<sup>23</sup> Ibid. Pág. 73.

<sup>24</sup> Ídem.

la interacción hombre-lobo está determinada por los usos *literales* de la palabra humano, por lo que: “La metáfora-lobo suprime algunos detalles, enfatiza otros –en suma, *organiza* nuestra visión del hombre”<sup>25</sup>. Entonces, para Black, el oyente competente es guiado por un sistema de implicaciones para realizar las conexiones necesarias con la palabra *lobo*. De esta manera, el oyente determinará las implicaciones acerca del tema principal, en este caso, la palabra *hombre*.

Lo que sugiere Black es que las palabras evocan un sistema de implicaciones, pues dice que las “cosas” son principalmente “sistemas de cosas” y no sólo cosas<sup>26</sup>. Entonces, estas “cosas”, a través del mecanismo metafórico, se relacionan con características o rasgos de otras cosas por medio de lo que tienen en común. Con esto se permite, acorde con teorías lingüísticas, que la metáfora, (como una de las afirmaciones de la teoría interaccionista): “seleccione, enfatice, suprima y organice los rasgos del tema principal al implicar afirmaciones al respecto y que normalmente se aplican al tema subsidiario”<sup>27</sup>.

En *More About Metaphor*, Black respondió a las críticas que recibió la primera versión de su trabajo al puntualizar ciertas afirmaciones que realizó en *Metaphor*. Algunas de estas puntualizaciones, son: a) el cambio de significado al que se refiere, no es simplemente el cambio de significado de las palabras, sino el cambio de significado del hablante y del oyente, debido a que se utiliza la palabra como medio de comunicación; y, por tanto, b) las relaciones que existen entre los significados generan diferentes clasificaciones o tipos de relaciones: “Después de escudriñar muchos ejemplos, la relación entre los significados de las palabras clave correspondientes a las dos implicaciones complejas pueden ser clasificadas como: (a) identidad, (b) extensión, típicamente ad hoc, (c) semejanza, (d) analogía, o lo que podría ser llamado ‘acoplamiento metafórico’”<sup>28</sup>. Con esta clasificación de relaciones, Black se propuso

---

<sup>25</sup> Black, M. Metaphor. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 63-82). Minneapolis: University Of Minnesota Press, 1981. Pág. 75.

<sup>26</sup> Esta idea forma parte de las siete afirmaciones que enuncia Black sobre la teoría interaccionista, él dice: “Esos temas son considerados a menudo como ‘sistemas de cosas’ en vez de cosas” (Black, *Metaphor*, 1981, pág. 78)

<sup>27</sup> Ibid. Pág. 78.

<sup>28</sup> Black, M. *More About Metaphor*. En A. Ortony, *Metaphor and Thought* (págs. 19-41). Cambridge: Cambridge University Press, 1993. Pág. 29.

demostrar que las metáforas y los elementos o frases que la estructuran (tema principal y subsidiario) son isomórficas<sup>29</sup>.

En suma, Black mantiene la visión dualista de la estructura de la metáfora al conformarla con dos instancias: el foco y el marco. Mientras que la comprensión de las metáforas es un proceso cognitivo, ya que su comprensión radica en la aplicación de un sistema de lugares comunes que se asocian al marco principal, el oyente o lector debe, además, para una correcta comprensión, guiarse por la metáfora y el contexto o marco para seleccionar, enfatizar, suprimir y organizar los rasgos del tema principal.

### **La teoría de la oposición verbal**

Entre las numerosas teorías sobre el funcionamiento de la metáfora, podemos mencionar la del filósofo Monroe Beardsley, quien se interesó principalmente por investigar la estructura lingüística que causa el efecto metafórico o el funcionamiento de la metáfora. Para Beardsley, el funcionamiento metafórico depende de la diferenciación de un *set (o conjunto) de propiedades* de un término general o palabra, dicho conjunto contiene las condiciones necesarias para aplicar correctamente el término, ya sea de forma literal o de forma connotativa como la capacidad del término para “extender su significado”; entonces, el hablante podría no aplicar correctamente el término a un objeto si no conoce el conjunto o “set” en cuestión. Con la diferenciación del conjunto de propiedades, Beardsley sugiere que la combinación de términos puede dar lugar a una *oposición lógica*, pues sostiene que en las metáforas el significado de las palabras entra “en conflicto” u oposición, esta oposición se da entre el *significado central* y el *marginal*, éste último se deriva del central. Por lo que la *oposición* ocurre precisamente cuando el significado pasa del significado central del término a uno marginal. En el ejemplo de Beardsley: “el sol rencoroso”; la palabra *rencoroso* excluye la posibilidad de establecer una connotación voluntaria y deliberada, en cambio la característica que se le da al objeto *sol* está determinada por el adjetivo *rencoroso*. La relación que se establece entre ambas palabras es opuesta y nos muestra que la palabra debe ser tomada de manera metafórica y, por tanto, ser aceptada, como dice él, sin considerarla absurda cuando el significado

---

<sup>29</sup> Black demuestra esto con un ejemplo entre estos dos sistemas (principal y subsidiario) en los que la estructura en ambos es igual.

central de *rencoroso* pase a ser significado marginal; esta operación que realiza un traslado o “torsión” del significado central al significado marginal y que produce una oposición lógica, Beardsley la llama el *twist metafórico*.

Para Beardsley, el *twist metafórico* es posible ya que las palabras tienen la posibilidad de que sus significados pasen de ser centrales a marginales y lleven a cabo un giro. Beardsley, en cierta manera, respaldaría lo que propone Black y algunos de los lingüistas contemporáneos.

Ya que, con Beardsley vemos una vez más una idea esencial que se repite en la mayoría de las teorías de la metáfora: la idea de que las palabras, como conceptos, tienen diferentes ámbitos de referencia, es decir, que poseen diferentes constituyentes semánticos, por lo que la labor de la metáfora es realizar un especie de discriminación o filtro para enfatizar unos rasgos, ya sea referenciales o semánticos, y suprimir otros. El caso de Beardsley no es del todo lejano a esta idea, pues sostiene que las palabras tienen propiedades centrales o significados literales principales y otras propiedades o significados “secundarios”; por lo que la labor de la metáfora es adjuntar un sujeto “opuesto” a un predicado (o viceversa) para generar una oposición lógica; con esta acción se pierde la extensión ordinaria por otra diferente; con este tipo de relaciones entre “palabras opuestas” hay un cambio de significados centrales a marginales que genera la *tensión* en la metáfora. Aunque Black está parcialmente de acuerdo con esta postura, él sostiene que el funcionamiento metafórico por tensión es menos sugerente que el de interacción<sup>30</sup>. Es decir, para Black la tensión parece ser sólo un rasgo del uso del lenguaje en el foco de la metáfora que influye en el sistema secundario, por lo que la tensión parece ser una reacción común del funcionamiento metafórico.

A pesar de las objeciones que puedan esgrimirse contra Black, es necesario resaltar que la *teoría de la oposición verbal* no está muy alejada de las demás consideraciones: las palabras son sistemas de significados que se interrelacionan con otros sistemas a través de la semejanza. Me quedo de manera tentativa con esta idea acerca de la metáfora, pues posteriormente se tendrán que realizar modificaciones que me permitan estipular la existencia de la metáfora en otros ámbitos donde no existen tales sistemas de

---

<sup>30</sup> Black, M. More About Metaphor. En A. Ortony, *Metaphor and Thought* (págs. 19-41). Cambridge: Cambridge University Press, 1993. Pág. 35.

significados, o al menos, queda abierta la manera en que debe entenderse la relación de esas formulaciones metafóricas no verbales con sus contextos de uso.

### **La teoría metafórica de los actos de habla**

La teoría de John Searle tiene una especial importancia para este trabajo porque enfatiza nociones y explicaciones sobre la metáfora que otros autores no abordan. Este enfoque será útil para fijar una postura que permita afirmar que existen metáforas en ámbitos verbales y no verbales. Estas nociones son las siguientes: considerar a la metáfora como parte del acto comunicativo del habla, ya que en el acto metafórico están involucrados el hablante y el oyente; además, sugiere que las relaciones de semejanza pueden llevarse a cabo por otros medios que no tengan que ver necesariamente con el significado de las palabras.

Searle ejemplifica el problema metafórico con la siguiente oración: “*Sally es un témpano*” (*Sally is a block of ice*). En esta expresión metafórica el problema radica en explicar la posibilidad de que Sally sea un témpano sin tener características de estar constituida físicamente de hielo, es decir, el significado literal es diferente al significado que se pretende comunicar; en palabras de Searle: “(...) el problema de cómo es posible decir una cosa y significar otra; (...) en las ocasiones en las que la comunicación tiene éxito a pesar de que el hablante y el oyente saben que el significado de las palabras pronunciadas por el hablante no expresan literalmente lo que éste quiere decir”. En pocas palabras: “lo que el hablante quiere decir no es idéntico al significado de la oración”<sup>31</sup>.

Entonces, ¿cómo es posible decir una cosa y significar otra? Searle considera que el problema se intensifica cuando el hablante quiere significar algo diferente de lo que la oración expresa, por lo que su principal preocupación no sólo consiste en la relación entre la palabra y el significado de la oración, sino en la metáfora como un acto comunicativo en el que se emite y se recibe un mensaje<sup>32</sup> y no sólo como una estructura sintáctica y/o semántica aislada. Searle distingue las diferentes instancias participantes en la comunicación de la metáfora: el hablante (emisor), el oyente (receptor) y la oración

---

<sup>31</sup> Searle, J. R. Metaphor. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 248-284). Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1981. Pág. 249.

<sup>32</sup> Ibid. Pág. 250.

(mensaje). Es en este último elemento en el que la mayoría de los autores han centrado sus esfuerzos para explicar el fenómeno metafórico al distinguir, como hemos visto, el significado literal del no-literal.

Entonces, lo que destaca Searle es la importancia de distinguir la intención del hablante de la manera que es recibida por el receptor. La teoría que propone Searle incluye una serie de estrategias vinculadas al proceso comunicativo que son necesarias para expresar la metáfora. De ahí que resulte muy importante tomar en cuenta el conocimiento que posee el oyente (por supuesto que el hablante también debe poseer dicho conocimiento para emitir la expresión metafórica) para entender las oraciones metafóricas.

Para Searle, existe un *sistema de principios compartidos* que utilizan el hablante y el oyente para comprender el significado de las metáforas; este sistema consiste en una serie de reglas tácitas que deben conocer los integrantes del proceso comunicativo para entender el mensaje del hablante, como en: “Sally es un témpano o Richard es un gorila”. Entonces, el sistema es compartido por el emisor y el receptor y contiene los siguientes pasos que, en este caso, el oyente debe llevar a cabo:

- Él (el oyente) debe tener alguna estrategia para determinar si tiene o no que buscar una interpretación metafórica de la expresión en primer lugar.
- Cuando él ha decidido buscar una interpretación metafórica, debe tener algún set de estrategias, o principios, para computar los valores posibles para R.
- Debe tener un set de estrategias o principios para restringir el rango de R's –para decidir cuáles R's son más probables para que sean los que el hablante valora para S.<sup>33</sup>

Así mismo, es necesario tomar en cuenta el “defecto” que caracteriza a las metáforas (igual que la mayoría de autores que hemos citado); es decir, la metáfora provoca cierta desviación (también como lo dicen otros autores) o defecto en la construcción semántica y sintáctica de la expresión, pues aparentemente la expresión que Searle pone como ejemplo “Sam es un cerdo”, es (literalmente) falsa, por lo que el

---

<sup>33</sup> Ibid. Pág. 274.



sinsentido y las violaciones de las reglas del habla son obvias; ya que es falso que Sam tenga características de cerdo. Por ello Searle sugiere una serie de estrategias que fundamentan los pasos anteriores, algunos de estas son:

Donde la expresión es defectuosa si es tomada literalmente, buscar un significado de la expresión que difiera del significado de la oración.<sup>34</sup>

En otras palabras, se debe buscar un significado alternativo para que el oyente tenga una serie de elementos con los que pueda computar posibles valores para R:

Cuando escuchas 'S es P' para encontrar valores posibles de R se buscan maneras en las cuales S podría ser como P, y para completar el aspecto en el que S podría ser como P, se buscan rasgos sobresalientes, bien conocidos y distintivos de cosas P.<sup>35</sup>

Es importante, que al buscar los rasgos sobresalientes el oyente invoque *su conocimiento fáctico*, es decir, el oyente debe utilizar el conocimiento obtenido por la experiencia de las cosas; en este caso, siguiendo el ejemplo inicial, los rasgos característicos de los cerdos: gordos, glotones, desaliñados, sucios, etc. Searle dice que estos rasgos son valores posibles que se le pueden atribuir a R, pero estos valores deben ser restringidos porque no se puede tener un rango indefinido de posibles atribuciones. Para que el oyente restrinja los valores de R se puede seguir la siguiente estrategia:

“Volver al termino S y ver cuál de los muchos candidatos para los valores de R son probables o aún propiedades posibles de S”.<sup>36</sup>

Lo que se logra con esta estrategia es restringir y ubicar un valor adecuado para R, aún cuando la oración varíe ligeramente, por ejemplo si se le dice al oyente “el auto de Sam es un cerdo” se interpreta de modo diferente, o se le otorgan valores diferentes a R, que cuando la oración dice “Sam es un cerdo”. A pesar de que contiene los mismos elementos, S restringe los valores de R de manera diferente en ambos casos, por lo que:

---

<sup>34</sup> Ídem.

<sup>35</sup> Ibid. Pág. 275.

<sup>36</sup> Ídem.

“El oyente tiene que usar su conocimiento de cosas S y cosas P para saber cuáles de los posibles valores de R son candidatos plausibles para la predicación metafórica”<sup>37</sup>.

Como hemos visto hasta ahora, a pesar de que los autores anteriores tienen explicaciones diferentes acerca de la comprensión de la metáfora, podríamos afirmar tentativamente, que sus teorías tienen mucho en común al utilizar el *significado* como factor predominante en sus explicaciones. Tanto Richards, como Black y Beardsley establecen en sus teorías un procesamiento en el que el significado interactúa (Richards y Black), se extiende, o se modifica (Beardsley), para pasar de un significado central a uno marginal; de igual manera, los autores coinciden en la existencia de sistemas de significados que *adquirimos o conocemos* para poder realizar o comprender una expresión metafórica. Por ejemplo, Black le llama *sistema de lugares comunes asociados*, dicho sistema permite activar las diferentes características o significados que se tienen sobre un término. Beardsley, por su parte, considera al *set de propiedades de las palabras*, como algo que poseemos con el fin de “extender” el significado de las mismas, de tal modo que hace posible que los significados pasen de ser centrales a marginales, además de permitir la comprensión de expresiones que de otro modo resultarían absurdas. Mientras que Searle habla de una serie de estrategias que llevamos a cabo como emisores y/o receptores; estas estrategias presuponen que el receptor posee un *set de principios* que le permite computar los posibles valores para establecer el significado correcto.

En otra serie de estrategias, Searle, al igual que Beardsley, sugiere que al encontrar valores para R, estos deben tener “rasgos sobresalientes, bien conocidos y distintivos de cosas P”. De igual modo, el *rango potencial de connotación* de Beardsley coincide con la estrategia de *restringir el rango de posibles valores* de Searle. En ambos modelos la manipulación de los semas es importante para obtener un valor o una comprensión de la metáfora. Por tanto, estas teorías plantean que lo esencial en la comprensión o generación de las metáforas es la manipulación del significado de las palabras, ya sea que este significado interactúe con otro, que se “extienda” o que se lleve a cabo una serie de operaciones para determinar sus posibles valores. Lo anterior

---

<sup>37</sup> Searle, J. R. Metaphor. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 248-284). Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1981. Pág. 276.

demuestra que estas teorías consideran que en las expresiones metafóricas existe otro significado, o que ese significado es maleable a tal punto que puede referir a cosas distintas a lo literal.

Sin embargo, es necesario resaltar algo muy importante. Anteriormente se había sugerido que la semejanza es un elemento esencial para la generación, funcionamiento y estructura que genera metáforas. Incluso, para Searle, la semejanza juega un rol relevante porque permite determinar las condiciones de verdad de las oraciones literales; pero, Searle no considera a la semejanza como un elemento esencial, en el sentido que lo toman las demás teorías. La hipótesis de Searle sobre este problema es que *existen diferentes relaciones de semejanza en las metáforas*, pues le parece evidente que *Sally es un témpano* es un metáfora *muerta* debido a que funciona en diferentes culturas y las personas “encuentran la noción de frialdad asociada en sus mentes con la carencia de emoción. La noción de ser frío es asociada con no ser emocional”<sup>38</sup>. Por lo tanto, Searle muestra que las metáforas pueden funcionar estableciendo diferentes relaciones de semejanza.

En resumen, lo que se debe resaltar es, por un lado, la importancia que Searle le otorga a la metáfora como un acto del habla que se realiza durante un proceso comunicativo. Por lo tanto, para la generación, comprensión y estructura de la metáfora se debe tomar en cuenta no sólo la estructura lingüística y sintáctica y la modificación semántica, sino también la intención del hablante, el contexto y la convencionalidad. Por otro lado, es muy importante resaltar que en cualquier teoría de la metáfora, las relaciones que se establezcan entre los elementos metafóricos pueden ser diferentes.

### **El enfoque literalista<sup>39</sup>**

Uno de los representantes más destacados del llamado enfoque literalista es Donald Davidson. Este autor, aunque no pretende rechazar o cuestionar la existencia de la

---

<sup>38</sup> Ibid. Pág. 267.

<sup>39</sup> Hills (2006 y 2012) le llama *enfoque de la fuerza bruta* a la postura de Davidson sobre el funcionamiento de las metáforas. Sin embargo, Rodríguez (2004) ubica a Davidson como representante de una teoría emotivista que asegura que la metáfora no tiene un significado mayor que el de sus componentes literales, por lo que, como Rodríguez también menciona en una nota al pie de página, esta postura se ubica dentro del positivismo lógico.

metáfora, sostiene, en contraposición a los autores antes tratados (de Richards a Max Black y aún Monroe Beardsley y Searle) que las metáforas no tienen un significado más allá del literal. En sus palabras: “Las metáforas significan lo que las palabras, en su interpretación más literal significan y nada más”<sup>40</sup>. Es decir, el “error” que ataca es la afirmación de que la metáfora tiene un significado diferente, extendido, añadido o diferente al literal: “El error central contra el cual estaré arremetiendo es la idea de que una metáfora tiene, además de su sentido o significado literal, otro sentido o significado”<sup>41</sup>. Le parece incorrecto sostener que las metáforas sean un vehículo para transmitir ideas, que sean parafraseables, que posean o produzcan un significado especial.

Para analizar su postura, partiremos de dos de sus principales afirmaciones: a) que las metáforas no dicen algo más allá de lo que su significado literal dice, por lo tanto no pueden ser parafraseables por no haber nada que parafrasear; b) Davidson ha mostrado su desacuerdo sobre las explicaciones que se han dado sobre cómo se crea el significado metafórico, sin embargo, considera que ninguna teoría puede ayudar a explicar completamente su funcionamiento. En cambio, alguna explicación es posible en el dominio del uso, o en sentido pragmático.

¿Por qué Davidson afirma que las metáforas no tienen un significado diferente al literal? En las metáforas “Tolstoi fue una vez un niño”, (este ejemplo de Davidson es una aseveración literalmente verdadera) “Tolstoi fue un gran niño moralizador” o “Mr. S es un cerdo”; desde el punto de vista de Davidson las metáforas dependen del significado literal de las palabras que las conforman, es decir, que aunque la metáfora posea dos significados diferentes, el significado original, o sea el literal, permanecerá para relacionar ambos significados, por lo que el significado original prevalece por encima del metafórico. Entonces, en los dos primeros ejemplos podemos establecer la metáfora al relacionar palabras similares con *niño* o con alguna de sus características, como juguetero, inquieto, travieso, etc. Lo que Davidson intenta mostrar es que las palabras forman parte de un grupo establecido por la *semejanza*:

“Podríamos hacerlos sin la palabra niño; todo lo que necesitamos son otras palabras que signifiquen lo mismo. (...) La semejanza ordinaria depende de

---

<sup>40</sup> Davidson, D. What Metaphors Mean. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 200-220). Minneapolis: University Of Minnesota Press, 1981. Pág. 201.

<sup>41</sup> Ídem.

grupos establecidos por el significado ordinario de las palabras. Tal semejanza es natural y nada sorprendente en la medida en que las formas familiares de la agrupación de objetos están ligados a significados habituales de palabras habituales<sup>42</sup>.

Davidson sostiene que el significado de la metáfora se puede establecer acudiendo al significado literal de las palabras; la manera de comprender una metáfora es darnos cuenta de la veracidad o falsedad del enunciado, es decir, si consideramos un enunciado como falso, entonces lo consideraremos una metáfora; por lo tanto, la falsedad en la metáfora (o en una expresión metafórica) es un indicio que nos sirve de guía para su comprensión. En la expresión mencionada arriba “Mr. S., es un cerdo” es falsa porque literalmente no hay personas parecidas o semejantes a los cerdos, por lo que, en cuanto identificamos la falsedad de la oración, consideraremos que estamos ante una metáfora e inmediatamente buscamos entre los significados literales de cerdo aquellos que puedan atribuirse a Mr. S. Davidson dice: “Generalmente es sólo cuando una oración es tomada por falsa que la aceptamos como una metáfora y comenzamos a buscar las implicaciones ocultas. Es probable por esta razón que la mayoría de oraciones metafóricas sean claramente falsas (...)”<sup>43</sup>. Por lo tanto, la falsedad, lo absurdo o incoherente de estas oraciones nos sirve de guía para darnos cuenta de la función metafórica que realizan, pues buscamos los significados de palabras cuya semejanza sea cercana al término establecido como metafórico.

Algunas de las conclusiones de Davidson respecto a este tema son como sigue: a) muchas de las metáforas pueden ser explicadas a través del significado literal de las palabras; b) la metáfora pertenece al dominio del uso, es decir, a la pragmática; c) no hay teoría del significado metafórico que explique el funcionamiento de la metáfora porque, para Davidson, no hay nada que explicar; d) en general, Davidson recomienda renunciar a la idea de que la metáfora porta un significado diferente al significado literal; e) ya que existe un error común: “fijar en los contenidos de los pensamientos lo que provoca una metáfora y leer esos contenidos en la metáfora misma”<sup>44</sup>; por lo tanto f) el error central se da cuando se explica la metáfora a través de teorías sobre el *significado* metafórico: “El

---

<sup>42</sup> Ibid. Pág. 203.

<sup>43</sup> Ibid. Pág. 213.

<sup>44</sup> Ibid. Pág. 216.

error central acerca de la metáfora es más fácilmente atacado cuando toma la forma de una teoría del significado metafórico (...)"<sup>45</sup>.

Es importante hacer notar que lo que quiero defender en esta tesis difiere de manera radical de la postura literalista. Es decir, como se verá más adelante, lo que quiero sostener, apoyándome en el trabajo de G. Lakoff, Mark Johnson y otros, es precisamente que existe una modalidad de producción de significados que se denomina *proceso metafórico* y que abarca tanto el ámbito lingüístico como otras maneras de comunicación no verbal. Este supuesto hace posible proponer que las imágenes pueden funcionar de modo análogo a los usos lingüísticos (sin llegar a constituir propiamente un lenguaje) en la producción de significados. A su vez, esta noción servirá de fundamento a la propuesta de que es útil pensar en las maneras de construir significados por medio de imágenes en el cine –al menos en parte– como procesos metafóricos. Aunque, finalmente, podría recuperar de Davidson la idea de que el encuentro con la metáfora produce desconcierto e interrumpe el flujo normal de la comunicación. Ese elemento de sorpresa como llamada de atención es un recurso muy usado en el cine.

---

<sup>45</sup> Ibid. Pág. 217.

## **CAPÍTULO II**

## **Cambio de paradigma: el proceso metafórico.**

Este capítulo propone un cambio de paradigma a través de las propuestas teóricas de George Lakoff, Mark Johnson y Nelson Goodman. El enfoque cognitivo de la metáfora (con la teoría conceptual de la metáfora) de Lakoff y Johnson permite pensar la metáfora en ámbitos no sólo lingüísticos sino también visuales. Su propuesta estudia la metáfora como un proceso cognitivo estructurado por patrones abstractos con los que ordenamos y nombramos las experiencias que obtenemos de la vida diaria, estos patrones pueden trasladarse y nombrar otros conceptos y experiencias. Estas afirmaciones permiten pensar la metáfora en terrenos visuales y, por lo tanto, considerar también la posibilidad de concebir una manera de significar con imágenes.

De la teoría cognitiva se derivan varias teorías, entre las que destacan la de Mark Johnson que se ocupa del estudio del significado de la metáfora en ámbitos como las artes visuales y la música; por lo tanto, el enfoque cognitivo establece un sentido amplio de la metáfora como un proceso que relaciona el medio ambiente con los procesos cognitivos para dar sentido a la experiencia.

Por otro lado, el trabajo de Nelson Goodman, que nos permitirá también apoyar nuestra tesis, estudia las metáforas como elementos de los sistemas de representación simbólica que conforman nuevas versiones de nuestro mundo; es decir, considera la representación visual como un sistema de símbolos con reglas propias. Su propuesta permitirá estudiar la estructura de las representaciones visuales metafóricas.

Este cambio de paradigma me permitirá a establecer las bases de lo que llamaré el *proceso metafórico*. Las teorías propuestas ayudarán a desentrañar el funcionamiento de la representación simbólica y del significado de la metáfora visual. Posteriormente, se enumerarán las características esenciales de las metáforas visuales, apoyándome principalmente en Goodman.



## La teoría cognitiva de la metáfora

La teoría cognitiva de la metáfora, específicamente *la teoría conceptual de la metáfora*, propuesta por Lakoff y Johnson, ofrece una explicación fundamental sobre el proceso metafórico, no sólo en ámbitos lingüísticos, sino también en terrenos visuales. Sus explicaciones abarcan diferentes ámbitos de este fenómeno metafórico, por lo que supone un cambio de paradigma respecto de las posturas sobre la metáfora que estudiamos en el primer capítulo. Lo que proponen Lakoff y Johnson es demostrar que la metáfora es un proceso cognitivo que influye en la comprensión y comunicación acerca del mundo, de los seres y los objetos que lo componen. Así mismo, proponen que la metáfora ya no sea considerada como una mera figura retórica, sino como una herramienta que utiliza la mente humana para categorizar, organizar, entender y nombrar las experiencias que obtenemos del mundo. Esto es, como una herramienta central para el lenguaje; pero que no se limita a éste ya que admite la influencia del cuerpo, la experiencia visual y corporal como elementos o factores determinantes en la composición y comprensión de las metáforas.

Lakoff y Johnson sostienen que: “La metáfora penetra en la vida diaria, no sólo en el lenguaje, sino en el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es de naturaleza fundamentalmente metafórica”.<sup>46</sup> Estos postulados permiten establecer las siguientes implicaciones: la metáfora puede existir en ámbitos no lingüísticos y los conceptos que utilizamos para nombrar objetos, seres, eventos, ideas y sentimientos están contruidos de forma metafórica; por lo que, para nombrar otras experiencias, utilizamos otros conceptos. Es decir, la teoría sostiene que muchos conceptos son contruidos a partir de otros ya conocidos o disponibles, lo que hace posible vincularlos en sentido metafórico.<sup>47</sup> Por ejemplo, como seres que tienen la cabeza sobre un cuerpo, necesitamos del sentido de equilibrio para mantenernos de pie y poder desplazarnos; una vez que comprendimos corporalmente el significado de equilibrio o balance de forma experiencial o

---

<sup>46</sup> Lakoff, George, y Mark Johnson. «Conceptual Metaphor in Everyday Language.» En *Philosophical Perspectives on Metaphor*, de Mark Johnson. Minneapolis: University of Minnesota Press., 1981. pág. 287. Y, Lakoff, George, y Mark Johnson, *Metaphors We Live By*. Chicago: The University Chicago Press, 1980. Pág. 3.

<sup>47</sup> Ibid. Pág. 5.

fenomenológica, obtenemos el concepto de BALANCE o EQUILIBRIO. Una vez aprendido tal concepto, podemos utilizarlo en otros dominios, tales como los afectivos, los emocionales o los psicológicos; por ejemplo, para indicar que una persona tiene algún trastorno mental, decimos: “*Esa persona está desequilibrada*” o “*tengo que equilibrar la situación*” cuando se nos presente una dificultad en la que intervienen factores opuestos. Es decir, una vez comprendido o entendido un dominio de experiencia, este puede ser utilizado en diferentes contextos para nombrar otras experiencias, situaciones o acontecimientos<sup>48</sup>.

En su propuesta, Lakoff y Johnson establecen las relaciones conceptuales como un *mapeo (mapping)* que engloba el set de características ontológicas del concepto. Como por ejemplo, el dominio del concepto AMOR, que comprende: “amantes, metas comunes, sus dificultades, la relación de amor, etc”<sup>49</sup>. El mapeo se representa nemotécnicamente así:

#### EL AMOR ES UN VIAJE

En un mapeo se engloban las características esenciales de la experiencia y conocimiento, en este caso, del amor, y se relacionan con las de un viaje; entonces, para poder comprender este mapeo y derivar metáforas, es necesario comprender, conocer o haber experimentado tales eventos:

“El Amor como mapeo de VIAJE es un conjunto de correspondencias ontológicas que caracterizan las correspondencias epistémicas mediante el conocimiento del mapeo sobre los viajes aplicado al conocimiento del amor. Tales correspondencias nos permiten razonar acerca del amor usando el conocimiento que usamos para razonar sobre los viajes”<sup>50</sup>.

Lakoff y Johnson sostienen que los conceptos establecen correspondencias o relaciones con otros conceptos con alguna semejanza o algo en común; sostienen además que los conceptos ocultan y resaltan aspectos de los conceptos o de las experiencias u objetos a los que dichos conceptos se refieren. Por ejemplo, en el mapeo:

---

<sup>48</sup>Lakoff, George. «The Contemporary Theory of Metaphor.» En *Metaphor and Thought*, de Andrew Ortony, 202-203. New York: Cambridge University Press, 1993.

<sup>49</sup>Ibíd. Pág. 207.

<sup>50</sup>Idem.

“ARGUMENT IS WAR”<sup>51</sup>, en español: argumentar es pelear, aunque el sentido ‘argumentar’ como discutir en español no tiene las mismas connotaciones de ‘pelear’ que en inglés. Aún así podemos ver como la relación entre los conceptos ARGUMENTO y PLEITO establece un patrón que usamos en el habla cotidiana para generar metáforas, ya que la acción de *argumentar* puede coincidir en ciertos aspectos con la *acción de pelear*, es decir, “*argumentar*” es como “*discutir*”. Este mapeo sugiere ocultar y resaltar aspectos que puedan relacionarse según el mensaje o la función que establezca la metáfora, como sucede en la oración: “Él atacó cada punto débil en mi argumento”. *Pelear* tiene elementos parecidos al de un *argumento*, pues al argumentar “parece” como si se “atacara” con razonamientos; sin embargo, dichos argumentos llevan a cabo dos funciones: como fortificación y como arma. Entonces, un argumento *parece* o es *semejante* a una guerra o batalla porque se adoptan actitudes hostiles por parte del emisor hacia el receptor en el que un hablante ataca y el otro se protege. Por lo que, la oración “Él atacó cada punto débil en mi argumento” es una metáfora, ya que se establecen semejanzas entre los conceptos *guerra* y *dar* un argumento; es decir, a través del concepto *atacar* se explica una actitud hostil o hasta violenta, semejante a la guerra, con la intención de mostrar elementos erróneos en un argumento.

Lakoff y Johnson identifican los diferentes tipos de metáforas que utilizamos en la vida diaria para referirnos a experiencias específicas; por ejemplo, un concepto puede estar estructurado en términos de otro para referirnos a la orientación espacial, éstas son las llamadas *metáforas orientacionales*. Estas metáforas utilizan los conceptos que tienen como fundamento experiencial las posiciones del cuerpo como arriba y abajo y que pueden ser relacionados con los conceptos bueno-malo respectivamente. Esta relación se establece porque los conceptos están fundamentados a partir de las experiencias que tenemos con las posiciones de nuestro cuerpo; por ejemplo, el concepto *arriba* es análogo a *bueno* o *positivo* si esa es la manera en que nuestra disposición emocional nos lo indica.

Otras metáforas que surgen a partir de la conceptualización que obtenemos a partir de la experiencia son las llamadas *metáforas ontológicas*, éstas se diferencian de las

---

<sup>51</sup> Lakoff, George, y Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Chicago: The University Chicago Press, 1980. Pág. 7.

orientacionales porque nos permiten comprender experiencias o ideas a través de entidades y sustancias:

Nuestra experiencia de objetos físicos y sustancias proporciona una base mayor para la comprensión –una que va más allá de la simple orientación. La comprensión en términos de objetos y sustancias nos permite recoger partes de nuestra experiencia y tratarlas como entidades discretas o sustancias de tipo uniforme<sup>52</sup>.

Metáforas construidas, por ejemplo, a partir del concepto *inflación* son muestras claras de la metáfora ontológica al concebir la *inflación* como una identidad corpórea: “Necesitamos combatir la inflación”, “la inflación me enferma”, “si hay mucha inflación nunca sobreviviremos”, etc. En estos ejemplos, evidentemente, la inflación además de referir a un fenómeno económico abstracto, que eleva los precios del mercado, se convierte en una entidad que amenaza, ataca, perjudica o lastima el poder adquisitivo del consumidor. Por ello el concepto-fenómeno adquiere propiedades, por decirlo de alguna manera, *figuradas* de un organismo viviente.

En otro tipo de metáforas, en las llamadas *contenedoras*, se expresa la manera en que “proyectamos nuestra orientación dentro-fuera en otros objetos físicos que son limitados por superficies”<sup>53</sup>. Por ejemplo, el llamado *campo visual* nos permite delimitar parte del mundo natural que sólo está *dentro* de nuestra vista, como en: “lo tengo a la vista”, por lo que, la vista adquiere los rasgos de un contenedor físico donde se *colocan* las cosas percibidas.

Con estos tipos de metáforas, entre otros, y los ejemplos mencionados, Lakoff y Johnson, sostienen que el sistema conceptual, ya sea como representación mental o de ideas, emerge de constantes en nuestra experiencia espacial, así como de la interacción con el medio ambiente; por ello, no debemos olvidar que la experiencia es un cúmulo de eventos que forman la vasta gama de la información que influye de manera importante en nuestro sistema conceptual. También es importante tomar en cuenta que las experiencias emocionales, perceptuales, espaciales, físicas y en especial las culturales, tienen la misma importancia en la formación de metáforas.

---

<sup>52</sup> Lakoff, George, y Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Pág. 25.

<sup>53</sup> *Ibíd.* Pág. 29.

## La teoría de la *imagen-esquema*

Las investigaciones de Lakoff y Johnson sobre la teoría cognitiva de la metáfora propiciaron una explosión de investigaciones y teorías cognitivas sobre la metáfora que estudian, a diferencia de las teorías estándar, el fenómeno metafórico a partir de la experiencia subjetiva del sujeto<sup>54</sup>.

Mark Johnson en *The Meaning of the Body* (2007) pretende contestar tres preguntas sobre el significado: ¿qué es?, ¿de dónde viene? Y ¿cómo está hecho? Johnson sostiene que la base del significado es el movimiento, porque a través de éste conceptualizamos y experimentamos el tiempo, o experimentamos el tiempo a través del movimiento de los objetos y de nuestros cuerpos. También sostiene que adquirimos conocimiento y sentido del mundo desde el inicio de nuestra vida, de forma no proposicional o conceptual. De igual forma, las emociones son parte del origen del significado, porque a través de ellas monitoreamos la naturaleza y nuestras interacciones con el medio ambiente. Por último, el significado también surge de nuestra experiencia corporal, las experiencias de sus cualidades, formas, cambios, contornos, etc. La información obtenida de las instancias anteriores nos permite obtener sentidos que se transforman o convergen en “estructuras básicas de la experiencia sensoriomotora por la cual encontramos un mundo que podemos entender y dentro del que podemos actuar”<sup>55</sup>. A tal estructura básica Lakoff y Johnson le llaman *imagen-esquema* (*image-schema*).

Los *imágenes-esquema* están formados por estructuras abstractas que nos sirven como modelos o categorías para determinar y organizar las experiencias que obtenemos perceptualmente. Pero es necesario aclarar que no son imágenes mentales o imágenes visuales, por ejemplo, de obras de arte o, lo que él llama, imágenes ricas: “el esquema apropiado no es una imagen rica (*rich image*) concreta o una imagen mental, más bien es un patrón más abstracto que puede manifestarse en

---

<sup>54</sup> Algunas de estas teorías son: la teoría de la fusión (Johnson, *theory of conflation*), la teoría de la metáfora primaria (Grady, *theory of primary metaphor*), la teoría neural de la metáfora (Narayanan, *neural theory of metaphor*), la teoría de la combinación conceptual (Fauconnier y Turner, *theory of conceptual blending*), el esquema imagen (Johnson, *image-schema*), etc.

<sup>55</sup> Johnson, Mark. *The Meaning of the Body. Aesthetics of Human Understanding*. Chicago: The University Chicago Press, 2007. Pág. 136.

imágenes ricas, percepciones y eventos”<sup>56</sup>. Entonces, estas estructuras o patrones no nos ayudan a ver; de eso se encarga la percepción, sino que nos ayudan a comprender lo que vemos, es decir, la *imagen esquema* no estudia lo que vemos sino *cómo* lo vemos, el sentido que le damos y las herramientas o patrones necesarios para comprender lo que vemos.

La novedad que aporta esta versión de la cognición “corpórea” es la noción de un significado de la experiencia que no se restringe al contenido proposicional. En palabras de Johnson: “Estoy perfectamente de acuerdo con hablar del contenido conceptual/proposicional de un enunciado, pero solo en la medida en que somos conscientes de que este contenido proposicional es posible sólo en virtud de una compleja red de estructuras esquemáticas no-proposicionales, que emergen de nuestra experiencia corporal”<sup>57</sup>. Es decir, la *imagen-esquema* está constituida por los elementos que procesan la información percibida, de tal manera que a través de tal esquema otorgamos significado a los conceptos, enunciados e imágenes que producimos. Es un mecanismo fundamental que *procesa* nuestras experiencias y además, vincula el significado no proposicional tanto con los signos lingüísticos como con los no lingüísticos. Por lo tanto, las metáforas, desde el enfoque cognitivo, son esencialmente experienciales.

La imagen-esquema consta de un número limitado de partes y relaciones con las que se ordenan las experiencias a partir de las percepciones, imágenes y eventos: “En suma, la imagen esquema opera al nivel de la organización mental que opera entre las estructuras proposicionales abstractas, por un lado, y las imágenes concretas particulares, por el otro”<sup>58</sup>. Estos componentes le permiten al esquema ser dinámico, es decir, estructurar y organizar las experiencias para comprenderlas y utilizar los patrones del esquema en diferentes instancias y en varios contextos<sup>59</sup>. Es decir, estos patrones pueden utilizarse en diferentes ámbitos debido a que no son por completo fijos; aunque tienen cierta estabilidad, pueden también ser trasladados y reemplazar otras instancias. Cuando logran una mayor estabilidad o convencionalidad se llaman significados literales, cuando se trasladan a otros ámbitos entonces se trata de no-

---

<sup>56</sup> Johnson, Mark *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: The University of Chicago Press, 1987. Pág. 2.

<sup>57</sup> *Ibíd.* Pág. 5.

<sup>58</sup> *Ibíd.* Pág. 29

<sup>59</sup> *Ibíd.* Pág. 30.

literalidad. Por tanto, esta característica es la que permite que los signos de un sistema representacional puedan trasladarse a otros sistemas y esto, a su vez, permite el funcionamiento de la metáfora visual.

## **La metáfora como representación visual: Nelson Goodman y la teoría de la representación simbólica**

La filosofía del arte de Goodman se propone comprender el funcionamiento de los símbolos<sup>60</sup> en las artes, específicamente, en las representaciones visuales o gráficas. Por lo que el principal problema al que Goodman se enfrenta es dar una explicación y caracterización de los símbolos que conforman dichas representaciones. Goodman considera tanto las representaciones pictóricas (imágenes) como las notacionales, esto es: partituras, guiones, mapas, esquemas, etc. Por lo que resulta fundamental esclarecer la noción de representación.

Para Goodman, la semejanza, la imitación o la perspectiva no son la esencia de la representación artística, es decir, representar X como lo más parecido a Y no es lo más adecuado para Goodman, ya que no se puede copiar fielmente el objeto. Tradicionalmente, la representación realista aspiraba a lograr el mayor parecido entre el referente u objeto real; sin embargo, esta es una pretensión ilusoria ya que a pesar del esfuerzo que supone duplicar fielmente un objeto, la representación nunca podrá ser una copia exacta, debido a que: "...nada se puede representar nunca ni despojado de sus propiedades ni con todas ellas en su plenitud"<sup>61</sup>. No podemos dar cuenta aquí del argumento completo de Goodman contra las teorías representacionistas del significado. Para nuestros objetivos, nos basta con adoptar su propuesta de la representación como sistema simbólico, como una especie de "lenguaje" de símbolos que adquieren sentidos convencionales (es decir, culturalmente establecidos y aprendidos hasta que se

---

<sup>60</sup> Goodman advierte que utiliza un concepto amplio de símbolo porque es general y neutro, debido a que puede abarcar letras, palabras, textos, imágenes, diagramas, mapas, modelos. Por lo que, Goodman no se ocupa de la distinción entre signo y símbolo, entonces se puede suponer que Goodman se refiere al símbolo o signo de forma indistinta.

<sup>61</sup> Goodman, Nelson. *Los lenguajes del Arte*. Traducido por Jem Cabanes. Madrid: Paidós, 2010. Pág. 24.

convierten en un hábito, en una asociación “casi” natural). A partir de los supuestos de su teoría, Goodman sostiene que una representación *denota* un referente pero no puede “copiarlo” fielmente, pues el referente tendrá propiedades que puedan ser representadas y otras que no, como por ejemplo el peso, el tamaño real, el olor, etc.; por lo que el núcleo de la representación pictórica, en un primer momento, es la denotación. Denotar es una forma de vincular el arte con el objeto real a través de diferentes variedades de *referencia* con el objeto representado; para Goodman, estas formas de referir cubren todas las clases de simbolización que utilizan las artes representacionales; por lo tanto, la denotación de los símbolos ya es de por sí una especie de *referencia* porque los símbolos o sistemas de símbolos estructuran las representaciones artísticas y pueden denotar a través de lo que él denomina *etiquetas*, ya sea de objetos, seres, emociones o ideas.

Goodman especifica que utiliza un concepto amplio de denotación, como una manera de referencia, de la cual se derivan la denotación verbal, la notación, la denotación pictórica, la cita y la ejemplificación<sup>62</sup>. De esta manera, las variedades de denotación refieren a diferentes aspectos de los símbolos que contribuyen a la estructuración de los productos de diferentes disciplinas artísticas, ya sea la poesía, la pintura, la danza, los mapas, las partituras, etc. Por lo que el objetivo superior de Goodman, como se dijo al inicio, es formular una teoría general de los símbolos que busque determinar los diferentes sistemas que se utilizan en las diferentes maneras de representación en las artes o en otros ámbitos de representación gráfica.

A pesar de que la denotación es fundamental en la representación, no es el único requisito; pues los símbolos tienen características y funciones que son fundamentales para desentrañar la naturaleza de cada tipo de representación. En lo que se refiere a los elementos y las características que poseen las representaciones gráficas o pictóricas, Goodman las llama *los síntomas de lo estético*, estos son: la *densidad sintáctica*, la *densidad semántica*, la *plenitud relativa*<sup>63</sup>, la *ejemplificación* y la *referencia múltiple* y

---

<sup>62</sup> Goodman, Nelson. *Los lenguajes del Arte*. Págs. 54-59.

<sup>63</sup> En los Lenguajes del Arte (2010), Jem Cabanes traduce del inglés *repleteness* como *repleción*, que significa estado de repleto, pero en *Maneras de Hacer Mundos* (1990) traducido por Carlos Thiebaut, *repleteness* equivale a *plenitud*.



*compleja*<sup>64</sup>; estos síntomas explican la estructura de los símbolos en una representación determinada.

Goodman estructura la teoría de los símbolos visuales en dos vertientes principales en las que los cinco síntomas explican la manera en que los símbolos estructuran una representación. La primera vertiente se refiere a las obras artísticas que no requieren en primera instancia de la notación, como la pintura, la escultura, el cine, la fotografía, etc. La segunda parte de su investigación se refiere a la notación en las artes; por ejemplo, la partitura es el sistema notacional de símbolos que al interpretarla se obtiene una pieza musical; los guiones, mapas o esquemas son sistemas notacionales que representan un proceso narrativo o lugares, pero no la obra de arte en sí, aunque sí la representan.

Entonces, la denotación y *los síntomas de lo estético* conforman ambas porque estructuran los símbolos en las representaciones; Goodman rechaza que la semejanza sea un criterio suficiente para determinar la naturaleza de la representación, entonces ¿qué constituye el realismo en la representación? Para Goodman no es necesario que la imagen o la representación sean extremadamente fieles al objeto representado; es decir, que los objetos representados presenten una gran cantidad de rasgos, atributos o detalles del objeto, debido a que, como se dijo arriba, es imposible o innecesario representar con todos o pocos atributos del referente; ya que, con los rasgos estructurales necesarios podemos reconocer automáticamente cualquier objeto, por lo que para Goodman “la

---

<sup>64</sup> Los síntomas de lo estético: *Densidad sintáctica*, se refiere a la cantidad suficiente de caracteres que debe proporcionar un sistema notacional para que sea posible distinguir las diferencias entre símbolos. *Densidad semántica*, se refiere a la relación que existe entre las marcas de la representación y el objeto que denota, además de su característica esencial como no-ambiguos. La *plenitud relativa* permite distinguir entre representaciones esquemáticas o diagramáticas de las menos esquemáticas. La plenitud nos indica si las propiedades de los símbolos son suficientes, demasiadas o sobrias; el fin es obtener información para poder distinguir entre un mapa y un paisaje o distinguir una representación esquemática de una no-esquemática. *La ejemplificación* es una manera en la que se unen el símbolo y el referente, es una forma de denotación; pero, no de forma general, sino que éste tiene que ver únicamente con algunas de las propiedades que posee el símbolo, que a su vez debe ser una muestra del referente, por lo que debe expresar cierta información del objeto que se representa; por lo tanto no ofrece toda la información, ya que sólo se acentuarán los rasgos necesarios. *La referencia múltiple y compleja* señala las relaciones entre símbolos, para que sus referentes puedan dar lugar a lo que Goodman llama *cadena de referencia*; es decir, los símbolos se integran con otros símbolos estableciendo diferentes interacciones entre referentes. Ibíd. Págs. 227-228. Goodman, Nelson. *Maneras de Hacer Mundos*. Traducido por Carlos Thiebaut. Madrid: La Balsa de la Medusa, 1990. Pág. 99. Goodman, Nelson. *Problems and Projects*. New York: The Bobbs-Merrill Company, 1972. Pág. 111.

piedra de toque del realismo (está): no en la cantidad de información, sino en la facilidad con la que se transmite<sup>65</sup>.

Debido a que la cantidad de información no es determinante para que una representación sea realista, Goodman sostiene que el realismo es relativo, pues está determinado por el sistema de representación utilizado por una cultura, época o persona. Es decir, el realismo de la representación dependerá del sistema simbólico definido por las convenciones sociales o culturales:

El realismo no es cuestión de relaciones constantes o absolutas entre un cuadro y su objeto, sino de una relación entre el sistema de representación que se emplea en el cuadro y el sistema establecido. *-Más adelante reafirma-* (...) la representación realista, en suma, no depende de la imitación, ni de la ilusión, ni tampoco de la información, sino de la inculcación. Casi cualquier cuadro puede representar casi cualquier cosa; es decir, dados un cuadro y un objeto, normalmente siempre existe un sistema de representación, un patrón de correlación, bajo el que el cuadro representa al objeto<sup>66</sup>.

Por lo que un sistema de representación será realista dependiendo de la manera en que los símbolos son inculcados, en otras palabras “el realismo es cuestión de hábito”; esto es lo que permite que las imágenes sean comprendidas o no. Por ejemplo, las imágenes producidas por los habitantes del México prehispánico responden al sistema simbólico de representación que se tenía en aquella época, pero para nosotros tal forma de representación es difícilmente comprendida, utilizada o apreciada, al menos para los no expertos. Pero cuando se utilizan otros sistemas de representación, se generan nuevos sistemas con nuevos estilos y versiones, que Goodman llama “hacer mundos”.

Una vez determinada la naturaleza de la representación es necesario preguntarse acerca de la existencia y la naturaleza de las metáforas visuales. La respuesta no es muy difícil una vez que Goodman estipula como símbolo tanto las palabras como las imágenes, además de la existencia de diferentes versiones del mundo a través del arte. Es decir, el mundo en el que vivimos puede generar otros mundos, o más *versiones* del mismo. La generación de otros mundos consiste en componer, descomponer, ordenar,

---

<sup>65</sup> Goodman, Nelson. *Los lenguajes del Arte*. Pág. 47

<sup>66</sup> *Ibíd.* Pág. 48.

ponderar, suprimir, complementar y deformar<sup>67</sup>. Es decir, las diversas versiones del mundo establecen relaciones para crear otros mundos, por lo que sus sistemas simbólicos pueden relacionarse de tal manera que deben llevar ciertos procesos para que las diferentes partes se excluyan, se integren, se relacionen, se reordenen, etc. Por lo que, un sistema de representación puede tomar elementos de otro sistema que corresponde a otra época y a partir de ahí generar otra versión del mundo.

Entonces, la teoría para “hacer mundos” de Goodman permite y admite la modificación y combinación de símbolos para conformar “nuevos mundos”, o sea, crear nuevos estilos de representación, nuevas maneras o recuperar las antiguas maneras para integrarlas a las contemporáneas, por sólo mencionar algunas de sus posibilidades. Esta característica de los sistemas de símbolos permite que éstos tengan la facultad de transferirse de un sistema a otro y ello permite crear metáforas visuales.

Primero, es necesario remarcar que la metáfora, desde la teoría de Goodman, crea mundos: “La metáfora en mi enfoque implica retirar un término, o mejor, un esquema de términos, de una aplicación inicial literal y aplicarla a una nueva manera de clasificar, ya sea en el mismo o en un terreno diferente”<sup>68</sup>. De la cita anterior se puede concluir que la característica esencial de los símbolos que componen la metáfora es el *pluriempleo* (*moonlight*); en otras palabras, los signos o símbolos pueden desempeñar más de una función o adoptar otros significados, dependiendo de lo que determine su uso, o el lugar (y significado) que les asigne la costumbre (convención).

Una de las características de los símbolos, de la representación, (en el realismo y de la manera de hacer mundos que estipuló Goodman), es la permisividad de los símbolos para que puedan trasladarse o reorganizarse en sistemas de representación distintos. Por lo tanto, el “pluriempleo” de los símbolos permite sostener y comprobar la existencia y el mecanismo fundamental de la metáfora: asociar dos elementos disímiles. Es decir, la representación que sea llamada metafórica se compone de elementos provenientes de ámbitos que tienen alguna relación entre sí. Así mismo, la metáfora visual realizará la función de representación en la medida en que se estructure a partir de etiquetas que denotan y ejemplifican a los referentes.

---

<sup>67</sup> Goodman, Nelson. *Maneras de Hacer Mundos*. Traducido por Carlos Thiebaut. Madrid: La Balsa de la Medusa, 1990. Págs. 25-36.

<sup>68</sup> Goodman, Nelson. *Of Mind and Other Matters*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984. Pág. 74.

Por lo que ahora es necesario ahondar en algunos aspectos importantes (etiqueta y ejemplificación) de la teoría representacional para explicar la estructura de las metáforas visuales.

## De etiquetas y ejemplificaciones

Dado que Goodman considera que la imitación y la semejanza no son condiciones necesarias para la representación, ya que se puede representar una cosa de modo simbólico sin que dicho símbolo sea necesariamente semejante a lo representado, la semejanza no es una condición para la representación. Uno de sus ejemplos es el siguiente: un cuadro de Pickwick (personaje de Charles Dickens) o de un unicornio, no *representan nada* (es decir, no refieren a un unicornio real) porque ese personaje o el animal mitológico no existen en la realidad<sup>69</sup>; este es precisamente el mismo problema que presentan las metáforas visuales, ya que muestran imágenes que no representan necesariamente algo realmente existente y lo que *representan* no se asemeja o se parece a nada en el mundo real, mucho menos puede ser una copia. A este tipo de imágenes o representaciones las denomina de “grado cero” porque tales imágenes están compuestas por elementos que habitualmente no se vinculan. Por ello, este tipo de imágenes tiene dos o más referentes, de ahí que su denotación no sea precisa o no siempre denote específicamente algo.

Lo que nos dice Goodman es importante para nuestro problema. La representación es el establecimiento de la referencia entre objetos y símbolos; sin embargo, la *referencia* como vinculación será tan fuerte como el autor lo necesite, debido a que el símbolo será destacado o resaltado para denotar al objeto o algún rasgo del objeto. Concretamente, las representaciones son sistemas de símbolos constituidos por rasgos genéricos y específicos; por ejemplo, del retrato de Pickwick se puede resaltar su expresión facial o sus ropas, o sólo los rasgos esenciales de ambos. A esta manera de denotar rasgos específicos de los objetos Goodman la llama *ejemplificación*.

---

<sup>69</sup> Goodman, Nelson. *Los lenguajes del Arte*. Pág. 34.

*La ejemplificación* es una manera de vincular el símbolo o la representación de un rasgo del objeto con el referente (objeto real), por esto la considera una forma de denotación; ya que ésta refiere o exhibe algunas de las propiedades que posee el objeto, porque expresa parte de su información o algunas características esenciales; o sea, sólo es un ejemplo de algunos rasgos del objeto. Parafraseando a Goodman, la ejemplificación es un grado de especificidad parcial mas no total del objeto, cuyo lugar de expresión está en la *etiqueta*. Entonces, la ejemplificación es un modo de simbolizar un rasgo de un objeto; por ejemplo: el color y las formas características de las escotaduras de un violín. Si mostramos únicamente las escotaduras entonces representaríamos sólo el color y la forma, por lo tanto estos rasgos son ejemplificaciones; en contraste, si sólo se requiere ejemplificar la forma y el color, entonces no se representará información sobre el peso, el tamaño, el grosor o el olor. La ejemplificación sólo permite denotar los rasgos que necesita la representación, por lo tanto, “no es una simple posesión de un rasgo sino que también requiere la referencia a ese rasgo”<sup>70</sup>.

Por lo que, la ejemplificación consiste en destacar o mostrar un aspecto o rasgo del objeto que denota; este rasgo debe ser tan característico que únicamente al mostrar un poco de la información nos permita comprender de qué objeto se trata: si exhibimos las escotaduras (en el ejemplo anterior), de forma inmediata vinculamos la imagen con un violín, o con la familia de instrumentos que poseen escotaduras. Por lo que, aparentemente, sólo necesitamos los rasgos mínimos de un objeto para conocer su denotación.

Aunque la metáfora puede tener denotaciones *grado cero*, nulas o vacías, no puede ser nunca el mismo caso en las ejemplificaciones; porque, se puede sostener que las representaciones pueden ser nulas o vacías, o que pueden tener referentes ambiguos debido a que pueden ser ficticias (pintura de un unicornio), pero las ejemplificaciones que componen dichas representaciones nunca pueden ser ficticias, ni nulas o vacías, ya que son rasgos que refieren *necesariamente* a muestras de objetos reales: “Aunque la ejemplificación no es una relación denotacional del todo, podemos notar que una muestra, como una cita, nunca está vacía de referencia. La ejemplificación nunca es “ficticia” –los rasgos ejemplificados o etiquetas no pueden ser nulos o vacíos-”<sup>71</sup>. Esto es, la imagen presenta a un caballo con un cuerno (unicornio) y ambos (cuerno y caballo) son rasgos

---

<sup>70</sup> Goodman, Nelson. *Of Mind and Other Matters*. Pág. 59.

<sup>71</sup> *Ibíd.* Pág. 69.

reales, por lo tanto la ejemplificación es el soporte referencial de la representación aunque sea ficticia, y por lo tanto, lo puede ser también de la metáfora.

Entonces, la ejemplificación es un modo de simbolización que relaciona lo que representa con lo que refiere a través de los símbolos. Entonces, la imagen, según la intención del autor, mostrará lo que considera necesario del símbolo, de tal manera que provoque el efecto o la expresión que mejor le convenga: “Podemos especificar o generalizar tanto como queramos sobre lo que ejemplificamos, pero no podemos lograr la máxima especificidad y la máxima generalidad al mismo tiempo”<sup>72</sup>. Entonces, para aquellas imágenes que carecen de denotación o referencia, las ejemplificaciones son representaciones que establecen, de manera deliberada, grados de especificación de los rasgos de los objetos representados. Una imagen que muestra un unicornio ofrece las características de un caballo con un cuerno, porque muestra los rasgos necesarios o la ejemplificación simbólica para determinar sus referentes. Por lo tanto, si la imagen nos provee los rasgos simbólicos necesarios, entonces Goodman podría considerar que la imagen es un *sistema representacional denso*.

El sistema representacional denso es también una de las características que es necesario retomar de la teoría de Goodman, por el tipo de representación que nos interesa. Goodman considera que “*un sistema es representacional en la medida que es denso*”<sup>73</sup>. Es decir, una imagen es una representación si es un sistema en el que se ordena una cantidad necesaria de rasgos, pues cualquier pequeña diferencia de los símbolos modificará su ordenación sintáctica o semántica. Por lo tanto, la metáfora es un ordenamiento cuidadoso de elementos que puede lograr precisión, es decir, la metáfora tiene la capacidad de estructurarse para lograr el significado y los efectos que busca crear; esto con el fin de establecer *una relación adecuada entre los referentes*, para lograr una relación que indique lo que se quiere comunicar.

Entonces, la metáfora se estructura, de manera esencial, cuando se transfiere un esquema a cualquier otro, principalmente cuando se genera un *conflicto* entre los elementos que conforman la imagen: “Donde existe una metáfora existe el conflicto: el cuadro es triste en lugar de alegre, pero es insensible y, por tanto, ni es triste ni es alegre. La aplicación de un término es metafórica sólo sí, hasta cierto punto, está

---

<sup>72</sup> Goodman, Nelson. *Los lenguajes del Arte*. Pág. 62.

<sup>73</sup> *Ibíd.* Pág. 206.

contraindicada”<sup>74</sup>. Por ejemplo, Goodman se pregunta ¿cómo una pintura puede expresar tristeza a través del color? El color gris o el azul, por sí mismo, no significan literalmente tristeza, pero metafóricamente sí, es decir, aunque la pintura no sea en sí misma una metáfora, puede por su estructura significar o expresar de manera metafórica por medio del hábito o la convencionalidad. De ahí que las metáforas visuales, también están compuestas por elementos disímiles que fueron trasladados de un sistema de representación a otro. Los elementos que conforman la metáfora son ejemplificaciones de etiquetas, es decir: el color gris o azul es una ejemplificación que denota, o es una etiqueta de tristeza.

La teoría de Goodman, entonces, permite sostener que las metáforas visuales existen a partir de que, al ser representaciones, no dependen de la semejanza sino de las relaciones referenciales que establecen a través de la etiqueta del objeto y, por ende, de lo que este ejemplifique. Por lo tanto, esta teoría ayudará a explicar y analizar la estructura de las imágenes metafóricas, para indicar la integración de sus partes al generar una imagen no-literal.

La noción de metáfora visual que defenderé está constituida por una imagen que sirve como *recurso* o *apoyo* en las narraciones cinematográficas con el objetivo de expresar o comunicar experiencias psicológicas, corporales o aquellas que no son fácilmente representables. Sin embargo, es necesario detenernos un poco en algunos aspectos problemáticos de las teorías existentes sobre la metáfora en el cine. Es decir, lo que rechazaré de esas teorías, (a las que llamo teoría formal y teoría imaginativa), es un aspecto que me parece tendencioso, extremo y reduccionista sobre la caracterización de las metáforas cinematográficas; por lo que considero que una postura intermedia, que incluso concilie ambas posturas, será más adecuada para nuestros fines. Para esto acudiré a la teoría de Goodman para la explicación de la naturaleza de las imágenes no-literales en el cine.

## **Las teorías de la metáfora en el cine**

En el capítulo anterior se expusieron las principales teorías y problemáticas en torno a la metáfora, mientras que en el apartado inicial de este capítulo se expuso un cambio de

---

<sup>74</sup> *Ibíd.* Pág. 73-74.

paradigma teórico que permite explicar y determinar la estructura y el funcionamiento de las metáforas en el cine. Sin embargo, no podemos dejar de considerar las teorías metafóricas que existen específicamente sobre el cine, aunque tengo algunas dudas acerca de sus postulados *extremos*. Es decir, quiero comentar aquí dos teorías principales sobre la metáfora cinematográfica: la teoría formal y la teoría imaginativa.

*La teoría imaginativa* me parece poco estricta en su caracterización sobre la metáfora, lo que propicia que no exista una definición clara del propósito, característica y estructura de estas imágenes no-literales; además, no están ligadas del todo a la narración, lo que genera que la comprensión de tales imágenes requiera una labor interpretativa más abierta. En contraste, *la teoría formal* es muy *rígida* en su caracterización de la metáfora visual, ya que sostiene que sólo aquellas escenas que cumplan con el requisito de *homoespacialidad* podrán ser consideradas metáforas; de ahí que muchas imágenes o escenas no-literales no podrían ser consideradas como metáforas.

En los apartados siguientes, emprenderé una breve revisión de estas teorías para tratar de mostrar sus debilidades, lo que permitirá presentar como alternativas la teoría ya expuesta de Nelson Goodman como punto de partida para desarrollar una metodología de análisis de las metáforas en el cine.

## **La teoría formal de la metáfora cinematográfica**

Albert Rothenberg y Noël Carroll son los principales exponentes de la teoría formal de la metáfora; ambos sostienen, de manera general, que la metáfora tiene como característica esencial la homoespacialidad, aunque para Rothenberg la *homoespacialidad* es una parte del proceso creativo en las artes visuales; mientras que para Carroll implica una característica esencial de las imágenes compuestas a las que llama metáforas visuales. A continuación especificaré las concepciones sobre la homoespacialidad en cada uno de estos autores.

Rothenberg llama a la característica esencial de la metáfora: *pensamiento homoespacial* (*homospacial thinking*); que consiste en: “concebir activamente dos o más



entidades separadas ocupando el mismo 'espacio', es una concepción que conduce a la articulación de nuevas entidades"<sup>75</sup>. Por espacio se refiere al ámbito representacional de la imagen que permite "distinguir un número de sensaciones idénticas y simultáneas de una a otra"<sup>76</sup>, tales sensaciones las llama *modalidades sensoriales*, estas son: táctil, cinestésica, olfativa, gustativa y auditiva.

El *pensamiento homoespacial* como una operación del pensamiento creativo genera imágenes en las que se "integran elementos en una totalidad o unidad", o sea, los elementos se fusionan o se superponen entidades distintas en el mismo espacio como una expresión del proceso creativo del artista. Es importante enfatizar que la homoespacialidad, para Rothenberg, puede ser una característica determinante de la metáfora visual como homoespacialidad, ya que al ser parte de un proceso creativo, concibe entidades para producir imágenes que llevan a cabo una interacción mutua o la generación de nuevas entidades. Pero la homoespacialidad no es única de la representación metafórica, sino que es un recurso de los artistas visuales.

Algunos ejemplos propuestos por Rothenberg, en los que se muestra la homoespacialidad, son: *Courmayer y los dientes de gigantes* (*Courmayer et les dents des géants*) de Kokoschka, *Cabeza casco N° 5* (*Helmet Head N° 5*) de Henry Moore, *Perfiles dobles* (*Double Profiles*) de Edgar Rubin, *Pay-máquina de escribir* (*Typewriter-Pie*) de Claes Oldenburg, etc. De manera específica, Rothenberg analiza imágenes en las que el proceso del *pensar o concebir una entidad o representación de algo inexistente a través de la fusión o combinación* para expresar o comunicar un estado, situación o hecho. Tal es el caso de la obra de Leonardo da Vinci: *Dibujo para Santa Ana con la Virgen*, *El hombre de Vitrubio* (*Illustration of the proportions of the male figure*) y *La batalla de Anghiari*. La primera de estas obras, *Dibujo para Santa Ana con la Virgen*, presenta dos figuras femeninas que ocupan el mismo lugar, tal representación parece una figura con dos cabezas superpuestas o fusionadas, incluso el cuerpo de ambas mujeres parece fusionado, mientras que una de ellas sostiene un niño.

---

<sup>75</sup> Rothenberg, Albert. «Visual Art. Homospacial Thinking in the Creative Process.» *Leonardo* (The Mit Press) 13, n° 1 (1980), pág. 18.

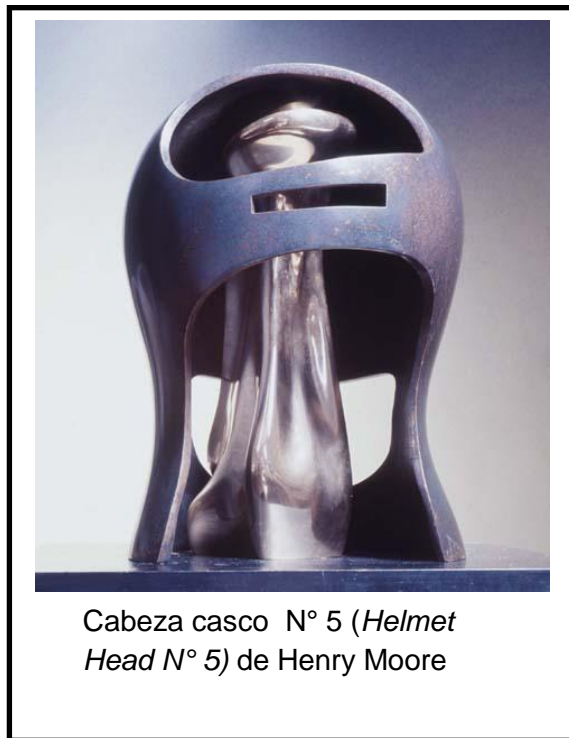
<sup>76</sup> Idem.



Leonardo da Vinci *Dibujo para Santa Ana con la Virgen*

Es decir, el *pensamiento homoespacial* es la forma en que se conciben representaciones que indican la manera en que suceden ciertas acciones o que expresan situaciones o acontecimientos, como en este caso, las representaciones femeninas muestran una *estrecha relación* entre ellas; para expresar tal relación, el autor las representa en el mismo espacio, aparentemente unidas o fusionadas en el mismo cuerpo. Otros ejemplos también muestran la fusión de diversos elementos para transformar el contenido y la forma para realizar una concatenación de las mismas, como en otra obra de da Vinci, *La batalla de Anghiari*, está compuesta por representaciones de caballos, hombres y leones fusionados, el objetivo de la fusión de cuerpos es representar una feroz guerra.

Debido a que la homoespacialidad puede expresar una representación en términos de otra, puede ser una característica esencial de la metáfora visual, como Rothenberg lo muestra con Cabeza casco N° 5 (Helmet Head N° 5) de Henry Moore. La imagen a continuación.



Cabeza casco N° 5 (*Helmet Head N° 5*) de Henry Moore

De forma específica, Rothenberg sostiene que esta escultura es un ejemplo de metáfora visual que tiene como base la característica *homoespacial* debido a que está configurada por la fusión de dos elementos simbólicos sexuales. Rothenberg dice que en esta obra se integran la forma y el contenido, es decir, la fusión de elementos que establecen una simbología: “La sólida estructura interna tiene rasgos fálicos definidos y la parte externa encapsuladora es claramente una reminiscencia del útero femenino”<sup>77</sup>.

Dado que la homoespacialidad es un *recurso* usado por los artistas visuales para crear nuevas formas o expresar algo que no puede ser representado de forma literal o denotada; es importante remarcar que, para Rothenberg, la homoespacialidad no es un rasgo exclusivo de la metáfora, sino que también puede ser una característica de formas de representación no necesariamente metafóricas. Ya que es principalmente una forma de concebir formas, entidades, imágenes o representaciones creativas, por lo que Rothenberg considera que la homoespacialidad es una habilidad mental o cognitiva para asociar elementos y crear representaciones no-literales a partir de objetos conocidos.

---

<sup>77</sup> Rothenberg, Albert. «Visual Art. Homospacial Thinking in the Creative Process.» *Leonardo* (The Mit Press) 13, nº 1 (1980), pág. 19.

Noël Carroll (1994) retoma el concepto de homoespacialidad por sugerencia de Rothenberg. Pero, a diferencia de Rothenberg, desarrolla de manera más amplia el concepto de homoespacialidad en las metáforas visuales. Carroll considera, de forma general, que la metáfora en el cine y en las artes visuales tiene dos características principales; primero, como algunos autores lo han mencionado antes, que la metáfora visual funciona, en algunos aspectos, de la misma manera que la metáfora lingüística: “La metáfora visual funciona de la misma manera que la metáfora verbal, esto es porque los mecanismos que utilizamos son parecidos y necesarios para comprender ambos tipos de metáfora”<sup>78</sup>. Aunque se puede estar de acuerdo, en parte, con la afirmación sobre mecanismos parecidos en ambos ámbitos, Carroll aún aplica la teoría lingüística de Richards en lo visual, con sus consecuentes limitaciones.

El segundo rasgo importante de la metáfora es la ya mencionada *homoespacialidad* que, de forma muy parecida a Rothenberg, se refiere a la co-presencia de categorías, conceptos, símbolos, etc., los cuales se funden en una imagen compuesta para generar la metáfora visual. Esto quiere decir que los elementos que conforman la metáfora visual, como los rasgos literales de objetos o seres, deben estar presentes en el mismo espacio, Carroll dice que la homoespacialidad:

[...] incorpora elementos visualmente dispares (llama a la mente categorías dispares) en un espacio limitado o entidad homogénea. Los elementos se fusionan en un compuesto, pero no obstante en un constructo identificable [...].

Los elementos son rasgos de las mismas cosas en virtud de habitar las mismas coordenadas espaciales [...]. Los elementos fusionados o superpuestos o adjuntos de alguno otro modo son reconocidos como pertenecientes a la misma entidad unificada.

Homoespacialidad, en este sentido, es una condición necesaria para la metáfora visual. Sirve para enlazar categorías dispares en metáforas físicamente visuales, en formas que son funcionalmente equivalentes a las formas en que las categorías dispares están vinculadas gramaticalmente a las metáforas verbales, [...]; por medio de la homoespacialidad, la identidad

---

<sup>78</sup> Carroll, Noël. «Visual Metaphor.» En *Aspects of Metaphor*, de Jaakko Hintikka, 198-217. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1994. Pág. 189.

categoría intima al presentar categorías no convergentes que se aplican a la misma entidad<sup>79</sup>.

Derivado de la cita anterior, primero, la metáfora visual está estructurada por elementos dispares, es decir, representaciones de objetos que normalmente no se relacionan, por lo que, para establecer la asociación deben ser fusionados y generar *imágenes compuestas, fusionadas o superpuestas*; pero que, a pesar de la fusión se debe mantener el reconocimiento perceptual de los elementos. Segundo, tales rasgos o representaciones deberán compartir, como lo dice Carroll, “*las mismas coordenadas espaciales*”; ya que al mantener el reconocimiento de los objetos, éstos deberán compartir el mismo espacio con el objetivo de que el receptor establezca las relaciones necesarias para otorgarle un significado a la metáfora. Por último, para Carroll, la *homoespacialidad es una condición necesaria* que caracteriza a las metáforas visuales ya que establecen relaciones asociativas entre categorías dispares de la misma forma, según Carroll, que lo hacen las metáforas lingüísticas; es decir, la estructura de las metáforas visuales es análoga a la estructura gramatical de las metáforas verbales<sup>80</sup>. El punto coincidente entre ambos tipos de metáfora, la visual y la verbal, es la necesidad de cercanía entre los símbolos de lo visual y los signos de lo verbal, ya que la relación estrecha entre éstos nos permite relacionar metafóricamente las representaciones o las palabras.

La homoespacialidad al relacionar, fusionar o combinar símbolos o representaciones, genera imágenes superpuestas<sup>81</sup> o también llamadas *metamorfias*. Carroll considera imprescindible este mecanismo para establecer relaciones entre los símbolos o representaciones en objetos que son físicamente no “compatibles”<sup>82</sup> (*physically noncompossible*) o que normalmente no se relacionan. Por lo que, el espectador debe estar consciente de que la imagen metafórica viola las normas físicas

---

<sup>79</sup> Carroll, Noël. «Visual Metaphor.» En *Aspects of Metaphor*, 1994. Pág. 198.

<sup>80</sup> Autoras, entre otros, como Cathy Dent y Agnes Szokolszky postulan que las metáforas visuales se pueden demostrar y construir a partir de las verbales, es decir, consideran que ambas maneras de metaforizar son equivalentes.

<sup>81</sup> Más adelante, en el siguiente capítulo, también utilizaremos esta noción para establecer diferencias sustanciales entre la metáfora y la analogía, pues si bien ambas tienen la capacidad de establecer relaciones de semejanza, la distancia entre símbolos y signos es lo que establece la diferencia.

<sup>82</sup> Compossible se traduce como compossible, que significa: “lo que puede conciliarse o concordar con otra cosa”.

con el objetivo de establecer asociaciones entre representaciones o referentes, para mostrar que la imagen es no-literal o que carece de un referente claro o directo<sup>83</sup>.

Carroll ofrece varios ejemplos visuales que muestran las dos principales características de la metáfora visual explicados arriba: la metáfora visual funciona igual que la metáfora lingüística y los elementos que la integran establecen una relación *homoespacial a partir de elementos físicamente no compatibles*. Uno de estos ejemplos es la fotografía *Violon d'Ingres*, de Man Ray. Es importante mencionar que esta obra forma parte de la corriente surrealista y que, debido a sus formas o técnicas para expresar el subconsciente, los artistas tendían a establecer relaciones entre elementos, objetos o conceptos dispares lo que genera imágenes como las que Carroll considera metáforas visuales; aunque, en el caso del surrealismo, no se pretendía necesariamente producir un significado metafórico o no literal.

El ejemplo al que alude Carroll, *Violon d'Ingres*, es una *imagen compuesta* por la superposición de elementos característicos de un violín sobre la espalda de una mujer. Man Ray quiere mostrar la semejanza entre la forma de un violín y una mujer, el resultado es una mujer-violín. Esta es una imagen compuesta porque el autor trata de mostrar las características relevantes de los elementos que conforman la imagen, como dice Carroll: "El cuerpo de una mujer es un violín (o cello); o un violín (o un cello) es el cuerpo de una mujer"<sup>84</sup>. Por lo que, en ambas figuras, los elementos de un objeto o ser están contenidos en el otro.

La obra *Violon d'Ingres* está construida con elementos *literales* (escotaduras y mujer); la fusión de los elementos no nos refiere exactamente a otro ser que se perciba o experimente comúnmente; aunque es fácil comprender los elementos que la conforman por el conocimiento cultural y la experiencia del mundo que poseemos. Tales representaciones no nos indican de manera exacta su referente y por tanto su significado, sino que su objetivo es establecer relaciones de *semejanza* para comunicar una experiencia diferente. Entonces, según lo estipulado por Carroll: las imágenes

---

<sup>83</sup> Este principio parece afirmar el argumento de Davidson que analizamos en el primer capítulo, en el que sostiene que el significado de las metáforas verbales no llevan a cabo ningún tipo de extensión, giro o modificación del significado de las palabras, por lo que, como analizamos en el apartado anterior, las imágenes tampoco llevan a cabo una modificación porque la mayoría de ellas son literales. Por lo tanto, consideramos que Davidson está en lo correcto al afirmar que las metáforas verbales son oraciones [literalmente] falsas. En este sentido las metáforas visuales también serían falsas en cuanto a que nunca tendrían un referente real.

<sup>84</sup> *Ibíd.* Pág. 192.

compuestas que normalmente no están relacionadas que se unen o superponen de manera *homoespacial* establecen una relación metafórica.



En este punto es necesario establecer algunos puntos distintivos entre las dos propuestas teóricas que tienen como núcleo a la homoespacialidad como característica de la metáfora.

La teoría formal de la metáfora a la que nos hemos referido está compuesta por dos tesis. En la primera tesis, Rothenberg enfatiza el aspecto de la homoespacialidad como una habilidad cognitiva u operación mental que forma parte del proceso de creación que lleva a cabo el artista para establecer representaciones. Mientras que en la segunda tesis, Carroll enfatiza la homoespacialidad como una característica estricta de elementos fusionados en el espacio de la representación. Es decir, la homoespacialidad no sólo es una operación cognitiva o una forma de pensamiento, sino la fusión de elementos no compatibles en las imágenes.

El objetivo de este apartado no es rechazar la teoría formal como un tipo de mecanismo para generar metáforas visuales cinematográficas, ya que como veremos, sí existen tales metáforas en ámbitos cinematográficos en las que dos elementos, aparentemente no compatibles, se fusionan y generan un significado no-literal. Sin embargo, es importante señalar que la manera en que lo estipula Carroll, parece indicar que toda fusión de representaciones no compatibles es una metáfora visual, y este no es siempre el caso, ya que si bien tal combinación puede resultar en una relación no-literal, esta no es necesariamente metafórica. Además, como veremos a continuación, no necesariamente es obligatoria la fusión de elementos para generar un significado metafórico.

En suma, no se rechaza del todo la noción de homoespacialidad como una forma para generar metáforas visuales, más bien sostenemos que se debe considerar a esta característica no como una condición necesaria para generar relaciones no-literales entre representaciones; ya que, como sostiene Rothenberg, la homoespacialidad es una manera o una parte del proceso mental para crear representaciones metafóricas. Mientras que para Carroll, la metáfora se reduce a la homoespacialidad, es decir, a la forma de representación metafórica como la fusión de elementos no-compatibles. Sin embargo, como veremos a continuación, existen otras maneras de metaforizar visualmente.

### **La teoría imaginativa de la metáfora.**

La teoría que presento a continuación puede ser complementaria de la teoría formal, ya que no se reduce a la condición de representación formal o a la fusión de elementos en una imagen o puesta en escena, sino que amplía la generación de significados no-literales a otros procesos imaginativos.

La definición de metáfora que propone Trevor Whittock es compatible con la propuesta de Lakoff y Johnson. Whittock sostiene que la “metáfora es usualmente definida como la presentación de una idea en términos de otra”<sup>85</sup>. Él representa la metáfora simbólicamente como  $A+B=A(B)$  o  $A+B=Z$ , esta fórmula implica que la metáfora es la generación de una idea a partir de la conjunción de otras dos; es decir, la metáfora

---

<sup>85</sup> Whittock, Trevor. *Metaphor and Film*. New York: Cambridge University Press, 1990. Pág. 5.



*debería* mostrar una transformación, pues de otra manera, la unión de dos elementos será una analogía o una yuxtaposición. Sin embargo, es importante señalar que muchas metáforas tienen como base fundamental la analogía; pero como veremos, la analogía se distingue de la metáfora por una relación de semejanza física de los objetos representados. Hasta aquí la explicación de Whittok es muy similar a la teoría formal que se expuso arriba.

Entonces, la generación de “metáforas cinematográficas” (como Whittock las llama), en una formulación derivada de las afirmaciones del teórico francés de cine Jean Mitry<sup>86</sup>, implica que la metáfora es la yuxtaposición de tomas, o la transformación de representaciones literales por medio del montaje: “el meollo del tema es la yuxtaposición de tomas –la metáforas cinematográficas, si ellas existen, dependen del montaje”<sup>87</sup>. Pero, a Whittock esta idea le parece muy estrecha, ya que sólo algunas imágenes podrían ser consideradas metáforas, es decir, solo las metáforas que muestren yuxtaposición de representaciones u *homoespacialidad*, en el segundo sentido, o en el de Carroll, podrían ser consideradas metáforas.

En cambio, Whittock se propone establecer una teoría que permita una noción más amplia de metáfora cinematográfica, a ésta la llama la *teoría imaginativa de la metáfora* y consiste en una relación *interplícita*<sup>88</sup> (*interplicit*) de ideas y/o contextos<sup>89</sup> dispares: “la influencia mutua de ideas dispares o contextos uno sobre otro, la interacción de significados viejos y nuevos juntos”<sup>90</sup>. Es decir, la relación *interplícita* implica un enlace entre la representación cinematográfica, la denotación y la connotación; la imagen metafórica es *interplícita* porque una representación cinematográfica puede proveer significados literales o no-literales; a esta duplicidad de significados que comparten una imagen, Whittock la llama *doble designación*. Es decir, una imagen será considerada

---

<sup>86</sup> Whittock dice que Mitry sostiene que las metáforas cinematográficas deberían ser elementos copresentes en una misma imagen, de forma muy similar a la que sostiene Carroll, es decir, Mitry estaría, de algún modo, de acuerdo con la característica homoespacial de la teoría formal de la metáfora.

<sup>87</sup> *Ibíd.* Pág. 25.

<sup>88</sup> Whittock retoma el concepto *interplicit* de G. D. Martin en *Language Truth and Poetry*. Tal concepto está estrechamente relacionado a la teoría interaccionista de Black y Richards, ya que considera que: “cuando un término es extendido en un nuevo contexto, o usado como una metáfora, fuerza a la consciencia –o al menos dentro de los márgenes de la consciencia- a ciertas connotaciones, las hace ‘*interplicitas*’ (*interplicit*)” (Whittock, 1990, pág. 26. Las cursivas son mías).

<sup>89</sup> Por contexto Whittock se refiere al grupo de imágenes que componen el film y en el que se inserta la metáfora.

<sup>90</sup> *Ibíd.* Pág. 27

metafórica al designar al mismo tiempo un significado denotado y otro connotado; del mismo modo, la imagen es *interplícita* porque establece la relación entre ambos significados que conforman la doble designación.

Para la relación que se establece entre ideas dispares o significados denotados y connotados, es necesario recurrir al concepto *ver-como* (*seeing as*)<sup>91</sup>; es decir, la metáfora, debido a su estructura *interplícita* debe ser vista como *otra cosa*; para esto se deben adquirir habilidades y sensibilidades porque la imagen metafórica cinematográfica es producto no de la reproducción de representaciones literales, sino de toda la elaboración y conjunción de elementos que conforman la película: “la metáfora se encapsula dentro de la misma imagen fílmica”<sup>92</sup>. Entonces, *ver-como* es la habilidad que poseemos como espectadores que hará posible identificar o comprender la imagen como metafórica, ya que se refiere a la capacidad para relacionar o establecer asociaciones entre la memoria y las emociones; aunque Whittock acepta que las asociaciones pueden ser personales, las más importantes son las establecidas por los cineastas con referentes culturales de dominio público.

Por ejemplo, Whittock menciona la metáfora el BANCO ES UN TEMPLO, es decir, se debe considerar un banco como si fuera un templo; para esto, primero debemos reconocer el banco, pero al resaltar ciertos aspectos de la escena como el silencio, la solemnidad de los empleados, la iluminación, el ángulo de las tomas, etc. Estos aspectos deben generar una modificación en la percepción del banco, es decir, al mismo tiempo que veamos un banco también podríamos ver una iglesia.

Entonces, al enfatizar o resaltar los rasgos del templo que podrían asociarse con un banco se generará lo que Whittock llama una *doble designación* pues se percibirá o se verá (*seeing as*) “*un banco es una iglesia*”. Por lo que, la teoría de la imaginación de Whittock implica que el espectador tenga, primero, la habilidad para realizar las conexiones mentales necesarias entre ideas (de ahí que no sea necesario mostrar elementos fusionados en un mismo espacio), por ende, entre una representación y su significado extendido; y, segundo, la capacidad para ver “*una cosa como otra*” o *A es B*.

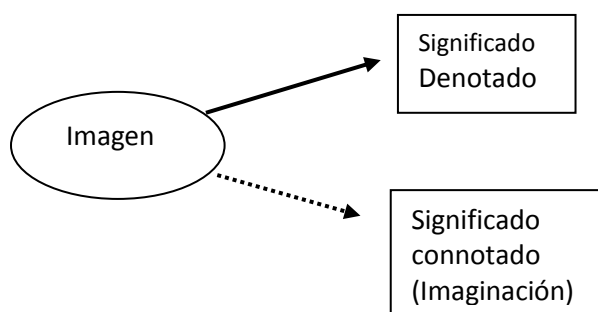
De ahí que Whittock sostenga firmemente que las metáforas cinematográficas pueden presentarse sin ser necesariamente una imagen compuesta, como sí lo sugieren Mitry y

---

<sup>91</sup> Whittock retoma este concepto de Wittgenstein.

<sup>92</sup> *Ibíd.* Pág. 29.

Carroll; sino que sólo es necesario que la asociación, la idea sugerida o el significado añadido o extenso sean sugeridos a través de una asociación débil de la imagen denotada. Entonces, podemos sostener que la teoría de la metáfora cinematográfica que postula Whittock tiene como base la teoría interaccionista de Richards, pues al igual que éste, Whittock sugiere que la metáfora en la imagen cinematográfica debe tener la capacidad de contener dos significados con una base representacional, cuyos rasgos deben establecer conexiones entre la imagen y un significado connotado, como se muestra en el diagrama a continuación:



La imagen al mismo tiempo refiere a dos significados (doble designación), para ello debemos imaginar que el segundo significado connotado (en líneas punteadas) debe establecer esta relación a través de la imaginación; entonces, la metáfora cinematográfica apela a la imaginación al considerar la escena como algo diferente de lo que percibimos, por lo que no es necesario que las representaciones de seres o cosas se transformen o se fusionen con otros elementos para generar un significado no-literal; es decir, en las escenas pueden existir elementos de la narración que modifican de determinada manera y en cierto grado el significado representacional del referente.

Whittock presenta varios ejemplos dentro de su categorización metafórica<sup>93</sup>. Las formas de metaforización, para Whittock, consisten principalmente en una comparación establecida por la semejanza de los elementos presentados: “mientras que la comparación explícita dirige la atención inicial al parecido o al sistema de semejanzas compartidas, la identidad aseverada (*identity asserted*) implica generalmente que la

<sup>93</sup> Whittock no distingue entre diferentes figuras no-literales, es decir, la metonimia, la sinécdoque, la analogía, etc.; realizan funciones metafóricas, por lo que para él son tipos de metáforas y no formas poéticas o retóricas independientes de la metáfora. Whittock, Trevor. *Metaphor and Film*. New York: Cambridge University Press, 1990. Pág. 52.

esencia de algo no es lo que consideramos normalmente, sino algo totalmente diferente”<sup>94</sup>. De modo que Whittok propone que una escena tenga doble designación sin que exista un elemento ajeno u opuesto, sino que la misma escena pueda ser *interpretada de forma connotada*. Whittok ejemplifica esta tipo de asociación metafórica con la celebre escena de Psycho:

En Psycho de Hitchcock, Marion Crane (Jane Leight) se ha dado a la fuga con el dinero de un cliente, pero después de una conversación en el motel con Norman Bates (Anthony Perkins), ella reconoce la locura de su acción y resuelve regresar el dinero. Después de haber tomado esa decisión, ella va a tomar un baño. Debido a que hemos sido parte de la tentación, culpa, resolución y arrepentimiento de Marion, es imposible no sentir que su lavado es más que una acción física, es una limpieza espiritual. Robin Wood considera sobre esto: ‘Vemos a Marion bajo la regadera y sus movimientos tienen una cualidad casi ritual, su cara expresa el alivio de lavar su culpa’<sup>95</sup>.

La imagen que se presenta a continuación es un fotograma de la escena que Whittok describe arriba. En este fotograma vemos a Marion sonreír mientras disfruta su baño.



---

<sup>94</sup> Ídem.

<sup>95</sup> Whittok, Trevor. *Metaphor and Film*. 1990. Pág. 53.

Es decir, para Whittock, no sólo vemos a una mujer tomando un baño, sino que además vemos a una mujer que ya no siente el peso moral de un robo, debido a que corregirá su delito. Por lo que Whittock sugiere que la sonrisa y la forma en que disfruta el baño son diferentes a las expresiones de tensión y preocupación que mostraba en escenas anteriores.

Entonces, la escena de *Psycho* permite resaltar que, para Whittock, las imágenes adquieren significado por el orden que ocupa este tipo de imágenes dentro de un grupo compuesto por otras imágenes que él llama *contexto*, esto es: “Cada imagen fílmica adquiere significado más allá de su designación por razón de su inclusión, entre otras imágenes, en un contexto. Este componente adicional de significado podría llamarse la significación de la imagen”<sup>96</sup>. La ordenación de las imágenes es importante para establecer el significado que requiere la narración: “La significación de la imagen fílmica depende más de la organización artística que de las reglas formales de una sintaxis estricta (...). El lenguaje fundamental del film, como tal, es el ‘lenguaje’ de la composición artística en sí misma”<sup>97</sup>. Por lo tanto, la escena de *Psycho* adquiere un sentido de alivio después de eliminar las culpas derivadas de las relaciones que establecen las escenas con los acontecimientos anteriores; la teoría imaginativa de la metáfora también establece otras formas de metáforas complementarias a la teoría formal, ya que mientras que esta última parece rígida pues requiere de elementos fusionados, aquella es más libre en su caracterización, aunque necesita y depende más de la interpretación para comprender su sentido.

## **La Metáfora Visual Cinematográfica**

La metáfora visual se distingue de la metáfora lingüística por los elementos que las conforman, mientras que la metáfora lingüística utiliza palabras, la metáfora visual utiliza representaciones por lo que sus niveles referenciales son diferentes. En ambos casos, las dos formas de metaforización comparten el mismo principio: el reemplazamiento de elementos; o como Goodman les llama “el pluriempleo” de los signos o símbolos. Por lo

---

<sup>96</sup> Whittock, Trevor. *Metaphor and Film*. 1990. Idem.

<sup>97</sup> *Ibíd.* Pág. 33.

tanto un concepto de metáfora visual cinematográfica no debe estar alejado de la definición usual de metáfora. Entonces, tomando como base la definición de Lakoff y Johnson, la metáfora visual podríamos definirla como *representar algo en términos de otra representación*.

A partir de las teorías expuestas en los apartados anteriores, presentaré un método de análisis de las imágenes cinematográficas. Recupero de la teoría cognitiva de la metáfora de Lakoff y Johnson una noción extendida de metáfora que permite sostener que existen metáforas en ámbitos no lingüísticos, por lo tanto la metaforización es una habilidad cognitiva que se muestra tanto en lo visual como en lo lingüístico.

Sin embargo, una explicación de la naturaleza de la metáfora visual en el cine requiere dilucidar los elementos que conforman la imagen misma, es decir, analizar con cuidado los aspectos representacionales. Nelson Goodman nos ofrece un apoyo importante para el análisis de las metáforas visuales, ya que los principios que utilizaremos en este punto son la noción de representación, que no acepta el principio de semejanza como una característica necesaria (de igual forma en la metáfora visual) por lo que da pie a que se establezcan representaciones metafóricas convencionales. Por otro lado, Goodman sostiene que los símbolos en las representaciones establecen relaciones denotacionales con su referente a partir de *etiquetas*, que son la representación de aspectos denotativos de objetos. Goodman llama *ejemplificaciones* a las representaciones de rasgos de objetos; es decir, la muestra de un objeto es suficiente para denotarlo por lo que la manera de comunicar la ejemplificación del objeto en la representación se da a través de la etiqueta. En cuanto a la metáfora, como ya vimos anteriormente, Goodman sostiene que se caracteriza por el *pluriempleo*, lo que se refiere a que las etiquetas que ejemplifican los rasgos de un objeto pueden ser utilizadas o trasladadas a otros sistemas de representación, lo que permite que estos sistemas de representaciones puedan reorganizarse de formas diferentes.

Por último, las teorías principales de la metáfora visual en el cine, como pudimos ver, son consistentes con los principios teóricos de Lakoff, Johnson y Goodman.

Las teorías de la metáfora visual cinematográfica, la teoría formal y la teoría imaginativa, son teorías extremas porque presentan formas metafóricas distintas pero al mismo tiempo complementarias. Por lo que considero que tales teorías permiten mostrar diferentes formas para establecer asociaciones metafóricas entre signos. Así mismo,

dichas teorías sostienen que la metáfora visual y su presentación homoespacial, por un lado, es resultado de una operación mental (Rothenberg), por lo que se expresa como una manera de fusionar elementos que no son físicamente compatibles (Carroll) lo que podría generar, o no, relaciones no literales, ya sea como metáforas o símiles. Encontramos otras formas de metaforización en la propuesta de Whittock, ya que considera a las metáforas visuales de forma más libre, sin requerir de efectos especiales o técnicas de montaje; por lo que establece que las metáforas deben ser “vistas como” algo distinto a su significado visual o literal.

Sin embargo, mi propósito y postura es explicar la metáfora como un *recurso* visual que tiene como objetivo apoyar la narración fílmica pero con características específicas, ya sea como un conjunto de elementos relacionados de forma estrecha a la narración; que puede o no ser homoespacial, o pueden relacionar signos visuales o auditivos para generar significados no literales; por lo tanto, los símbolos, los significados y el propósito de la metáfora visual cinematográfica deberá estar vinculada estrechamente con la narración y significado del film.

Una vez comentado los principales principios que se retomarán de los autores anteriores, parece conveniente establecer, a continuación, una explicación que considere a la metáfora visual cinematográfica como un *recurso* o *apoyo* para la narración cinematográfica, con el objetivo de explicar la naturaleza y funcionamiento de las metáforas visuales en el cine. Para esto deberemos referirnos ahora a la naturaleza de los símbolos o signos que se emplean en el cine.

## **CAPÍTULO III**



## La narración con imágenes y los modos de significar

La breve revisión que realizamos sobre algunas de las teorías de la metáfora en algunos de sus ámbitos nos permitirá demostrar que estas figuras pueden ser muy útiles en la narración cinematográfica porque comunican lo intangible, abstracto o no conocido; así mismo, son una forma para reiterar, reafirmar o clarificar una escena o el tema del film. Con respecto a las teorías mencionadas de las metáforas visuales, como vimos, presentan problemas que nos impiden caracterizar o determinar este tipo de metáforas ya que no aceptan algunas formas no literales o sus características no son claras. Por lo que recuperaremos la teoría de la representación simbólica de Nelson Goodman como base para determinar la metáfora visual en el cine, así como algunos principios del cine establecidos por Jean Mitry y David Bordwell; con esto podremos establecer las características de este tipo de representaciones no literales.

En este punto, la metáfora es considerada como una forma de expresión y comunicación que no se restringe al lenguaje, sino que admite múltiples formas de codificación que pueden ser signos no lingüísticos; es decir, la metáfora es una forma de trasladar signos, experiencias, aspectos de los personajes, emociones, etc., de un contexto o de un esquema a otro. Esto posibilita que puedan existir significados no literales a partir de la narración con imágenes. Como ya se afirmó, la teoría de Goodman es útil para demostrar y explicar por qué las metáforas visuales son representaciones y cómo están compuestas por etiquetas que conforman sistemas (los cuales en la narración cinematográfica conformarán *esquemas*). Dependiendo de la convención del medio (cine, pintura, escultura, fotografía, diseño, etc.), éstos se relacionan entre sí o se reorganizan para generar significados.

Las *metáforas visuales en el terreno cinematográfico* tienen como propósito específico la narración con imágenes, es decir, este medio tiene la capacidad de comunicar o expresar el estado de cosas y las acciones de los personajes, así como la interacción entre personas y objetos; para esto se toma como base el constructo teórico ficcional; es decir, las leyes y reglas que gobiernan el mundo ficcional o, como dice Goodman, los mundos posibles. Esta capacidad del cine para narrar con imágenes permite construir metáforas para representar o reemplazar experiencias, estados mentales, ideas o conceptos que no tienen un referente literal en el mundo real. Las

representaciones no literales expresan o comunican a partir de la relación con otras escenas, para esto es necesaria la organización de la información (lo que determina la recepción de la historia) a través de los elementos o herramientas visuales (tomas, iluminación, escenas, efectos, convenciones, tema, etc.) con las que cuenta el cine. Según el estilo o intención del autor se estructurará o restringirá el significado de la metáfora, lo que propiciará que explique, reitere o comunique el tema o premisa del film.

Un ejemplo sobre la narración con imágenes<sup>98</sup> ocurre en una escena muy famosa de *Stagecoach* (1939)<sup>99</sup>. Allí, el autor narra la rendición del prófugo Ringo (John Wayne) cuando un grupo de soldados se acerca a la diligencia.

*Stagecoach*,  
John Ford, (1939).



Fotograma 1. *Plano americano* de Ringo, él detiene la diligencia.

Fotograma 1a. *Dolly in* hasta *close up* de Ringo.



Fotograma 2. *Plano americano* del alguacil y su ayudante, ambos ven a Ringo.



Fotograma 3. *Plano americano* del alguacil y su ayudante, ambos ven a Ringo.



Fotograma 2a. Cont. *Plano americano* del alguacil y su ayudante, ambos ven a Ringo.

<sup>98</sup> Agradezco ampliamente a la Dra. María Herrera por proporcionarme este concepto así como este ejemplo.

<sup>99</sup> *Stagecoach*, dirigida por John Ford, United Artist, Estados Unidos, 1939.



Fotograma 4. *Plano general* de la diligencia en el que los personajes ven lo que sucede.



Fotograma 5. *Plano general*, Ringo camina hacia la diligencia.



Fotograma 5a. *Plano general*, Ringo habla con el alguacil, mientras le apunta con el rifle.



Fotograma 6. *Close up* de Ringo dialogando con el alguacil.



Fotograma 7. *Contracampo* de la toma anterior. Alguacil y ayudante hablan con Ringo en *médium close up*.



Fotograma 6 a. *Medium close up* de Ringo dialogando con el alguacil.



Fotograma 6 b. Se mantiene el *close up*, Ringo voltea al darse cuenta de que la tropa de soldados se acerca.



Fotograma 8. *Plano general*, Ringo voltea hacia la tropa.



Fotograma 6 c. *Close up*, Ringo decide aventar su rifle hacia la diligencia (señal de rendición).



Fotograma 8 a. *Plano general*, ringo avienta también sus cosas en la diligencia.



Fotograma 9. *Plano americano*, Ringo sube a la diligencia una vez que entregó sus pertenencias.

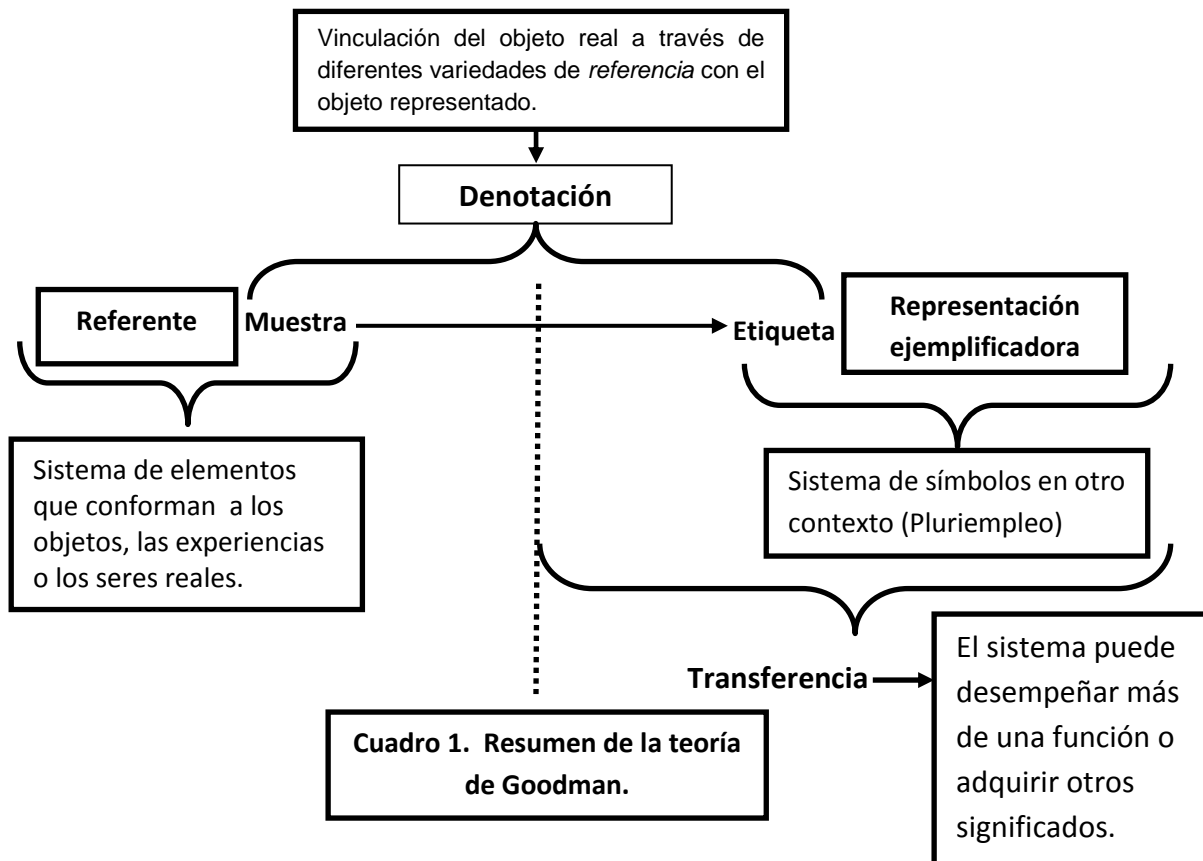


Fotograma 9 a. *Plano general* de la diligencia una vez que Ringo ingresó.

En las imágenes anteriores, las acciones o hechos se narran a partir de las relaciones que se establecen entre los personajes (Ringo, alguacil, soldados) y las cosas (rifle y diligencia), por lo que el significado de la escena se establece principalmente con la mirada y los movimientos corporales de los personajes. En el fotograma 1 y 1a (primero en plano americano, luego un *dolly in* hasta un *close up* del personaje) se introduce al personaje Ringo, el prófugo. Éste, al acercarse (fotograma 5 en *plano general*) a la diligencia el alguacil (fotograma 7 en *plano americano* del alguacil y su ayudante), quien viaja en la diligencia, le apunta con su rifle, Ringo en *contracampo* (fotograma 6 y 6a) dialoga con el alguacil. Luego, Ringo se percató de que los soldados se acercan a la diligencia (fotograma 6b, en *close up*), por lo que lanza sus pertenencias (rifle y equipaje), fotogramas 6c (*close up*) y 8a (*plano general*). En los siguientes fotograma (9 y 9a), Ringo aborda la diligencia, mientras que los soldados la rodean. El significado de la escena se establece por las acciones corporales del personaje, primero como el encuentro tenso o semi hostil y luego con la cancelación del conflicto. Ringo dispara su rifle al inicio de la escena (fotograma 1), mientras que en los fotogramas 5 a 6a, Ringo y el alguacil tienen un encuentro semi hostil porque el segundo le apunta con su rifle, pero el conflicto se desvanece cuando Ringo ve llegar a los soldados (fotograma 6b), por lo que su reacción es deshacerse del arma y sus pertenencias en señal de rendición. Es decir, las imágenes narran por sí mismas mientras que el significado es obtenido por la información que se presenta, por lo que a la acción de “arrojar pertenencias” se le otorga el sentido de *rendición* a partir de la información presentada en el inicio del film: el personaje es prófugo y por ello se presenta un conflicto entre Ringo y la autoridad.

El ejemplo anterior nos permite mostrar que la narración con imágenes puede significar por sí sola algo más que la mera acción, en este caso comunicar, a través de acciones, *la rendición*, de ahí que la metáfora visual también puede estar estructurada a partir de imágenes en una narración. Para entender la estructura del sistema representacional de las escenas cinematográficas, la teoría de Goodman será muy útil, pues nos permitirá describir la estructura de las imágenes metafóricas como representaciones que están conformadas por símbolos que integran sistemas que interactúan, en el caso del cine, con la totalidad del film. En el siguiente cuadro se resume la teoría de Goodman en el que se destaca, del lado izquierdo, la muestra del referente que ya implica una denotación; mientras que, del lado derecho, el pluriempleo del sistema de símbolos o signos, en el que una representación *ejemplifica muestras del referente*.

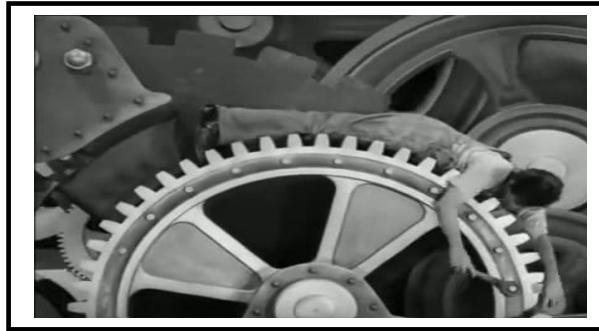
Esta relación genera sistemas de símbolos que pueden ser utilizados en otros sistemas o contextos distintos al que pertenecen, este es básicamente el mecanismo de la metáfora visual como un sistema de signos que representa otro sistema, en las que el sistema puede tener un significado no literal al interactuar con otro contexto, o como elementos con los que no concuerdan de forma literal.



En *Modern Times*<sup>100</sup>, Charles Chaplin (1936), un sistema de signos adquiere un significado no literal una vez que se establecen relaciones con otros sistemas de signos. Estas relaciones adquieren el propósito de significar algo muy *específico* en este film donde el tema es la búsqueda de la felicidad del hombre contemporáneo en un mundo dominado por la técnica y el capital, ¿el tema determina el significado de las escenas y de las metáforas del film? En la famosa escena de la línea de ensamblaje, Chaplin sufre una crisis nerviosa, (tiene la irresistible necesidad de apretar todo los objetos con forma

<sup>100</sup> *Modern Times*, dirigida por Charles Chaplin, United Artist, Estados Unidos, 1936.

de tuerca), lo que provoca que sea *literalmente engullido por una máquina* mientras gira las tuercas de los engranes; la escena se compone esencialmente de dos etiquetas: “obrero-con crisis” y “maquinaria”. Con la combinación o interacción de ambas etiquetas, la escena de forma literal representa a un trabajador que se interna en una máquina; sin embargo, debido a la totalidad del texto del film, incluido el tema y las situaciones que preceden, el sistema de signos adquiere un sentido no literal: la industria (las máquinas) se “alimentan” de los trabajadores.



*Modern Times*, Charles Chaplin (1936). Full shot de Chaplin sobre engrane mientras sufre crisis nerviosa.

La interacción de etiquetas similares que interactúan en un sistema parecido también se presenta en *Metropolis*, Fritz Lang (1927)<sup>101</sup>. También allí una máquina metafóricamente se “alimenta” de obreros. Aunque la situación es la misma, el estilo de las etiquetas es completamente diferente. Es decir, la etiqueta máquina adquiere rasgos monstruosos, este sistema de signos interactúa con las etiquetas-obreros que ingresan (la acción) al interior de la máquina-monstruo (objeto). La interrelación entre estos dos elementos: la acción de los personajes y la del objeto-monstruo, que no tienen una relación habitual, es utilizada para comunicar una idea distinta a la literal. Para que se pueda generar un tono y estilo visual determinado es necesario el trabajo de todo el equipo del que se rodea el autor/director para que con su colaboración materialicen la idea del autor, así se utilizan los elementos visuales, herramientas o recursos con los que cuenta la cinematografía; como por ejemplo, el uso, en este caso, de la disolvencia para significar que la maquinaria se transforma en un monstruo.

---

<sup>101</sup> *Metropolis*, dirigida por Fritz Lang, UFA, Alemania, 1927.



La máquina explota (fotograma derecha) y se transforma (fotograma derecha) en un monstruo o en un dios antiguo que se alimenta de obreros. Metropolis, Fritz Lang, (1926).

Otro de estos primeros filmes, que no podemos dejar pasar, es *La huelga*<sup>102</sup> (*Стачка*, 1924) de S. M. Eisenstein, en el que se utiliza la técnica cinematográfica<sup>103</sup> (disolvencias, empalmes, transparencias, etc.) para establecer significados metafóricos que expresan las intenciones de los personajes. En las imágenes de abajo se muestra un sistema de signos que significan la manipulación de un personaje por otro.

La escena a la que nos referimos presenta a la autoridad (fotograma 1) sentado y dispuesto a escribir una orden para detener a los líderes de la huelga quienes están reunidos (fotograma 2) para preparar las acciones de protesta. De forma paralela, en el fotograma 2a, a través de la disolvencia, vemos la mano de la autoridad tomar a uno de los líderes. En el fotograma 3 la disolvencia realiza la transición hacia el espacio del escritorio de la autoridad, es decir, la mano se muestra de forma más clara con el fondo del escritorio tenue y combinado aún con la imagen de los líderes. Mientras que en los

---

<sup>102</sup> La huelga (*Стачка*), dirigida por S. M. Eisenstein, URSS, 1924.

<sup>103</sup> Eisenstein, por medio de sus propuestas teóricas sobre el montaje, ya pretendía construir metáforas visuales en *La huelga*. A través de la conjunción de imágenes para generar un tercer sentido trató de generar diferentes formas de sentido: “De la combinación de dos ‘representables’ se logra la representación de algo gráficamente irrepresentable. Por ejemplo, la representación del agua y la imagen de un ojo significan ‘llorar’; la imagen de una oreja cerca del dibujo de una puerta = escuchar’; (...). Es exactamente lo que hacemos en el cine: combinar tomas que son representativas, únicas en su significado, neutrales en su contenido, dentro de contextos y series intelectuales. En toda exposición cinematográfica éste es un medio y un método inevitable y, en una forma purificada y condensada, el punto de partida del ‘cine intelectual’”

fotogramas 3a al 3c se ve la mano tomar un bolígrafo para escribir una orden de aprehensión (fotograma 4).

La relación entre la etiqueta-mano y la etiqueta-líderes obreros se establece con la disolvencia que conjunta dos acciones para generar un significado metafórico, es decir, la mano mantiene dos acciones, una literal, tomar el bolígrafo; y otra no literal, que funciona a partir de su interacción con los obreros (el momento de la disolvencia); por lo tanto, la posición de la mano al tomar, metafóricamente, a uno de los líderes, es la manipulación semejante a la de un títere o al movimiento de piezas en un juego, como en el ajedrez.

La huelga, S. M. Eisenstein (1924)



Fotograma 1. *Memdium close up* de la autoridad.



Fotograma 2. *Group full shot* de los líderes obreros.



Fotograma 2a. *Group full shot* de los líderes obreros, *disolvencia* de la mano de la autoridad.



Fotograma 3. *Disolvencia y Big close up* de la mano de la autoridad.



Fotograma 3a. *Big close up* de la mano con un movimiento hacia la hoja papel.



Fotograma 3b. *Big close up* de la mano para tomar una pluma.



Fotograma 3c. *Big close up* de la mano para tomar una pluma.



Fotograma 4. *Close up* de la autoridad que redacta una orden.



En otra escena del mismo film (página siguiente) se anuncian los acontecimientos que sucederán en la narración. En este caso, la autoridad planea reprimir la manifestación de los obreros. En dicha escena, en *medium close up* (fotograma 1), el líder obrero está en desacuerdo y comienza a forcejear con la autoridad por lo que la tinta de la pluma se riega sobre el mapa de la ciudad desplegada sobre la mesa (fotogramas 2, 3 y 4). La combinación de ambos elementos indica que la sangre correrá por esas calles.

El sistema de signos de la escena, específicamente la etiqueta-mapa se vuelve *pluriempleable* por el texto en el que se ubica la imagen dentro de la escena, (el antecedente de represión) y la tinta que genera un símil con la sangre, por lo que por medio de la combinación de ambas etiquetas o la interacción entre ellas, siguiendo a Nelson Goodman, se conseguiría reordenar los signos, y con ello se genera un significado acorde al texto de la escena y del film.

Hemos visto, hasta este momento, que la estructura de la metáfora visual puede ser descrita en términos de etiquetas que interactúan en un sistema de símbolos o signos; sin embargo, como también notamos, tales escenas metafóricas forman parte de esquemas que conforman la narración cinematográfica, por lo que para determinar de forma más precisa la importancia, funcionamiento de los símbolos o signos en el cine, así como otras características de la metáfora visual, es necesario comenzar por un planteamiento general para posteriormente, presentar casos específicos.

En lo que resta de este capítulo, estableceremos de forma más precisa la estructura de las metáforas visuales así como el lugar y la importancia que tienen en la narración. A continuación se mencionarán las características de los símbolos en el cine según Jean Mitry, lo que nos permitirá determinar los elementos que permiten generar metáforas visuales en el cine, para esto, como ya se mencionó, nos apoyaremos principalmente en la teoría sobre la representación visual (o en medios gráficos: dibujo, pintura y, por extensión, cine) de Nelson Goodman. Lo que nos llevará a determinar que las metáforas en ámbitos cinematográficos se estructuran en dos formas generales: metáforas estilísticas y metáforas formales.

La huelga, S. M. Eisenstein (1924)



Fotograma 1. *Medium close up*, líder obrero y autoridad discuten sobre la manifestación de los obreros en huelga.

Fotograma 2. *Close up* del puño sobre el mapa. La autoridad decide tomar acciones represivas en contra de los obreros.



Fotograma 3. *Thing close up* de mapa. Durante el forcejeo entre el líder obrero y la autoridad, la tinta se riega sobre el mapa.

Fotograma 4. *Close up* de mano sobre la tinta derrama en el mapa. Las relaciones entre la tinta y el mapa indican que la sangre correrá por las calles.



## Los símbolos cinematográficos

La estructura de los sistemas de representación metafórica resulta de la conjunción de símbolos<sup>104</sup>, por lo que, a continuación, a partir de la propuesta del teórico Jean Mitry, exploraremos las características de los símbolos que forman parte de las metáforas visuales en el cine.

Las metáforas cinematográficas, a diferencia de otros tipos de metáforas visuales (como las fotográficas, las pictóricas o las publicitarias)<sup>105</sup>, forman parte de la narración. Por lo que su significado debe estar sujeto a la organización del film y las relaciones que se establezcan. Para Jean Mitry, importante teórico cinematográfico francés, que aunque no es muy entusiasta acerca de la idea de metáforas cinematográficas, sí considera que los símbolos o signos (sostiene que en el cine ambos son lo mismo) deben tener características muy específicas para significar. Estas características son:

a) Los símbolos empleados en este tipo de metáforas cinematográficas no son convencionales, es decir, en general son contingentes, ya que solo sirven para una ocasión específica: “Los símbolos cinematográficos no son signos convencionales para cuya comprensión es preciso un desciframiento particular; [...]. Deben ser contingentes, exigidos por un momento, por una situación fuera de la cual pierden todo sentido”<sup>106</sup>. De modo que no son convencionales en cuanto a que no llegan a construir un sistema reconocible y durable.

b) El símbolo jamás va más allá de los hechos denotados que presentan las imágenes. Es decir, al símbolo no se le puede adjudicar, como espectadores, un significado separado de la narración o del texto, ya que significan en función de su relación con otros símbolos o signos<sup>107</sup> dentro de esa estructura narrativa.

c) Ligado al punto anterior, se sigue que el sentido general de la historia determina el significado de una imagen. Por lo que las metáforas cinematográficas en general,

---

<sup>104</sup> Recordemos que en este trabajo no haremos una distinción entre signos y símbolos

<sup>105</sup> Aunque en algunos casos estos medios pueden proponer “micro narrativas”, especialmente en el caso de la publicidad.

<sup>106</sup> Mitry, Jean. *Estética y Psicología del Cine 2. Las formas*. Madrid : Siglo XXI editores, 1986. Pág. 23.

<sup>107</sup> *Ibíd.* Pág. 455.

aunque puede haber excepciones, no están desprovistas de narración, ni tampoco, para Mitry, puede existir un film hecho solamente con metáforas o símbolos<sup>108</sup>.

d) El film está constituido por el sistema denotado, entonces el sistema connotado forma parte del mismo film como sistema de significación. En palabras de Jean Mitry: “en el cine los símbolos (connotados) sólo toman su sentido en función de los sucesos que les sirven de punto de apoyo y permiten su interpretación, por lo que fácilmente puede verse que el mensaje literal es un soporte necesario y que ningún mensaje simbólico inteligible podría existir sin él”<sup>109</sup>. Es decir, los símbolos que contiene el film deben estar fundamentados en la información denotada o literal que presentan las imágenes.

Aunque Mitry considera que la mayoría de los símbolos considerados como metáforas cinematográficas, (por ejemplo, Mitry sostiene que la escena inicial en *Tiempos Modernos* no es una metáfora como algunos teóricos sostienen<sup>110</sup>) deben comprenderse de manera natural y asegurarse que en realidad haya un traslado de la significación. A pesar de lo anterior, las consideraciones de Mitry respecto a la metáfora cinematográfica concuerdan con las afirmaciones de las teorías de la metáfora lingüística, pero no son simplemente una aplicación de las teorías lingüísticas de la metáfora en el terreno visual. El mérito de Mitry, me parece, consiste en establecer los lineamientos que hacen posibles los símbolos en el cine, ya que toma en cuenta los principales elementos que intervienen en el medio. Por lo tanto, los símbolos no literales (metáfora, metonimia, sinécdoque, analogía, etc.) tienen como característica necesaria una estricta relación con la narración y otros símbolos y signos del film; esta relación impedirá que la metáfora sea sobreinterpretada o que posea un significado separado de la narración. Aunque esto último no es imposible, tiendo a estar de acuerdo con él al pensar en la metáfora cinematográfica más como un apoyo, recurso o herramienta visual (o audiovisual) que permite solventar *ciertas experiencias, conceptos o situaciones* que no pueden representarse de manera literal; es decir, las metáforas cinematográficas principalmente representan experiencias o sucesos que no tienen un referente literal o directo en la vida diaria. Por ejemplo, representar el traslado de la conciencia humana de un ser a otro, los

---

<sup>108</sup> Ibíd. Pág. 463.

<sup>109</sup> Ibíd. Pág. 464.

<sup>110</sup> Jean Mitry en un primer momento afirma tajantemente que las metáforas cinematográficas o visuales no pueden existir ya que no hay una traslación de significado de una imagen a otra, como en los casos de metáfora lingüística, sino que el uso de figuras simbólicas en el cine son principalmente metonimias. Sin embargo, corrige Mitry, la manera en que existe significación metafórica es de índole comparativa, que en lo lingüístico se refiere a la analogía con el uso de la partícula *como*.

viajes espaciales en hipervelocidad, estados mentales o, más claro aún, experiencias fenomenológicas que experimentan los personajes y que son imprescindibles para la historia, tales como emociones, percepciones o estados mentales.

### **Caracterización de la metáfora visual cinematográfica**

En concordancia con lo estipulado por Mitry, como primera caracterización, *los símbolos o elementos que componen la metáfora visual cinematográfica deben estar presentes en la imagen* (no necesariamente de forma *homoespacial*, aunque pueden existir metáforas con esta característica) con el fin de establecer relaciones claras con otros símbolos o signos; esto ancla o liga la metáfora a la escena o escenas y a la narración general del film, lo que permitirá que el significado o interpretación sea clara y en ocasiones, casi inmediata, aunque se trate de imágenes no literales.

Para otros autores, como John M. Kennedy y Dan L. Chiappe en *Metaphors in Movies*, las metáforas visuales deben tener como base representaciones literales y realistas<sup>111</sup>; mientras que, para Mitry, las metáforas deben fundamentarse en los aspectos literales o denotaciones que proporcionan las imágenes para ser comprendidas, aunque, irónicamente, tales imágenes sean irrealistas. No obstante y a pesar de que las posturas anteriores no dicen lo mismo, pues los primeros sostienen una base literal, mientras que el segundo considera necesarios solo algunos aspectos, *es necesario sostener como caracterización que el elemento literal es importante para generar sentidos metafóricos.*

Para lograr la concordancia adecuada entre la metáfora y las imágenes literales, la narración y el tema, las imágenes metafóricas deben ser coherentes y consistentes con la historia. Para esto, la metáfora deberá estar fundamentada y enlazada con la narración y

---

<sup>111</sup> Kennedy, John M., y Dan L. Chiappe. «Metaphors in Movies.» En *Moving Image Therapy. Ecological Considerations*, de Joseph D. Anderson y Barbara Fisher Anderson, 228-241. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005. Pág. 230.

los demás signos y símbolos de la película para establecer el sentido metafórico correcto o aproximado.

La vinculación de la metáfora con la narración permite establecer y determinar, como veremos más adelante, el significado de la metáfora y enriquecer a la misma historia; por esto, la metáfora debe tener como base los referentes de objetos y/o experiencias reconocibles. *Una segunda caracterización necesaria es la estrecha relación e integración semántica de las imágenes no literales con la narración, ya que de esta integración depende el sentido de la metáfora visual.* Esta afirmación nos lleva a los rasgos específicos de los elementos de la narración fílmica.

Como ya hemos visto, en la teoría de Goodman, las etiquetas y la ejemplificación son elementos importantes que permiten establecer la configuración representacional de las metáforas visuales cinematográficas, lo que significa que una característica adicional de la metáfora es el *pluriempleo de símbolos o signos que nos permiten representar algo en términos de otra representación o que las representaciones (etiquetas o ejemplificaciones) tengan una función literal y/o metafórica*, tal es el caso de las escenas que ya mencionamos al inicio de este capítulo: la línea de ensamblaje en *Modern Times*, la máquina come obreros en *Metropolis* y el mapa “ensangrentado” en *La huelga*. Por lo que cabe formular la pregunta: ¿de qué manera las etiquetas que conforman el sistema representacional adquieren otro sentido distinto a la literalidad que expresan? Goodman optaba por una respuesta en términos de la convencionalidad. A pesar de que exista cierto grado de convencionalidad, por lo menos *de forma exclusiva en el cine*<sup>112</sup>, el reemplazamiento o pluriempleo y las convenciones establecidas que atienen o siguen las reglas de la propia película<sup>113</sup>, pueden considerarse como características válidas aunque no suficientes para establecer el sentido no literal de las metáforas visuales. Para generar el significado metafórico se requiere además de la intervención de otros elementos y/o factores que establecen un cierto rango o parámetro no literal por medio de las etiquetas y ejemplificaciones. Estos elementos son medios que, por un lado, organizan la información

---

<sup>112</sup> Es importante aclarar que cada medio visual pintura, carteles, dibujos, caricaturas, fotografía, cine, incluso televisión, puede tener diferencias en la expresión de metáforas, debido principalmente a las características del propio medio.

<sup>113</sup> Aquí me refiero a las reglas internas de las narraciones establecidas de forma particular, pero también a las convenciones establecidas por los géneros cinematográficos, así como al tipo de narración, ya sea canónica o no. De modo que el debate sobre la convencionalidad de los signos en las representaciones visuales es más amplio de lo que podemos discutir aquí.

del film y, por el otro, ayudan a determinar un parámetro no literal para las imágenes, a estos los denomino medios o elementos *restrictivos*.

### **Medios restrictivos**

Edward Branigan en *Narrative Comprehension and Film* establece que la comprensión y significado del film se da a partir de la organización de los datos que proporcionan las imágenes: “La narrativa de hoy es cada vez más vista como una estrategia distintiva para organizar los datos (data) acerca del mundo y para darles sentido y significado”<sup>114</sup>. Sostiene que los cineastas cuentan con recursos para organizar y establecer el sentido o significación, literal o no, de sus obras, entre estos figuran: el guión, los efectos especiales, los recursos narrativos como la elipsis, el punto de vista, el empalme, los efectos especiales, los tipos de tomas, los movimientos y desplazamiento de cámara, la música y los ruidos, la fotografía, etc. Esencialmente, debemos tomar en cuenta los diferentes medios visuales con los que cuenta el cine: la forma en que se ordenan tales medios y la diégesis del film. Edward Branigan y David Bordwell llaman a esta forma de estructurar la información *esquema narrativo*<sup>115</sup>.

Durante la preproducción de un film, se deben establecer los elementos que conformarán el guión y la futura película; esto es, la historia se formula a partir de esquemas narrativos en un guión cinematográfico, en éste, se ordenan las secuencias, escenas y tomas que describen las acciones y la evolución de los personajes, así como también la consecución de sus logros o metas. El tema del film, así mismo, es establecido desde el guión, por lo tanto, la mayoría de las imágenes que expresen acciones o emociones deberán estar en función de la exposición del tema y el desarrollo de la trama y a veces también de las subtramas. Por ejemplo, el film *Bleu* (Kieslowski, 1993) es una historia sobre el dolor de la pérdida y la nostalgia por el ser querido. Kieslowski asigna al color azul un significado especial, por lo que muchas de las tomas refieren a objetos de color azul que tuvieron relación con la familia que perdió la protagonista. La conjunción de la toma, las etiquetas de objetos, el color azul (una habitación, una piscina, unas

---

<sup>114</sup> Branigan, E. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge, 1992. Pág., xi.

<sup>115</sup> Branigan sostiene que la relación se establece entre la diégesis y el mundo natural se da a través “del guión, la decoración, la tecnología, la técnica, la toma, la forma, el estilo, el material y el exceso”. Ibid. Pág., 36. (Trad., del autor)

partituras, una envoltura de golosina, etc.) y la música remiten al tema de la película, incluso una ligera modificación de dicha conjunción (la música, el color y la expresión emocional de la protagonista) propicia que las etiquetas se reorganicen para generar un significado metafórico.

En la conformación de la escena, las tomas (*close up*, *médium close up*, *panorámica*, etc.) administran la información pertinente para procurar un sentido específico o una modificación del mismo; por ejemplo, las tomas permiten el establecimiento del llamado punto de vista (*point of view* o POV) que vincula la mirada de los personajes con objetos u otros personajes, es decir, establecen el punto de vista desde el que se narra. Por ejemplo, el punto de vista del personaje principal (el detective Fergusson) en *Vertigo*, (Hichcock, 1953), es dirigido hacia abajo desde cierta altura seguido de cierto malestar físico manifestado por el personaje, esto permite comprender que se trata de su miedo a las alturas.

Por otro lado, los diferentes medios visuales de los que habla Branigan, establecen el vínculo entre el mundo como referente y lo que se muestra en la pantalla; es decir, estos elementos permiten establecer la información del mundo real que recibimos de las imágenes: “la narrativa en el film es el principio por el que los datos se convierten desde el marco de la pantalla en una diégesis, un mundo, que enmarca una historia particular o secuencia de acciones en ese mundo”<sup>116</sup>. Esta relación, como dice Branigan, permite que el filme establezca referencias a cosas que no están presentes o que no existen<sup>117</sup>.

La forma en que se presentan y ordenan los medios visuales para que la narración se comprenda es a través de los esquemas. Branigan considera que un esquema narrativo es análogo a la forma en que organizamos, relacionamos, juzgamos y predecimos la experiencia que tenemos del mundo natural: “Un esquema es una disposición del conocimiento que ya poseía un perceptor que es usado para predecir y clasificar nuevos datos sensoriales”<sup>118</sup>, de ahí que un esquema narrativo implique jerarquía.

Para David Bordwell, el esquema narrativo permite que el espectador establezca, compruebe o rechace hipótesis: “La película narrativa está hecha de tal forma que anima

---

<sup>116</sup> Ibid. Pág., 36. (Trad., del autor)

<sup>117</sup> Ibid. Pág., 34. (Trad., del autor)

<sup>118</sup> Ibid. Pág., 13. (Trad., del autor)



al espectador a realizar actividades para construir una historia. La película presenta apuntes, pautas y lagunas que determinan la aplicación de los esquemas del observador y la comprobación de hipótesis”<sup>119</sup>.

La experiencia del film está organizada de tal forma que el espectador, antes de iniciar la película, ya está dispuesto o preparado para el cúmulo de acontecimientos que se le presentan a través de los patrones de los géneros cinematográficos, sus reglas, sus patrones, los personajes-tipo, situaciones, música, emociones características, etc. El uso de un *esquema maestro* que usan los espectadores funciona como método “para comprender, recordar y resumir una narración específica”<sup>120</sup>. El esquema de film propicia que generemos expectativas, realicemos, confirmemos o descartemos hipótesis, reconozcamos objetos, entendamos el diálogo y, por supuesto, comprendamos el film como una totalidad cuyos elementos están encadenados. Estas modalidades para comprender la narración dependen del conocimiento o experiencias que ya tuvimos con otras películas, así como de nuestra familiaridad con los diferentes géneros cinematográficos y con otros elementos o productos culturales. Los diferentes medios visuales con los que cuenta el cine están organizados en esquemas con el objetivo de comunicar o expresar de forma correcta el tema y trama de la película; es decir, las escenas, tomas, acciones, signos o símbolos deben conjuntarse con el desarrollo y sentido de la diégesis.

Por ello, es importante insistir que el sentido o significado de las metáforas visuales depende de forma general de la organización de la narración en esquemas; mientras que, en particular, el sentido de cada escena se establece por la forma que interactúan las etiquetas y las ejemplificaciones de las imágenes con los diferentes medios visuales. Ahora, consideramos que los diversos medios visuales, así como su ordenación en el esquema narrativo que conforma la película funcionan como medios restrictivos, en cuanto a que establecen un rango de significación no literal para las etiquetas que conforman la metáfora visual.

Derivado del esquema narrativo que presente el film, las etiquetas que interactúan deben organizarse para generar el sentido metafórico. Regularmente, las películas se

---

<sup>119</sup> Bordwell, D. (1991). *Making Meaning Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Massachusetts: Harvard University Press. Pág., 33.

<sup>120</sup> Ibid. Pág., 35. (Trad., del autor)

organizan en un esquema canónico de tres actos (planteamiento, desarrollo, conclusión), que se establece o se gesta desde el planteamiento de la historia y posteriormente se puede repetir con ciertas modificaciones, aunque el significado o el tema general ya estará establecido, como es el caso de *Vertigo* o *2001: A Space Odyssey*. En estos ejemplos, podemos rastrear o apreciar el establecimiento del sentido de la metáfora desde las primeras escenas del primer acto e incluso desde el título.

Por lo tanto, los diferentes medios visuales funcionan de forma *restrictiva* en el sentido de que *limitan* o *reducen* el *significado* de las metáforas con el objetivo de ceñir la interpretación, por parte del espectador, hacia el tema de la película. Más adelante mostraré, con casos claros, los mecanismos en los que se gesta el significado metafórico acudiendo a los medios restrictivos y los esquemas.

## **La importancia de lo no-litera1 en la narración cinematográfica**

Las metáforas visuales, como hemos visto, son maneras de relacionar etiquetas/representaciones para subsanar vacíos en la representación de ideas, conceptos, experiencias, estados mentales, emocionales o perceptuales. O en otras palabras son un recurso para representar en imágenes algo que no tiene una apariencia perceptual.

En lo que va de este capítulo ya hemos visto que el cine tiene la capacidad de narrar con imágenes, es decir, comunicar lo que le sucede a los objetos o personajes, lo que posibilita que existan formas no literales que expliquen o apoyen a la narración en el desarrollo de la diégesis. Entonces, es posible, como ya se ha afirmado que existan otras formas no literales que también cumplen con las características de los símbolos que se mencionaban anteriormente.

Es también muy importante resaltar que existen otras formas de construcción narrativa no-litera1 que admiten a la narración fílmica establecer relaciones que permiten reemplazar o relacionar otras experiencias para reafirmar o dar mayor expresividad a los acontecimientos. Es decir, es posible que existan metonimias, sinécdoques o símiles visuales, como otras formas de representar relaciones entre acciones u objetos de forma no literal. Su función es, al igual que las metáforas cinematográficas, servir como herramientas para enriquecer la historia, así como facilitar la comunicación hacia los espectadores de la información que se muestra.

La metonimia<sup>121</sup> es una manera de reemplazar seres u objetos por otros objetos o seres por medio de una relación de contigüidad. Por ejemplo, en el film *Strangers on a train* (Alfred Hitchcock, 1951)<sup>122</sup> la víctima es presentada con gafas, pero en el momento de su asesinato los lentes (muy característicos) caen al suelo. Después, tal objeto adquiere importancia porque se hace referencia a la mujer asesinada a través de sus lentes, así como al culpable. La etiqueta-lentes reemplaza a etiqueta-víctima por que tales lentes fueron relacionados con la mujer.

*Strangers on a train*, Alfred Hichtcock, (1951).



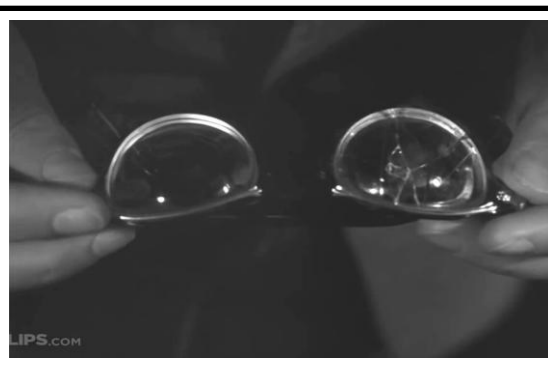
Fotograma 1. La víctima (Miriam) es mostrada en close up, se resaltan los lentes.



Fotograma 2. Over the shoulder del asesino mientras ahorca a Miriam, ella pierde los lentes.



Fotograma 3. Thing shot de los lentes y el cuerpo de Miriam en el suelo.



Fotograma 4. Thing shot, el asesino presenta los lentes rotos a su cómplice.

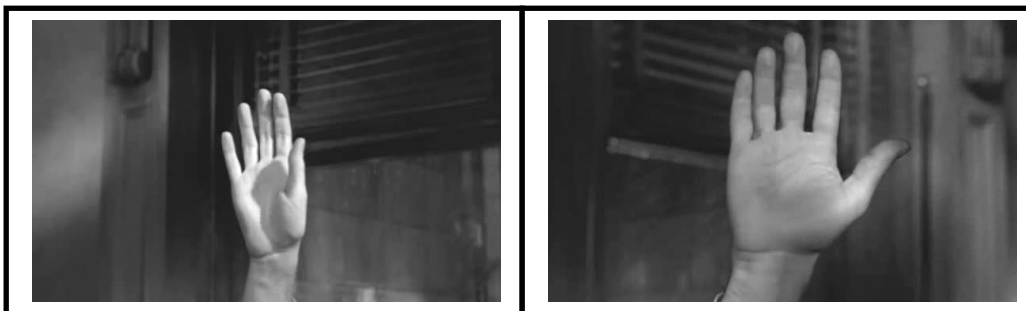
<sup>121</sup> La *metonimia* es un relación clara que existe entre los términos, es decir, posee un significado que comparte una semejanza real y evidente, o el objeto al que se refieren los términos comparten características, por ello continuamente se habla de un tropo de contigüidad por medio de una palabra que engloba ambas, en los ejemplos de arriba existe una relación contigua o de inclusión de los términos, pero sin existir ningún tipo de destrucción, modificación semántica o de organización interna. Le Guern, M. (1978). *La Metáfora y la Metonimia* (Segunda edición ed.). (A. Gálvez-Cañero y Pidal, Trad.) Madrid: Ediciones Cátedra.

<sup>122</sup> *Strangers on a train*, dirigida por Alfred Hichtcock, Transatlantic Pictures, Estados Unidos, 1951.

El fotograma 1 muestra a la víctima portando sus lentes, posteriormente (fotograma 2) los lentes caen al piso para después ser levantados por el asesino. Cuando el mismo asesino muestra los lentes (fotograma 4), estos, sin necesidad de mencionarlo, se relacionan con nuestra mente o recuerdo inmediatamente con el crimen, por lo que la etiqueta-lentes reemplaza o relaciona la condición de cadáver del personaje.

Otro ejemplo de reemplazamiento es el uso de la *sinécdoque*<sup>123</sup> en la que el todo de un objeto es reemplazado por una parte o viceversa. En este caso, podríamos pensar que el uso de las tomas en el cine sería una forma de sinécdoque, debido a que algunas de estas tomas tiene por característica mostrar algún aspecto de un objeto o personaje, lo que significa que dicha parte se refiere al todo. Tal es el caso del film *12 angry men* (Sidney Lumet, 1957)<sup>124</sup> en la que un jurado compuesto por 12 hombres debe decidir si un acusado es responsable de asesinato. La sinécdoque comprende imágenes de etiquetas-manos que significan votar culpable o no culpable: dichas manos representan a los miembros del jurado. Es decir, la etiqueta-mano refiere a la persona como miembro del jurado. Las imágenes a continuación.

*12 angry men*, Sidney Lumet, (1957). Things shots y close ups de manos que representan/reemplazan a los miembros del jurado.



<sup>123</sup> La sinécdoque es una relación donde una idea debe estar contenida en otra, ya sea por el todo o sus partes, por ejemplo en las expresiones: “el mundo entero lo dice” (cada persona lo dice), “no tiene camisa” (vestido), “Sacó el acero” (la espada), “tiene quince primaveras” (quince años) o “el hombre es mortal” (el género humano, todos los hombres y mujeres) Beristáin, H. (2006). *Diccionario de Retórica y Poética*. Mexico, DF: Porrúa. La relación semántica que se tiene entre los diferentes significados existe en la medida en que se sustituye una expresión que expresa una parte o el todo de la idea original, como “*el mundo entero...*” que se refiere a que *todas las personas en el planeta*, mundo entero sustituye a todas las personas que dicen algo que se expresa comúnmente, existe en esta expresión una relación todo=parte. Otra de las expresiones muestra su relación con el material del que está hecho, pues se sustituye *espada* por *acero* y su relación está en una *parte* característica de la espada, su relación es parte=todo. De igual manera *quince primaveras* sustituye a quince años, su relación está en ser una estación del año, por tanto es también una parte del todo.

<sup>124</sup> *12 angry men*, dirigida por Sydney Lumet, Orion-Nova Productions, Estados Unidos, 1957.

Things shots y close ups de manos que representan/reemplazan a los miembros del jurado.



Este tipo de construcción permite economizar y variar la información que se presente, en este caso, las imágenes generan la tensión y el dramatismo necesario que mantiene la expectación en la historia.

Por último, el símil<sup>125</sup> que no realiza ningún tipo de reemplazo pero sí tiene como fin establecer relaciones de semejanza entre dos objetos o etiquetas. En el film *Antichrist* (Lars von Trier, 2009)<sup>126</sup> se muestran dos acciones simultáneas semejantes: la caída de un niño y la caída de un oso de felpa.

Evidentemente se busca mantener o resaltar el dramatismo del acontecimiento pero sin necesidad de mostrar al niño durante y después de la caída. El símil, entonces, establece relaciones de semejanza entre una etiqueta (el niño) y la etiqueta-oso de felpa por el estado inmediato que ambos comparten. En las imágenes de abajo, los fotogramas 1 y 2 comparten la misma acción: la caída del niño y la del oso de felpa, respectivamente. Mientras que el fotograma 3 y 4 también establecen la relación a través del mismo estado: el niño y el oso yacen en el suelo.

---

<sup>125</sup> La *comparación* o *símil*: “Consiste en realzar un objeto o fenómeno manifestando, mediante un término comparativo (*como* o sus equivalentes), la relación de homología, que entrañan –o no– otras relaciones de analogía o desemejanza que guardan sus cualidades respecto a las de otros objetos o fenómenos” (Beristáin, 2006, pág. 96). La diferencia principal entre esta figura y la metáfora es que la comparación o símil no siempre es un tropo o un metasemema, pues no modifica ni altera el significado de las expresiones; pero, puede convertirse en tropo o metasemema cuando se combina con la metáfora, pero aún así, su función sólo es relacionar sin operar a niveles semánticos, como se muestra en un ejemplo de Borges: “Resbalo por tu tarde como el cansancio por la piedad de un declive” (Beristáin, 2006, pág. 97) . La conjunción *como* compara dos metáforas cuya relación es la acción de deslizamiento que tienen ciertas características en niveles connotados, pero sin embargo guardan relaciones de homología.

<sup>126</sup> *Antichrist*, dirigida por Lars von Trier, Zentropa, Dinamarca, Alemania, Suecia, Francia, 2009.

*Antichrist*, Lars von Trier, (2009).

Escena en la que se muestra la semejanza en acciones simultaneas.



Fotograma 1. Full shot y plano general de niño cae por descuido.



Fotograma 2. Full shot de oso de felpa, igual que el niño, cae al suelo.



Fotograma 3. Plano general en cenital del niño que yace en el suelo



Fotograma 4. Full shot del oso, igual que el niño, que yace en el suelo.

De esta forma, podemos afirmar que existen en el cine diversas formas de construir la narración fílmica a partir de la no-literalidad, pues entre representaciones se establecen relaciones de *reemplazo* ya sea de forma *convencional* o por *algún parecido* no tan evidente (metáfora); *reemplazos* cuando tienen relaciones por *contigüidad*, es decir, una representación refiere a otra porque las hemos percibido juntas; reemplazos de una representación por otra cuando tienen una pertenencia intrínseca, es decir *una parte* de la representación refiere a *toda* la representación (una cabeza refiere a todo el cuerpo, por ejemplo); también relaciones entre representaciones a través de semejanzas más claras y evidentes (símil).

Estas relaciones permiten la construcción de sistemas de relaciones significativas entre personajes y objetos en conjunto con el tema y la narración, pues, como vimos, refuerzan o cubren necesidades al comunicar conceptos o experiencias; de igual forma, la

no literalidad permite la flexibilidad de relaciones o reemplazos lo que propicia una mayor capacidad expresiva en el estilo de las imágenes. La manera en que se ha mostrado la forma de construir representaciones no literales a partir de la *narración con imágenes* demuestra que es posible la existencia de tropos en medio visuales.

## **Dos tipos de metaforización cinematográfica: la metáfora estilística y la metáfora formal**

De manera esencial o general puedo sostener que existen dos formas de metaforización cinematográfica, éstas se distinguen, precisamente, en el uso de los medios visuales restrictivos así como con lo que pretenden expresar, pero ambas dependen de forma necesaria de los esquemas narrativos que establece el film.

En el capítulo anterior hablamos de dos teorías sobre la metáfora en el cine; de la teoría formal, que consideramos es una forma muy limitada de metaforizar; mientras que la teoría imaginativa implica que utilicemos la imaginación para interpretar el sentido de las imágenes; por lo tanto, a diferencia de nuestra propuesta, esta teoría nos parece demasiado contingente, pues no habría ningún elemento que ayude a determinar el sentido o que incluso la metáfora no apoyaría de manera fuerte y contundente a la narración.

Branigan ya había considerado la existencia de dos formas principales de metaforización de la imagen fílmica, de igual forma considera que la forma en que se organizan los datos del film producen un efecto en el espectador: “El procesamiento de los datos del film tienen un importante efecto en lo que el espectador siente sobre las estructuras conceptuales construidas”<sup>127</sup>. Esto, para Branigan, tiene una importancia fundamental para las formas de metaforización: “Algunas de las metáforas ofrecidas por los teóricos de cine sugieren que nuestra comprensión del film solo procede hacia adelante, un paso a la vez, y depende simplemente de yuxtaposiciones locales e inmediatas; no obstante, otras metáforas son menos restrictivas”<sup>128</sup>. En la primera parte de la cita, Branigan podría referirse a las metáforas que llamaremos formales que, como veremos, se caracterizan por la yuxtaposición, la modificación, la alteración o intervención

---

<sup>127</sup> Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge. Pág. 34. (Trad., del autor)

<sup>128</sup> Idem. (Trad., del autor)



de las etiquetas; mientras que las otras, por las que opta Branigan, son menos limitativas –similares a las imaginativas propuestas por Whittock, pero con sendas diferencias-, a estas las llama *metáforas estilísticas*.

Para Branigan, las metáforas estilísticas no son un ornamento, ni tampoco imágenes que sean comprendidas de forma inmediata, sino que son metáforas que requieren interpretación con el objetivo de obtener un significado profundo del filme; así mismo, menciona que pueden ser útiles o no y consistentes o inconsistentes con la narración:

Uno no debería pensar que las metáforas estilísticas son simplemente un uso decorativo del lenguaje o una manera de hablar de lo que puede ser verificado de forma rápida al examinar la pantalla. La historia no es ‘objetiva’ en este sentido. Esos y otros tipos de metáforas interpretativas son empleadas por un espectador en el proceso de comprensión. Ellas proveen una manera de descubrir y configurar una historia apropiada del material en la pantalla. Ellas pueden ser útiles o no en focalizar nuestros pensamientos, pueden ser consistentes o inconsistentes con otras creencias que tenemos sobre la historia o con otras creencias que tenemos sobre la naturaleza fundamental del film<sup>129</sup>.

Branigan analiza como ejemplo una escena de *The 39 Steps* (1939) de Hitchcock, en la que un granjero y su esposa alojan a Richard Hannay, quien huye de la policía por sospecha de asesinato. El granjero dice que va a cerrar el granero y sale de la casa. Una vez afuera, el granjero espía a su esposa y a Hannay por la ventana, por lo que vemos al granjero en *medium-close up* mirando hacia adentro enmarcado por las barras de la ventana. Branigan analiza esta escena y sostiene que el significado podría ser que ambos personajes dentro de la casa están atrapados o que la esposa está enjaulada por su esposo: “En el caso presente, uno podría especular que Hannay y la esposa están ‘enclaustrados’ (*boxed in*), por los celos asesinos de un esposo, o que Hannay está siendo doblemente incriminado por un asesinato que no cometió y una relación sexual que no intentó”<sup>130</sup>. El significado de la metáfora, de la misma manera que dice Trevor

---

<sup>129</sup> Ibid. Pág., 61. (Trad., del autor)

<sup>130</sup> Idem.

Whitlock (1990)<sup>131</sup>, puede o no ser captado por el espectador, incluso tal metáfora estilística no afecta ni apoya directamente a la narración, es decir, no contribuye de forma directa a la historia (tal vez sí de forma indirecta o como un apoyo), aunque como dice Branigan, tampoco se le puede considerar como un elemento decorativo.

### **Metáforas Estilísticas**

Las formas metafóricas que queremos considerar ahora, a diferencia de las que presentan los autores anteriores, son parte esencial de la narración ya que cumplen con lo estipulado por Mity sobre los símbolos. Estas formas no literales están relacionadas de forma importante con la historia y con los demás elementos denotados en la narración; estas metáforas complementan la historia por la función que tienen en la organización de dicha historia o en los *esquemas* que la integran para complementar o determinar el significado de la narración.

Aunque no estamos del todo de acuerdo con la caracterización de Branigan, ésta se acerca lo suficiente a una concepción de metáfora que sí enriquece la narración y se integra significativamente a la evolución del tema y la trama. Para tal propósito, se retoma el nombre de *metáfora estilística* de Branigan<sup>132</sup> para denominar a las metáforas visuales cinematográficas que establecen relaciones entre la narración o los personajes y el entorno ficcional que compone el film, tal vinculación tiene como objeto sugerir un significado distinto a la representación literal. Es importante llamarles “estilísticas” debido a que este tipo de metáforas son expresión directa del estilo establecido por el autor del film<sup>133</sup> (director, guionista, director, fotógrafo, etc.) y la manera en que se relacionan los diferentes elementos restrictivos, generalmente tradicionales, con los que cuenta el cine; es decir, la relación que se genera entre los elementos como las luces, la música, los sonidos, los objetos (naturales o artificiales), los personajes y la narración, pero sin que las etiquetas sufran algún tipo de modificación en la forma. El uso de estos elementos

---

<sup>131</sup> Ver capítulo II.

<sup>132</sup> También es importante aclarar que solo se retoma el nombre utilizado por Branigan, pues, como se mostrará más adelante, las metáforas estilísticas que proponemos se distinguen de las de Branigan en cuando al propósito, estructura y empleabilidad de las mismas en la narración.

<sup>133</sup> No se menciona específicamente a un autor debido a que la imagen cinematográfica es producto de la conjunción y colaboración de varias personas, aunque la responsabilidad directa de lo que se muestra en la imagen es del director.

restringen hasta cierto punto la interpretación que se haga de la imagen y las etiquetas a unas cuantas posibilidades, por esto sostenemos que el sentido está ligado a la trama, al tema principal y a la línea narrativa del film, es decir, el significado puede seguir siendo ambiguo o abierto, pero circunscrito a la narración. Como veremos, las metáforas estilísticas regularmente establecen relaciones entre etiquetas aparentemente disimiles (por ejemplo, un toma panorámica de un hombre caminando por el desierto para representar la amnesia), pero los elementos visuales del cine permitirán dirigir y determinar, hasta cierto grado, su significado metafórico. Por ejemplo, la relación entre etiqueta-personaje y etiqueta-objeto y cómo evoluciona dicha relación, en *Nostalgia* (Andrei Tarkovski, 1983) en la que la etiqueta-vela adquiere el significado-vida cuando se relaciona con el personaje.

Las metáforas estilísticas son *realistas* debido a que la forma visual característica es la conglomeración o conjunción del significado *literal* de las escenas o imágenes que generan el significado no literal; por lo que, las etiquetas que constituyen las representaciones interactúan de manera importante y significativa en todo el film. Sobre todo, establecen relaciones con el tema del film y de manera importante con los estados mentales y emocionales de los protagonistas. En otras palabras, las metáforas estilísticas hallan su máximo nivel de expresión en el entorno ficcional con el que interactúa el personaje. Por último, estas formas de metaforización son también *realistas* en el sentido de que no utilizan efectos especiales para la modificación, intervención o alteración de la forma de las etiquetas que conforman la imagen como los vistos en la teoría formal de Carroll. Más bien, como ya se dijo antes, se aprovechan los elementos con los que cuenta la técnica cinematográfica para generar el significado no literal sin alterar la imagen que provee el realismo necesario para que se cumplan con las normas establecidas por el género, tema y trama del film.

### **Metáfora formal**

Ya en el segundo capítulo se habló de metáforas formales que han sido propuestas por otros autores. Sin embargo, el tipo de metáfora formal que se propone a continuación es un planteamiento propio con solo algunas coincidencias que se especificarán más adelante.

El objetivo de la metáfora formal, al contrario de la metáfora estilística, es la manipulación a través de efectos especiales o trucaje en la etiqueta o representación del objeto que fungirá como el reemplazo de una experiencia que no puede representarse. Este tipo de metáfora se utiliza principalmente para subsanar una carencia literal o para comunicar una experiencia concreta, por ello, este tipo de metáfora pretende no tanto profundizar en el tema o concepto del film (como en las metáforas estilísticas), sino más bien hacerlo menos ambiguo. Por tal razón, esta clase de metáforas se distinguen de las anteriores en que el significado puede determinarse de forma más efectiva, de ahí que requieran poca interpretación debido a que su significado fue previamente establecido. Por ello, para producir este tipo de imágenes se utilizan regularmente efectos especiales o de posproducción, así como de la intervención en la modificación de la forma de la etiquetas; incluso se pueden yuxtaponer etiquetas de objetos disímiles; es decir, por medio de la combinación o conjunción de representaciones de objetos no similares.

La metáfora formal permite representar situaciones perceptuales, estados mentales, psicológicos o corporales, como el síndrome de abstinencia que sufre un drogadicto (*Requiem for a dream*, 2000) representado por medio de la imagen borrosa del personaje; también permite representar la “destrucción” de los recuerdos en *Eternal sunshine of the spotless mind* (2004) a través del derrumbe del contexto en el que se encuentran los personajes; o representar el vértigo que le ocasiona las alturas al detective Ferguson en *Vertigo* (1958) a través de la deformación de la imagen a partir del uso de lentes combinados. Debido a que su objetivo es apoyar la comprensión de la diégesis, este tipo de metáfora es utilizada especialmente –aunque no de forma exclusiva- en narraciones canónicas, de ahí que se atienen a las normas establecidas por la forma convencional; tales imágenes son: a) *concretas*, ya que el referente y/o significado es establecido desde el primer acto del film; b) ya que representan, principalmente, una experiencia clara y definida, en ocasiones son *reiterativas*, es decir, se repiten en momentos necesarios del film a través de esquemas; de no ser así, si el film solo lo muestra una sola vez, el significado de la metáfora se gestará desde el inicio del film, lo que asegura que el significado sea comprendido de inmediato y la figura aceptada de forma categórica, lo que proporcionará mayor dramatismo a la historia; c) debido a que su significado tiende a ser claro o menos ambiguo, a pesar de que pueden ser imágenes truqueadas o intervenidas con efectos especiales, las imágenes, aunque se

*repitan*, deben conservar casi la *misma forma*. Tales metáforas forman parte importante de la narración por lo que su significado y propósito no puede pasar desapercibido.

En la sección siguiente analizaremos algunos casos de escenas que cumplen con una u otra de estas formas de metaforizar.

## **CAPÍTULO IV**

## Estudio de casos de films con metáforas estilísticas

### Luz y música metafórica en Azul

La obra de Krzysztof Kieślowski, *Azul (Bleu)*<sup>134</sup>, es un claro ejemplo de lo que Goodman llama “hacer mundos”<sup>135</sup>, pues, en este film se crea todo un *sistema de representación realista*, en tanto que emplea objetos reales a los que se otorga un significado simbólico, que en conjunto con la narración, convergen en el tema principal del film: *un proceso de elaboración del duelo*. Por lo que las metáforas visuales guían al espectador en el desarrollo y evolución del estado mental del personaje principal para superar la melancolía por la pérdida hacia un reencuentro o redescubrimiento personal: “El color azul aparte de su inmediata connotación de tristeza y melancolía, claramente destaca el pasado. [...] Como flashes de la memoria, las ráfagas de color azul son fortalecidos por pedazos y piezas del concierto inconcluso”<sup>136</sup>.

Para lograr ésto, la iluminación y la música en las imágenes-símbolos de las ejemplificaciones y etiquetas, *desempeñan más de una función, es decir, los medios visuales son “pluriempleados”*. La significación metafórica, como veremos, se expresa en el uso adecuado de los medios restrictivos que forman parte de la narración del film.

En *Trois Couleurs: Bleu (Azul)*, de Krzysztof Kieślowski, Julie Vignon-de Courcy (Juliette Binoche) junto con su familia, su esposo Patrice y su hija Ana, sufren un accidente en el que ella es la única sobreviviente. Durante su recuperación intenta suicidarse pero fracasa; posteriormente intenta dejar el recuerdo y el dolor atrás, para lograrlo, vende su casa, se deshace de las pertenencias de su hija (solo conserva un adorno de color azul que estaba en la habitación azul de su hija), también desecha la obra musical de su esposo (en partitura).

La primera parte del film –la descripción del viaje familiar en auto hasta el accidente– establece el tono dramático y temático, así como el estilo visual, por lo que restringe el significado y la dirección narrativa de los esquemas posteriores. En estas primeras imágenes predomina el color azul en diversas tomas, por ejemplo en una panorámica de

---

<sup>134</sup> *Trois couleurs: Bleu*, dirigida por Krzysztof Kieslowski, Francia, Polonia, Suiza, 1993.

<sup>135</sup> Ver en Capítulo II: La metáfora como representación visual: Nelson Goodman y la teoría de la representación simbólica.

<sup>136</sup> Haltof, M. (2004). *The Cinema of Krzysztof Kieslowski. Variations on destiny and chance*. New York: Wallflower Press, Columbia University Press. Pág. 129. (Trad., del autor)

la mañana con neblina azulada, el primer plano a un papel azul que sostiene la hija y el auto de color azul marino. Así mismo, durante desarrollo del film, se presentan algunos objetos azules o imágenes donde la iluminación es principalmente azul. Los objetos azules, la iluminación y fotografía –uso filtros y luces azules- en conjunción con la música generan el cambio de significado –de literal a metafórico- en momentos específicos a través de la implementación de los diferentes medios visuales tales como tomas específicas, desplazamientos y fundidos en negro. Sobre todo, el significado predominante es fundamentado por la toma de establecimiento (*establishing shot*<sup>137</sup>) del accidente, esta toma es un *plot point*<sup>138</sup> porque cambia la dirección narrativa que se había desarrollado en las primeras tomas del film; es decir, la vida de Julie cambia de un viaje familiar a un accidente, seguido por la pérdida de su esposo e hija. Los esquemas narrativos-metafóricos que a continuación describiré son consecuencia de tal *plot point* y por ende una extensión del significado de dichos esquemas y de las etiquetas (*pluriempleo*).

Esencialmente, en *Bleu* predominan tres esquemas narrativo-metafóricos que representan el estado mental del duelo de la protagonista. El primer esquema es la relación de duelo de Julie(esposa)-Patrice(esposo); el segundo, la relación de duelo Julie(madre)-Anna(hija); y, el tercero Julie-incomunicación social.

### ***Esquema duelo Julie-Patrice***

Este esquema narrativo-metafórico representa el dolor y el sufrimiento de Julie por la pérdida de su esposo; durante la primera parte del film se informa que Patrice es un famoso compositor por lo que se genera una relación metonímica: Patrice-música. Por tanto, el esquema se compone de las etiquetas-música (Patrice) y sufrimiento-Julie en conjunción con la iluminación azul intensa y el tipo de toma que muestra lo necesario para percibir claramente la emoción de Julie.

---

<sup>137</sup> Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Arte Cinematográfico*. (É. R. Martínez, Trad.) México: McGrawhill. Glosario.

<sup>138</sup> Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It. Story and style in modern movies*. California: University of California Press. Y, Field, S. (2005). *Screenplay. The foundations of screenwriting*. New York: Bantam Dell. Ambos textos abordan de manera amplia el uso de los *plot points* en la estructura narrativa canónica.



La escena se ubica durante la recuperación de Julie en el hospital, ella está sentada durmiendo o descansando (es importante mencionar que la iluminación se realiza con un filtro azul, por lo que las luces que inciden en Julie son ligeramente azules). Pero la tranquilidad es interrumpida por un sobresalto, la acción se acompaña con música muy fuerte (obra de su esposo) y una iluminación con luz azul también muy intensa; la cámara realiza un movimiento en vaivén, es decir, realiza un desplazamiento hacia atrás (*dolly out*) y otro hacia adelante (*dolly in*); mientras que la iluminación varía en intensidad. Es decir, la música y la iluminación varían en intensidad al mismo tiempo que la cámara realiza los desplazamientos de atrás hacia adelante y Julie ve fijamente a la cámara con un expresión de tristeza. Las imágenes a continuación:

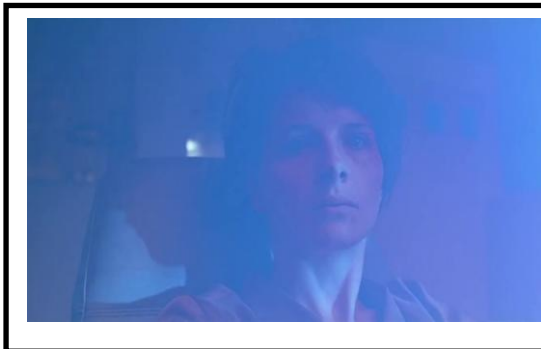
*Trois Couleurs: Bleu*, Krzysztof Kieslowski, (1993). Escena A



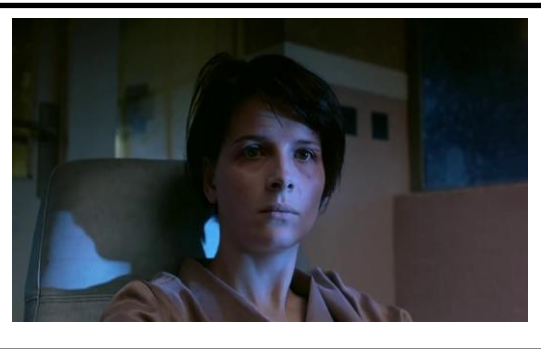
Fotograma 1. *Medium close up*, iluminación normal, con filtro azul



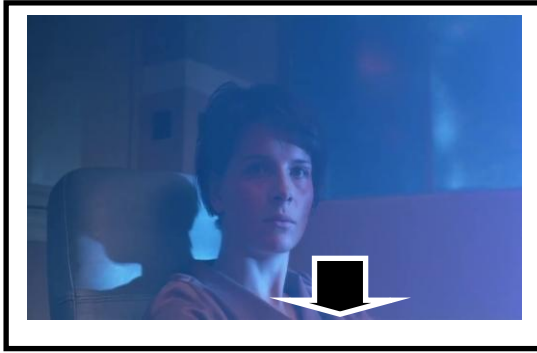
Fotograma 1a. *Medium close up*, iluminación con luz azul.



Fotograma 1b. *Close up*, iluminación con luz azul intensa.



Fotograma 1c. *Close up*, iluminación normal, con filtro azul



Fotograma 1d. Movimiento de cámara, *dolly out*, *close up-medium close up- close up*. Iluminación con luz azul intensa.



Fotograma 1e. Movimiento de cámara *dolly in*, *medium close up- close up*. Iluminación normal, con filtro azul.



Fotograma 1f. *Dolly out* hasta médium close up, iluminación con luz azul intensa.



Fotograma 1g. *Dolly in* hasta *close up*, iluminación con luz azul tenue.

En el fotograma 1, Julie es iluminada con luz normal y con un filtro de color azul, por eso el matiz del color no domina la imagen, la toma es *medium shot*. En el fotograma 1a, al mismo tiempo que ella despierta sobresaltada, irrumpe la música y una luz azul domina la toma. La expresión de Julie cambia de apacible cuando la música comienza (¿recuerdo?), la iluminación azul apunta a relacionar el estado mental y emocional por el que atraviesa la protagonista. En la escena, la iluminación azul, así como la música, varía en intensidad (b y c, por ejemplo). El dramatismo del estado emocional, así como sus variaciones en intensidades es representado a través de los movimientos de cámara. En los fotogramas d a la g, las flechas indican el movimiento de cámara que se realiza en *dolly out* y *dolly in* (alejamiento o acercamiento de la cámara respectivamente). En conjunto, los diferentes elementos *restringen* las interpretaciones que se puedan realizar sobre esta escena, ya que la música se convierte en un referente metonímico del esposo; es decir, la música reemplaza la presencia física del esposo y se convierte así en etiqueta-música, cuyo referente es Patrice, puesto que es el autor de la obra. Por medio del uso de estos recursos se consigue que él esté presente de manera continua en la

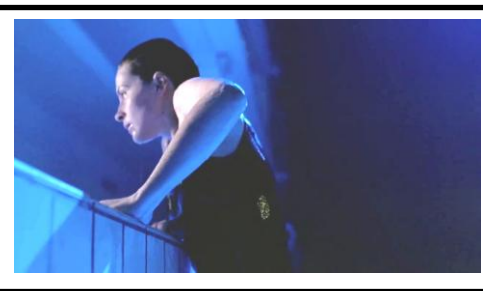
mente de Julie. Más adelante se establece un vínculo más estrecho entre la partitura de la música y el color azul. La etiqueta-música, que refiere al recuerdo del esposo, será una constante en toda la película (con excepción del funeral en el que interpretan su obra, en esa escena es la primera vez que la música tiene una presencia directa, no metafórica, en el film). La conjunción de la etiqueta-iluminación azul y etiqueta-música, que refieren a la nostalgia o tristeza ejemplifican un estado mental y son reforzadas por la interpretación actoral de la actriz.

La siguiente escena repite el esquema anterior: etiqueta-música, sufrimiento-Julie, etiqueta-iluminación azul; o sea, la escena también representa el duelo de Julie por su esposo. En esta ocasión, Julie está sola en la alberca, cuando se dispone a salir, da un salto fuera de la alberca para apoyarse en el piso. Justo en ese instante la música irrumpe, ella se detiene, cambia de expresión y se sumerge nuevamente en el agua mientras sostiene la cabeza con las manos. La iluminación se establece con las luces que iluminan la alberca, por lo que la tonalidad azul de la alberca domina toda la toma. Como se ve, el esquema es el mismo: las etiquetas personaje-irrupción de la música-iluminación azul-expresión emocional; mantienen la misma referencia: el recuerdo de su esposo que genera una respuesta emocional.

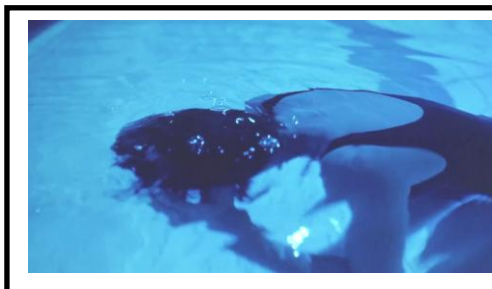
*Trois Couleurs: Bleu*, Krzysztof Kieslowski, (1993). Escena B



Fotograma 1. *Medium close up*, Julie se dispone a salir.



Fotograma 1a. Julie en *medium close up*, la música irrumpe.



Fotogramas 1 b y c, Julie, en *full shot*, sufre mientras recuerda, presumiblemente, a su esposo.

### ***Esquema duelo Julie-Anna***

El siguiente esquema representa el duelo de Julie por su hija para lo que utiliza la misma plantilla del esquema anterior aunque presenta otros objetos. Julie, luego de dejar el hospital, regresa a su casa, donde vivía con su familia; a su llegada realiza algunos arreglos para vender la casa y lo que contiene, incluso desaloja lo que contiene la habitación de su hija, a la que llama “la habitación azul”. Cuando entra en “la habitación azul”, se acerca a un adorno (compuesto de cuentas azules) que cuelga del techo; Julie, con ira, arranca algunas cuentas del adorno. La escena, que implica la metaforización, muestra a Julie sentada en una habitación, mientras ve las cuentas que había arrancado previamente un punto de luz se proyecta en la frente de Julie. La imagen a continuación:



La luz de las cuentas, que pertenecen a su hija, se proyecta en la frente de Julie.

En esta toma se puede ver la línea de los ojos (*eye line*) que se dirige hacia afuera del marco de la toma, por lo que se presume que tiene las cuentas entre las manos; además del punto de luz que aparece en la frente de la actriz. Las etiquetas luz-azul y cuentas-Anna refieren a la niña, las cuentas también establecen una relación metonímica. Aunque existen otros objetos que también lo hacen así; por ejemplo, una paleta que Julie trata de comer desesperadamente o una cruz que rechaza. Como en los esquemas anteriores, las etiquetas refieren al duelo, el recuerdo, dolor y tristeza que Julie padece, por lo que los elementos visuales que se utilizan sirven para restringir el referente: esposo o hija. Es importante mencionar que en este esquema, cuyo referente es Anna (hija), no hay música, incluso hay varias tomas en escenas en que el mismo esquema se repite -reflejos de luz azul en la cara o en la frente de Julie- y en donde no hay o no sobresale la música.

Hasta este punto hemos visto como el film integra las escenas y tomas de tal manera que los símbolos contruidos a partir de las etiquetas: música, cuentas, luz, etc.; adquieren funciones distintas a lo que representan literalmente; es decir, ahora representan personas o estados de ánimo. Así mismo, dichos esquemas refieren no sólo a la persona sino al estado de ánimo, mental o emocional de Julie con relación a cada uno de los referentes. Sin embargo, las imágenes no sólo narran de forma metafórica –lo que pasa en la mente de Julie- sino que existe otro esquema narrativo-metafórico que co-existe con los anteriores y sirve para cambiar el curso de la narración.

### ***Esquema Julie-Incomunicación social***

Este esquema narrativo-metafórico se presenta en cuatro ocasiones y se diferencia de los anteriores porque en aquellos solo estaba presente Julie; en éstos, Julie conversa con otros personajes y cambia su expresión (a dura y cortante) y se cierra a la comunicación cuando el diálogo tiene que ver con su familia o su estado emocional. El esquema general de estas escenas se da en tres momentos: diálogo y cuestionamiento entre Julie y otro personaje, *fade out* con música y regreso al diálogo con una respuesta molesta, dura y tajante de Julie hacia el interlocutor.

En el esquema narrativo de las escenas anteriores, A y B, la música y la luz son etiquetas que adquieren el referente del estado emocional perenne en Julie: dolor, duelo, melancolía, tristeza. Mientras que el esquema que se muestra a continuación (C) tiene lugar una activación del recuerdo a través de la comunicación interpersonal; es decir, este esquema refiere a un estado emocional activado por la comunicación con un personaje, lo que genera que la etiqueta-fundido negro sea pluriempleada, es decir, que adquiera un significado no literal diferente al uso convencional. Normalmente el *fade-out* se utiliza para unir separar o interrumpir tomas o secuencias, es un efecto óptico -junto con el *wipe*, el *corte directo* o la *disolvencia*- que se utiliza para organizar el film<sup>139</sup>. En el contexto de *Bleu*, el *fade out* sí interrumpe, pero no hay ningún tipo de reemplazo de una imagen por

---

<sup>139</sup> Bordwell dice que el *fade out* es unión que se oscurece gradualmente al final de la toma, por lo que usa para interrumpir una toma para ser reemplazada por otra. Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film Art. An introduction*. New York: McGraw Hill. Pág. 249-250. Mientras que Sánchez sostiene que los *fades* se utilizan para “separar dos secuencias donde el asunto cambia por completo”. Sánchez, R. C. (1992). *Montaje Cinematográfico. Arte en movimiento*. Distrito Federal: UNAM. Pág. 265.

otra, ni sirve para organizar el film, sino que es un recurso para llamar la atención respecto a la reacción emocional de la protagonista, de ahí que podamos sostener que este recurso óptico se utiliza de forma metafórica.

Es importante mencionar que el esquema narrativo C es la continuación del esquema de la escena A; a pesar de ser parte de la misma escena el esquema cambia, ya que Julie no presenta el estado emocional sola, sino que la activación del estado emocional es producido por otra persona; por ello este esquema es diferente al de la primera parte (escena A).

En el esquema de la escena A, Julie aún permanece sentada con la cara en *medium shot*, hacía el lado izquierdo y el estado mental-emocional en el que recordaba la música de su esposo, (ver fotograma 1g). Sin embargo, en el esquema de la escena C, su pensamiento y estado mental es interrumpido por el saludo de una periodista, quien, para Julie, -por su actitud arisca- no es una persona agradable, pues la cuestiona sobre la verdadera autoría de las composiciones de su esposo<sup>140</sup>. El fundido a negro (*fade out*) y la música en primer plano que presenta la escena C son los elementos metafóricos porque representan o refieren a la reacción mental de Julie. Pero, sigamos el esquema en orden.

En el fotograma 1 de la escena C, aún en la toma *medium shot* del esquema anterior (escena A, F 1g.) Julie mira hacia la cámara (izquierda), la periodista la saluda y Julie voltea a la derecha. La reacción es seguida por el fundido en negro (*fade out*, fotograma 2) y la música en primer plano, la toma dura algunos segundos más que un fundido en negro convencional.

Mientras que en los fotogramas siguientes 3 y 4 se establece el campo-contracampo, es decir, Julie establece el POV (*point of view*) o la conexión con la mirada en el que Julie ve a la periodista. Por lo que los fotogramas 3 y 4 son causantes del fundido en negro del fotograma 2.

---

<sup>140</sup> En la película se sugiere que Julie es la que escribía las obras de su esposo.

*Trois Couleurs: Bleu*, Krzysztof Kieslowski, (1993). Escena C



Fotogramas 1. Julie en *close up*,  
voltea porque alguien la saluda.

Fotogramas 2. Fundido en negro.



Fotograma 3 (close up de Julie) y fotograma 4 (contracampo de la toma anterior, personaje interlocutor en plano americano), Julie sufre mientras recuerda a su esposo.

Julie, en el fotograma 1, reconoce la voz de la periodista, por lo que casi al instante - igual que el estremecimiento del esquema de la escena A-, el fundido y la música también establecen el referente emocional. Pero al usar un fundido negro -y no uno azul- se implica que el estado emocional no es el mismo. Entonces, el significado metafórico es la activación de la memoria en Julie lo que genera un tipo específico de respuesta y un estado emocional. Este esquema se repite en cuatro ocasiones y en todas es resultado de la interacción social: la primera corresponde a la escena C, que ya describimos; la segunda es con Antoine, un joven que la ayudó durante el accidente, con quien conversa en una cafetería sobre el choque; la tercera ocurre cuando su amiga Lucille visita a Julie mientras nada: Lucille nota que Julie llora, pero ella lo niega; y la cuarta, representa la decisión -emocional principalmente- de Julie al buscar a la amante de su marido. Los cuatro momentos de este esquema narrativo se presentan en el cuadro siguiente:

Pregunta/interacción social	Fundido en negro, toma acompañada de música	Respuesta de Julie
1. La periodista quiere hablar con Julie.		Julie <b>no quiere hablar</b> con la periodista.
2. Antoine le pregunta si le interesa saber algo del accidente.		Julie responde tajante: <b>no quiere saber nada.</b>
3. Lucille le pregunta: ¿Lloras?		Julie <b>niega llorar</b> , justifica que solo es agua de la alberca.
4. Una vez que Julie sabe de la amante de su marido; Olivier le pregunta: ¿Qué va a hacer?		Julie responde, de <b><u>forma decisiva</u></b> : “ <b><u>Encontrarme con ella</u></b> ”.
		TURNING POINT/PLOT POINT

En la columna del lado derecho se muestran las preguntas o la interacción que realizan las personas con Julie; luego del cuestionamiento ocurre el fundido en negro (columna central). En la columna derecha se muestran las respuestas de Julie. Debido a que la respuesta en tres ocasiones fue negativa, el fundido en negro representa, de forma metafórica, el momento en que ocurre una activación emocional en Julie. En el último esquema Julie finalmente responde de forma decisiva: buscar a la amante; por lo que la situación cambia. Se muestra de ese modo la evolución mental y emocional de Julie como personaje.

Este último esquema narrativo-metafórico, que implica la etiqueta-fade out, tiene un función muy específica -además de la metafórica- diferente a los esquemas anteriores. La mayoría de los esquemas expuestos arriba, con excepción del último, son utilizados para reiterar el motivo principal del film: el duelo de Julie. Es decir, los esquemas Julie-esposo y Julie –Anna se utilizan como *motivos* para restablecer de forma continua la situación de



la protagonista<sup>141</sup>, así como el problema que, constantemente, enfrenta. Por lo que, de forma principal, las metáforas anteriores, estructuran la historia como los *twitches* que, dice Bordwell, son “objetos que simbolizan un conflicto interno del personaje”<sup>142</sup> o también, como un *motivo*, es decir, que las escenas a las que nos referimos repiten, redundan o mantienen presente y constante el tema y la problemática a la que se enfrenta el personaje y con ello mantienen la cohesión de la historia. Sin embargo, la última metáfora a la que nos referimos -la situación cuatro del cuadro anterior- funciona, además, para modificar el curso de la narración, pues a diferencia de las tres primeras situaciones de este esquema, ella da una respuesta distinta a las anteriores, lo que genera un cambio en la dirección de la narración. A esta modificación Syd Field la llama *plot point*: “cualquier incidente, episodio o evento que se conecta con la acción y la hace girar en otra dirección”.<sup>143</sup> Por su parte, Bordwell denomina a este cambio en la narración *turning points*: “revés en la intención, puntos de no retorno, y las nuevas circunstancias que exigen una refundación de los objetivos”<sup>144</sup>. Ya sea como *turning point* o como *plot point*<sup>145</sup>, el esquema narrativo-metafórico genera un cambio en la dirección de la narración, pues a partir de este punto, Julie modifica sus acciones: no vende la casa, sino que se la otorga a la amante de Patrice; decide ayudar a Oliver a terminar la obra musical de Patrice; y también aceptar el amor de Oliver. Por lo que, además de que estos esquemas narrativos están estructurados como plantillas, en este caso y en otros que veremos más adelante, las metáforas pueden realizar otras funciones en la narración, ya sea como *plot points*, como la representación de una acción o como anuncios de acciones y acontecimientos por venir.

---

<sup>141</sup> Bordwell demuestra que los recursos que se utilizan para construir la trama en los filmes depende de ciertas herramientas que muestran el conflicto de manera constante en los personajes sus situaciones, es decir, el personaje encara y enfrenta obstáculos, es decir que todo film está construido de ciertas “plantillas estructurales”. Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It. Story and style in modern movies*. California: University of California Press. Pág. 28

<sup>142</sup> Ibid. Pág. 48. (Trad., del autor).

<sup>143</sup> Field, S. (2005). *Screenplay. The foundations of screenwriting*. New York: Bantam Dell. Pag. 143. (Trad., del autor)

<sup>144</sup> Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It. Story and style in modern movies*. California: University of California Press. Pág. 35. (Trad., del autor)

<sup>145</sup> El concepto de *plot point* o *turning point* es utilizado con el propósito de describir la función que cumplen las metáforas en la narración fílmica. Es una ayuda para describir el lugar que ocupa, así como el lugar que ocupa, en este caso la metáfora como *plot point* permite distinguir los estados de cosas antes y después de la metáfora. Aunque no todas las metáforas son *plot point*, solo aquellas que fueron preparadas para tal función.

Los esquemas metafóricos que se han presentado están estructurados y adquieren significado a partir de los referentes establecidos desde la primera escena del film. Esta primera escena permite dirigir el grupo de imágenes y los elementos del cine para determinar el significado de las metáforas, algunos de estos son: la luz, la música, los colores, las acciones, los comportamientos, las situaciones, etc. Estos elementos adquieren sentido a partir de las relaciones que la narración estipula; así mismo, las metáforas en el caso de *Bleu* no sólo son parte importante de la historia para permitir comunicar estados mentales, sino que también tienen la función para mostrar la diferencia entre un estado de cosas anterior y otro posterior. En este sentido, los esquemas metafóricos, en conjunto, muestran un proceso de transformación, que inicia en la escena establecedora, como un camino de descubrimiento para Julie sobre la verdad de su esposo (su amante, dudas sobre su genio, etc.), la liberación de su vida pasada para reencontrarse o redescubrirse a partir de la aceptación y el perdón (terminar la obra musical de su esposo así como perdonar a la amante). Como se aprecia la elaboración del duelo expresada y comunicada a través de los esquemas metafóricos, debido a las relaciones que establecen entre ellos, puede dejar lugar a varias interpretaciones; aunque como vimos, los esquemas y el uso de los medios restrictivos nos guían para que dichos significados ambiguos o abiertos no lo sean tanto.

## La metáfora de la búsqueda y el extravío: París, Texas

### *El extravío*

En *París, Texas*<sup>146</sup>, Travis reaparece después de permanecer algunos años extraviado; pero, no recuerda su pasado ni a su familia. Cuando se reencuentra con su hermano, iniciará un proceso para recuperar su identidad, su vida, sus memorias y su familia; para esto emprenderá un viaje con su hijo para reencontrar a su esposa y recuperar parte de su vida.

*París, Texas*, Wim Wenders, (1984). Escena A



Fotograma 1. *Panorámica* del desierto.



Fotograma 2. *Long shot* de Travis vagando por el desierto.



Fotograma 3. Travis en medium close up con expresión de confundido.



Fotograma 3a. Travis en medium close up.

<sup>146</sup> *París, Texas*, Wim Wenders, Alemania Occidental, Francia, Reino Unido, Estados Unidos, 1984.



Fotograma 4. Plano americano de Travis, de frente el inmenso desierto.

Las imágenes anteriores muestran a Travis caminando desorientado, *literalmente*, por el desierto. La toma en panorámica (fotograma 1) realiza la función de *establishing shot*, así mismo es una representación no literal que refiere al estado mental y físico en el que se encuentra el personaje que condensa el tema principal de la película: el extravío físico y mental de un hombre que busca un lugar, un hogar y/o a su familia. El propósito de la toma establecedora se confirma con la información que el resto de la película proporciona.

El significado no-literario se construye constantemente durante las situaciones o acontecimientos que se presentan, por ello la toma establecedora adquiere el sentido metafórico cuando sabemos, en primera instancia, que perdió la memoria; y, en segunda, que busca a su esposa e hijo. La estructura de la escena A inicia con una panorámica del desierto (*establishing shot*) que retrata la inmensidad del desierto (fotograma 1); posteriormente, en *long shot*, vemos a Travis que vaga por el desierto. La toma restringe la información de la imagen al situar a Travis en *médium shot* (fotogramas 3 y 3a). Por lo que la sensación de sentirse perdido ante la inmensidad del desierto es evidente. Como se menciona arriba, esta primera escena condensa o representa de manera esencial -al igual que en *Bleu (Azul)*- el estado y situación emocional y mental del personaje Travis, es decir, la escena representa la amnesia y la desorientación mental que ha padecido Travis hasta que es encontrado por su hermano. De ahí que la escena represente dos estados: el extravío físico y el mental.

### ***La búsqueda***

Una vez que Travis está en el proceso de recuperación de la memoria y de adaptación a la vida con su hermano, Travis comenta a su hermano que viajará para

buscar a su esposa; él acepta la decisión y le ofrece todo su apoyo. Parte del dialogo entre los personajes en esa escena es apoyado visualmente con la instalación de un anuncio espectacular que exhibe a una mujer anunciando un producto. La función de esta escena no es literal, pues advierte lo que sucederá en el último acto del film.

La escena metafórica inicia con el retiro de un anuncio espectacular y el armado de uno nuevo, el hermano de Travis tiene una compañía de publicidad. Durante la colocación del anuncio, Travis y su hermano entablan una conversación sobre lo ocurrido en la vida del primero, también le habla de los planes que tiene para buscar a su esposa.

*París, Texas, Wim Wenders, (1984). Escena B*



Fotograma 1. Long shot, inicio de la escena con el espectacular.



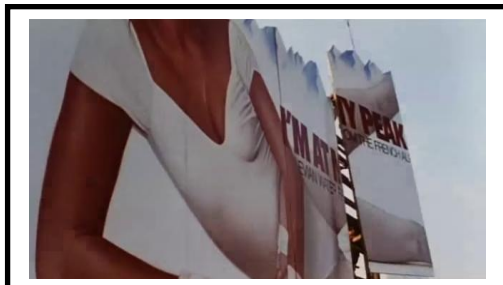
Fotograma 2. Full shot de Travis y su hermano durante la conversación.



Fotograma 3. Plano americano de Travis y su hermano. Al mismo tiempo se arma el espectacular.



Fotograma 4. Full shot del espectacular mientras se arma.



Fotograma 4a. El espectacular, con una fotografía de una mujer, casi se ha armado.

En tanto que Travis, en el fotograma 3, comenta tales planes y lo que necesita para el viaje, la cámara, en *full shot*, realiza un paneo (*panning*) hacia el espectacular al que le colocan el panel central. En el fotograma 5 la imagen del espectacular está casi completa.

El espectacular al inicio de la escena no posee ningún sentido metafórico, solo sirve para establecer el lugar donde se desarrolla la escena, ya que antes se dio la información sobre la ocupación del hermano de Travis, no parece así extraño que una parte del film se desarrolle mientras el hermano trabaja. La imagen adquiere un sentido metafórico justo cuando en el fotograma 3 ambos hermanos hablan del viaje en busca de la esposa y la cámara hace el movimiento hacia el espectacular (fotograma 4); de ese modo la etiqueta mujer-anuncio se liga con la esposa de Travis; es en este punto cuando se realiza el reemplazo: etiqueta-mujer-espectacular reemplaza la figura de la esposa ausente. La acción de búsqueda que emprenderá Travis adquiere también una relación metafórica: la etiqueta mujer-espectacular esta casi armada cuando Travis decide buscar a su esposa. Esto es, el acto “armar una representación de mujer” implica unir las piezas para conformar la imagen de una mujer; si Travis decide buscar a su esposa también implica comprender, tanto para los personajes como para los espectadores, los eventos que provocaron la pérdida de memoria de Travis así como la separación familiar. Entonces la etiqueta-mujer-espectacular reemplaza a la mujer que Travis quiere recordar y reencontrar, lo que también sirve de *anuncio* para indicar que pronto se explicará lo que le sucedió a Travis. De ahí que la fotografía de la mujer en el espectacular casi armado represente la búsqueda, el reencuentro y recobrar parte de una vida perdida.

Por otro lado, esta escena marca un *cambio* importante en la trama de la historia, pues sirve para dos propósitos: es un *plot point* y es también un anuncio. En el caso de *Bleu* se mencionó que el *plot point* es el incidente que cambia la situación y destino de los personajes; por lo que la escena de *París, Texas*, marca un antes y después en la narración: reemprender el viaje aunque ahora con la intención del reencuentro. Esto implica que el *plot point* de la mujer-espectacular es el punto en el que se pasa de un acto a otro, en este caso el acto final que desembocará en el desenlace: el reencuentro con la mujer que es esposa y madre. Precisamente el acto final comprueba que la metáfora se trataba de “armar” una historia (como “armar” un espectacular de una mujer), el desenlace del film es el encuentro de Travis con su esposa, así como una charla sobre lo

sucedido, con esto se completa la información que necesitábamos para comprender qué había sucedido entre ellos.

Como parte de los esquemas narrativos, la escena es un *anuncio (foreshadowing)* sobre los acontecimientos futuros en el film, como dice Bordwell, los personajes deben perseguir metas y encarar obstáculos, por esto, la imagen del armado de la etiqueta mujer-espectacular representa también la meta de Travis: “Los eventos mayores deben ser *anunciados* (“sembrados”), pero no tan obviamente que el espectador pueda predecirlos”<sup>147</sup>. Como consecuencia de ello, podemos sostener que la metáfora cinematográfica puede poseer características estilísticas y al mismo tiempo desempeñar una función convencional y narrativa dentro del esquema; es decir, aunque puede representar parte del estilo del autor, puede ser también una herramienta con propósitos narrativos.

En este caso, la metáfora también tiene una función importante, no de la misma manera que en *Azul*, pero sí de dos formas: como escena establecedora y como *plot point* que nos guía hacia el tercer acto. Como toma o escena establecedora informa sobre la situación del personaje principal, contrario a *Azul*, pues expresa de forma metafórica el estado mental del protagonista, pero la repercusión de la escena no trasciende al resto del film, sino que funciona de forma retrospectiva, esto es, requerimos seguir y comprender el resto del film para considerar esta escena con un significado metafórico. En cuanto a la otra escena considerada como metafórica funciona como *plot point*, es decir, es el momento en que cambia el estado de cosas en la narración, en este caso anuncia que el personaje principal iniciará la búsqueda de su esposa.

---

<sup>147</sup> Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It. Story and style in modern movies*. California: University of California Press. Pág. 28. (Trad., del autor).

## La metáfora de la nostalgia por el hogar: Solaris

La obra de Andrei Tarkovsky se caracteriza por filmes que por sí mismos son metáforas, ya que expresan emociones autobiográficas. En el caso de *Solaris*<sup>148</sup>, Tarkovski utiliza las imágenes para expresar y representar la nostalgia que se puede experimentar al estar lejos de casa, de los seres queridos o, como en este caso extremo, del planeta.

De manera muy breve, en el film, Kris Kelvin debe realizar un viaje a la órbita del planeta Solaris para preparar un informe sobre los científicos encargados de la estación espacial en aquel planeta. Ahí, los científicos y Kelvin son visitados por seres idénticos a los seres humanos, a los que llaman “visitantes”, pero tales seres son creados por el océano de Solaris a partir de la imaginación y deseos de los científicos, lo que lo vuelve muy adictivo para los cosmonautas.

*Solaris* está estructurada como esquema narrativo en tres actos<sup>149</sup>; la primera escena del primer acto (planteamiento) y la última escena o tercer acto (desenlace) establecen el sentido y propósito del film, ya que les otorga a las tomas que componen las escenas un significado no literal, pero no por ello menos ambiguo o abierto: “Esta escena de apertura también provee al espectador las direcciones temáticas principales que se desarrollarán en las dos horas restantes: el film estará dominado por imágenes terrenales, a pesar de que la acción principal tendrá lugar a millones de millas de distancia en el planeta Solaris”<sup>150</sup>. A pesar de que esta escena da una pauta para realizar interpretaciones sobre el significado, el film, debido a su estructura tan compleja, no permite determinar del todo un sentido único y cerrado, sino uno ambiguo y abierto, aunque podemos acercarnos considerablemente. Es decir, la primera escena resalta las etiquetas-naturaleza que serán constantes a lo largo del film; sin embargo la última

---

<sup>148</sup> *Solaris*, dirigida por Andrei Tarkovski, Mokép, URSS, 1972.

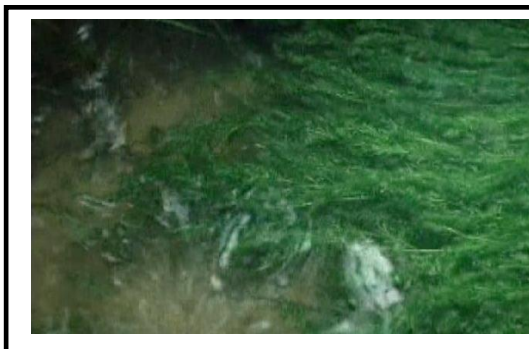
<sup>149</sup> La película se divide en tres partes: el planteamiento de la misión que se ubica en el planeta tierra; el desarrollo de la situación se lleva a cabo en la estación espacial que orbita Solaris; y, el desenlace en el océano del planeta Solaris.

<sup>150</sup> Skakov, N. (2012). *The Cinema of Tarkovsky*. London: I. B. Tauris. Pág. 76-77. (Trad., del autor).



escena modifica el referente de tales etiquetas pues se descubre el propósito al mostrarlas: expresar la nostalgia, el anhelo y el amor hacia el planeta tierra, específicamente entre el personaje principal, la naturaleza, el agua, su padre y su esposa.

*Solaris*, Andrei Tarkovsky, (1972)



Fotograma 1. Primer plano de maleza acuática.



Fotograma 2. Primer plano de maleza acuática.



Fotograma 3. Primer plano de maleza acuática.



Fotograma 4. Primer plano de maleza acuática.

Las imágenes anteriores corresponden a la primera escena con la que inicia el film. Es importante resaltar que las etiquetas de la naturaleza, en este primer acto, no tienen un significado metafórico aún, sino que por ahora solo establecen el principal *leit motiv* que será constante en la película; en este punto no reemplazan a otro objeto, experiencia o concepto. A lo largo del segundo acto, cuando Kelvin se encuentra en la estación espacial que orbita Solaris, las referencias a la naturaleza adquieren una función simbólica, aunque todavía el significado no es estrictamente metafórico<sup>151</sup>, pues como

<sup>151</sup> La problemática que existe acerca de si la metáfora es un símbolo o una clase de símbolo la aborda David Cooper en: Cooper, D. (1986). *Metaphor*. Oxford: Basil Blackwell.

sostienen Bordwell y Martell como parte de las convenciones del cine, existen objetos que recuerdan el conflicto moral o interno que sufre el personaje, a tales objetos Martell les llama *the twitch*<sup>152</sup>, sin ser propiamente metáforas.

Durante el film se reiteran tales *twitches*, por ejemplo: una planta, una caja de metal con tierra y demás objetos que refieren y le recuerdan a Kelvin la vida en la Tierra; incluso una pintura que representa el invierno. Es importante resaltar que la referencia a la etiqueta-naturaleza se realiza a través de imágenes diferentes; esto es, se acude a diferentes ejemplificaciones que refieren al mismo tema o concepto.

El significado de las etiquetas-naturaleza se vuelve metafórico hasta el desarrollo del último acto o desenlace, ya que se expresa de forma más clara la relación de las etiquetas-naturaleza con Kelvin; es decir, las etiquetas siempre reemplazaban los deseos del personaje: su hogar, su esposa, su padre y la naturaleza. Los fotogramas más abajo muestran el desarrollo de este acto.

La escena final de *Solaris* realiza una función restrictiva pues determina el significado de las imágenes del film, sobre todo del primer acto; aunque en ambas se muestran al inicio las mismas etiquetas, no se desarrollan del mismo modo. En la última escena, una vez que Kelvin decide dejar la estación espacial, lo vemos en el fotograma 1 de regreso (aparentemente en la Tierra) en el lago, así como la casa del inicio de la película: él se acerca por la ventana (fotograma 2) -incluso se ve la caja de estaño- y ve a su padre; éste sale (fotograma 3), Kelvin se arrodilla y lo abraza (fotograma 4), posteriormente una toma *cenital* con *zoom out* permite ver la casa en un islote, pero no en la Tierra sino en el océano de Solaris (fotogramas 5 y 5a). Esto nos demuestra una ambigüedad del sentido de la narrativa, Kelvin ¿quiere irse o regresar?

La relación metafórica se establece precisamente cuando el director relaciona la actitud del personaje con los objetos con los que interactúa, es decir, el significado metafórico se cumple cuando las etiquetas-naturaleza reemplazan o representan la añoranza, la nostalgia o el deseo por el hogar, la naturaleza y su padre<sup>153</sup>, esto se

---

<sup>152</sup> Bordwell, D. (1991). *Making Meaning Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Massachusetts: Harvard University Press. Pág. 44. Y Martell, W. C. (2000). *The Secrets of Action Screenwriting*. First Strike Productions. Pág. 65-66.

<sup>153</sup> Incluso se puede afirmar tentativamente que esta temática es recurrente en la filmografía del autor, pues en la construcción de las imágenes de otros filmes logra expresar nostalgia o añoranza por diversos aspectos de su vida: la infancia, el hogar y la madre en *El Espejo* o la añoranza por su país en *Nostalgia*.

comprueba con la inesperada decisión del personaje: quedarse en Solaris, será aquí donde podrá estar cerca, para siempre, de aquello que ama y añora: la naturaleza, su casa, el lago, el agua, su esposa, su padre, etc. (¿Materializa, a través del océano de Solaris, lo que no puede recuperar si volviera a la realidad terrenal?)

Secuencia final, *Solaris*, Andrei Tarkovsky, (1972).



Fotograma 1. Kelvin en *medium close up* frente al lago en la que está su casa.



Fotograma 2. Kelvin en *medium close up* se asoma por la ventana de la cabaña.



Fotograma 3. Padre de Kelvin en *médium shot* se da cuenta de que su hijo está afuera de la casa.



Fotograma 4. Full shot de Kelvin abrazando a su padre en la entrada de la casa.



Fotograma 5. Toma cenital con *zoom out* de la casa, muestra el lago y la vegetación.



Fotograma 5a. Toma cenital con *zoom out* de la casa, pero se muestra claramente que la isla en la que está la casa está rodeada por el mar de Solaris.

En resumen, la etiqueta-naturaleza es reiterada dentro de la narración pero sin repetir la misma imagen pues refieren al mismo concepto a través de diferentes representaciones; sin embargo, es en la parte final del film donde todos los elementos confluyen en un mismo sentido, se reiteran los elementos terrestres por un propósito: “(..) Él necesitaba la tierra no sólo como contraste con el cosmos sino porque buscaba que el espectador sintiera la ‘amargura redentora de la belleza’”<sup>154</sup>. Entonces, Tarkovsky reitera imágenes que expresan la belleza terrenal; pero, insisto, no se muestra la belleza sin un objetivo específico, ya que el director se encarga de que la interacción de Kelvin con los seres que ama sea clara (*the twitches*): ve el retrato de su esposa, contempla el lago, toca la tierra, el agua, siente la lluvia, etc. Es decir, la etiqueta Kelvin-naturaleza o Kelvin-seres amados es reiterada y resaltada.

Estas imágenes que en conjunto forman escenas que se entremezclan y contrastan a lo largo del film, ayudan, como se dijo al inicio de este apartado, a establecer el propósito y sentido del film: “El film de Tarkovsky [...] es una celebración de los valores humanos y del poder del amor en un universo indiferente u hostil [...] Casi el primer tercio de la película es abordada desde la presentación cariñosamente detallada de la belleza natural de la Tierra que Kris puede dejar atrás para siempre [...]”<sup>155</sup>. Incluso, el propósito de la obra de Tarkovsky es diferente a la novela en la que se basó<sup>156</sup>: “(la novela) es [...] esencialmente una crítica del pensamiento antropocéntrico, enfocándose en las limitaciones del conocimiento y el intelecto humano”<sup>157</sup>.

En los ejemplos anteriores, los objetos adquieren un significado distinto del literal a partir de las relaciones emocionales que se establecen desde el inicio del film. Por lo que las metáforas de las películas anteriores reflejan ya sea un estado emocional (Azul) o mental (París, Texas), y que los significados de tales imágenes no-literales se establecen a partir de la manera en que está organizada la información en el film. Por ejemplo en *Azul (Bleu)* el significado no-literale se establece desde la primera escena, por lo que podemos más o menos delimitar el significado a partir de esas imágenes; aunque aún así

---

<sup>154</sup> Johnson, V. T., & Petrie, G. (1994). *The Films of Andrei Tarkovsky. A visual fuge*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press. Pág. 101. (Trad., del autor).

<sup>155</sup> Ibid. Pág., 102. (Trad., del autor).

<sup>156</sup> Solaris está basado en el texto del mismo nombre escrito por Stanislaw Lem.

<sup>157</sup> Johnson, V. T., & Petrie, G. (1994). *The Films of Andrei Tarkovsky. A visual fuge*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press. Pág. 101. (Trad., del autor).

nos enfrentemos a significados abiertos y varias interpretaciones tanto de las metáforas como de los filmes. Mientras que en París, Texas, obtener cierto significado de la metáfora, que también es el *opening* del film, una vez que hemos experimentado el film en su totalidad. En el caso de *Solaris* la estructura narrativa es similar, ya que también las metáforas refieren a un estado mental-emocional, aunque tales referencias son establecidas en el inicio del film es hasta el desenlace (una vez que se nos proporcionan las claves para restringir el significado) que podemos obtener un sentido abierto, pero no tan incierto, pues no deja de existir cierta ambigüedad en el propósito de las diferentes imágenes, sobre todo de las no-literales. También es importante mencionar que la diégesis de las metáforas estilísticas en *Solaris*, así como en los ejemplos anteriores, está focalizado en el personaje, es decir, “*vemos*” las imágenes desde la perspectiva subjetiva y emocional del personaje.

## La evolución metafórica del hombre en 2001: Odisea del espacio

Marcia Landy sostiene que *2001: Odisea del espacio*<sup>158</sup> “es una alegoría de la evolución de la inteligencia humana [...]”<sup>159</sup>; ya que, Kubrick explora y desarrolla tres concepciones diferentes de la conciencia y el cerebro humano: cerebro animal, cerebro humano (el científico), el cerebro computacional y, en el epílogo del film: la evolución de la conciencia humana en un nuevo ser. La forma de representar la conciencia e inteligencia humana superior se da a través de la construcción de la trama que desembocará en una metáfora (un feto –Landy lo llama *Star Child*- frente al planeta Tierra) que representa al ser evolucionado, producto del contacto entre el hombre moderno y el monolito.

El film se estructura esencialmente en tres actos en los que se desarrollan tres diferentes formas de inteligencia y conciencia por parte de los personajes, Landy les llama específicamente “cerebros”. El desarrollo de la trama del film comprende un *esquema* esencial para determinar el significado de la metáfora final, este es: el contacto entre la etiqueta-monolito y la etiqueta-etapas evolutivas del hombre; es decir, el desarrollo de cada acto implica el contacto entre ambas etiquetas con la consecuente alteración del hombre-simio o del hombre-científico. Por lo que el *esquema* establecido por Kubrick, que se repite en tres ocasiones, representa la evolución de la inteligencia humana.

El significado de la metáfora se construye a partir de la narración y el *esquema* del primer episodio *The dawn of man*, que representa el *cerebro* o la conciencia animal (según Landy) previa al humano moderno. A pesar de ser una secuencia literal, el *esquema* de *The dawn of man* estipula el significado y posibilita cierta comprensión de la escena metafórica final. Para mostrar la naturaleza metafórica del último episodio de *2001: Odisea del espacio*, se procederá a analizar este primer acto para mostrar el *esquema* que guía y determina el sentido del film.

Como ya se dijo, para Landy, *The dawn of man*, representa el cerebro animal y su consecuente evolución material u orgánico, pues presagia la capacidad que el futuro

---

<sup>158</sup> *2001: A Space Odyssey*, dirigida por Stanley Kubrick, Metro-Goldwyn-Mayer, Reino Unido, Estados Unidos, 1968.

<sup>159</sup> Landy, M. (2006). The Cinematographic Brain in 2001: A Space Odyssey. En R. Kolker, Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey (págs., 87-104). New York: Oxford University Press. Pág. 87.

homo sapiens desarrollará. Entonces, debido a que se muestra el nacimiento del hombre, esta primera secuencia “es *proléptica* porque anticipa los eventos que vienen en los tres episodios subsecuentes<sup>160</sup>. Este acto representa la forma de vida del simio antes de su evolución a hombre: la agrupación en manadas, la búsqueda de alimento, el peligro de los depredadores, el cuidado de las fuentes de agua; es decir, estas primeras escenas muestran la forma de vida del simio-hombre en estado de naturaleza. Sin embargo, la aparición del objeto llamado *monolito*, sugiere que cuando la manada de simios-hombres tienen contacto con tal objeto, ellos sufren cambios en su comportamiento, acción e incluso conciencia: “Este objeto enigmático (el monolito), aparece cuatro veces en el film, produce alteraciones en aquellos que responden a su presencia”<sup>161</sup>. Incluso, Landy resalta que el episodio muestra las diferentes fases del simio-hombre: “Día y noche anuncian las diferentes fases de transformación del simio-hombre de omnívoro a carnívoro y de bestia rastrera y amenazadora a cazadores agresivos”<sup>162</sup>. Así, la interacción de los seres con el monolito genera cambios en su conducta, movimientos, atención, acción, actitudes, emociones, etc. Es decir, parece que una vez establecido el contacto, los simios-hombres comienzan a desarrollar las facultades del hombre evolucionado. El efecto más claro de este desarrollo intelectual se muestra con la conciencia del uso de un hueso como herramienta-arma; esta escena invita a pensar en el desarrollo de habilidades para el trabajo y el asesinato, así como una mayor conciencia de la preservación de la vida y de la protección de la comunidad. El momento climático, dice Landy, se presenta con la señal de victoria al lanzar el hueso-herramienta-arma por los aires. En la escena siguiente vemos una analogía entre el hueso en el aire y la nave espacial, lo que implica una elipsis una vez que ha iniciado la evolución de la conciencia y la inteligencia del simio-hombre hasta conquistar el espacio como seres humanos modernos. Es decir, la transición analógica o similar entre el hueso lanzado y la nave espacial implica el nivel de creación, producción, invención, inteligencia, etc., que alcanzó el ser humano a partir del contacto con el *monolito*.

Hasta este punto las etiquetas de las imágenes se muestran en el nivel literal, ya que se aprecian los efectos de la relación de las etiquetas-simio-hombre y el proceso posterior al contacto con la etiqueta-monolito. El propósito del primer acto es establecer el esquema que se seguirá, por lo que éste mismo será establecido para indicar que, en un

---

<sup>160</sup> Ibid. Pág., 89. (Trad., del autor)

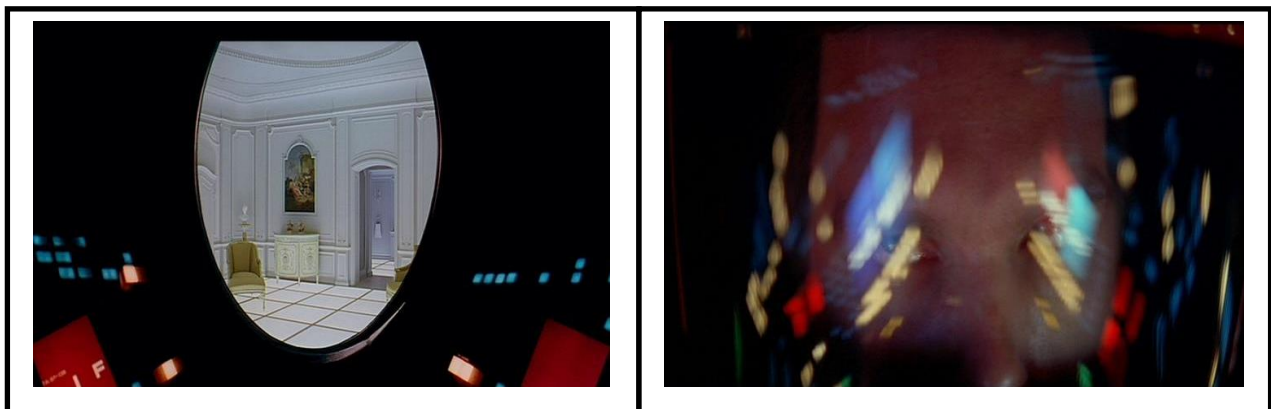
<sup>161</sup> Idem. (Trad., del autor)

<sup>162</sup> Idem. (Trad., del autor)

segundo contacto con el monolito, se generará una segunda evolución en la conciencia e inteligencia del ser humano; en ésta, el tipo de inteligencia, el nivel de conciencia y la nueva clase de ser humano que emergerá de este segundo contacto, el cual se lleva a cabo en el año 2001, será representado de forma metafórica. Insistimos en la necesidad del uso de imágenes metafóricas porque el film trata de expresar experiencias, conceptos de un ser no conocido por el hombre, incluso el film representará este “nuevo” ser humano con capacidades y habilidades diferentes.

El episodio al que nos referimos como metafórico es la secuencia o acto final que conforma *Júpiter, más allá del infinito*. Esta parte inicia después de que el Dr. David Bowman, comandante de la misión Júpiter, desconecta la supercomputadora Hall-9000, lo que le permite obtener información importante sobre el propósito de la misión: una emisión de radio permitió descubrir el monolito de 4 millones de años enterrado a diez metros de la superficie lunar, que se considera una evidencia de la existencia de inteligencia racional extraterrestre. Una vez que el Dr. Bowman inicia su incursión al lugar de origen de la emisión de radio se presentan imágenes con diferentes formas y múltiples colores, presumiblemente es el tipo de viaje espacial que experimenta el astronauta. Después de una larga secuencia se puede apreciar que el Dr. Bowman entra en la atmósfera de un planeta, hasta ese momento todas las imágenes son presentadas con filtros de color lo que genera que a los objetos se les modifique el color real, pero, cuando el Dr. Bowman llega a su destino se encuentra en una habitación estilo francés (escena A en seguida)<sup>163</sup>. Según Landy (2006), en la habitación vemos la cápsula espacial en la que viajó el Dr. Bowman.

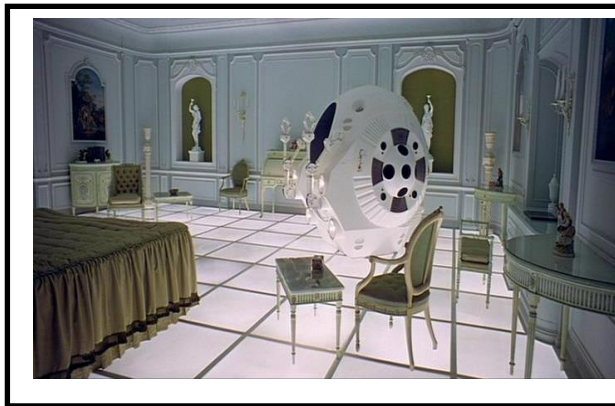
2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, (1968), escena A.



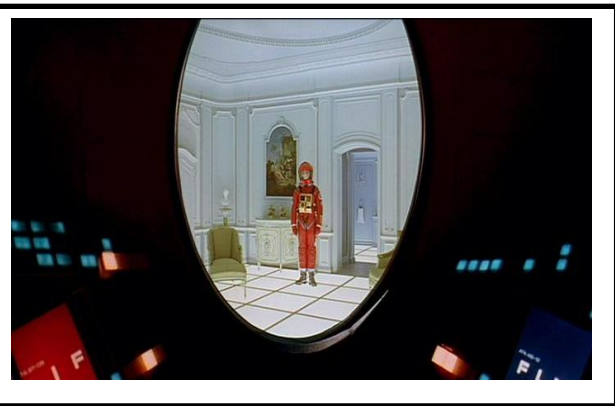
Fotograma 1. Bowman se encuentra en una habitación. Fotograma 2. Contracampo: close up de Bowman

<sup>163</sup> En este punto existen una incongruencia que genera ambigüedad en la narrativa, pues tenemos una conjunción de hiper-tecnología con elementos antiguos.





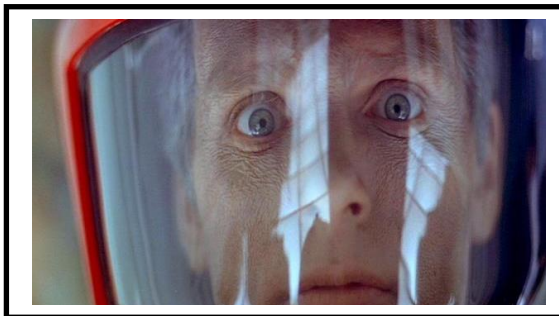
Fotograma 3. Full shot de cápsula espacial en la habitación.



Fotograma 4. Contracampo de la toma anterior, Dr. Bowman en full shot, punto de vista desde el interior de la cápsula espacial.

Posteriormente, una vez establecido el lugar de la escena, Bowman interactuará a través de la línea de los ojos (eyeline) consigo mismo pero en otra época. Es decir, Bowman se encontrará en la habitación consigo mismo pero en diferentes edades, como si Bowman pudiera, en tal habitación, ver las diferentes versiones de sí mismo a través del tiempo en un instante o momento. En las imágenes de la escena B, vemos a Bowman (fotograma 1) en la habitación viéndose a sí mismo. En el fotograma 3, lo vemos esta vez sentado pero con una edad más avanzada; él siente que alguien lo ve (fotograma 4), por lo que voltea, se levanta y busca en la otra habitación (en donde se encontraba la cápsula espacial).

#### 2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, (1968), escena B.



Fotograma 1. Close up de Bowman visiblemente anciano se ve a sí mismo.



Fotograma 2. Contracampo de Bowman en la habitación.



Fotograma 3. Plano general Bowman en la habitación, con mayor edad, está sentado dispuesto a comer.



Fotograma 4. Bowman siente que alguien lo observa, se levanta y busca si alguien se encuentra, no ve a nadie.

Mientras que el *Bowman con traje negro* come, tira una copa de la mesa (fotograma 5), pero, al agacharse para ver los restos de vidrio, se da cuenta que atrás de él está otra persona acostada en la cama (fotograma 6).

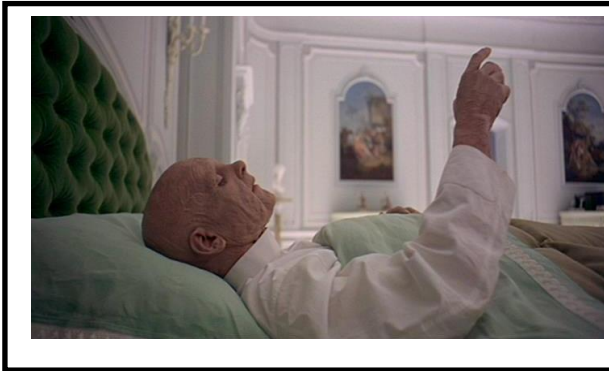


Fotograma 5. Bowman, en *medium close up*, se agacha para ver los restos de la copa de vidrio.

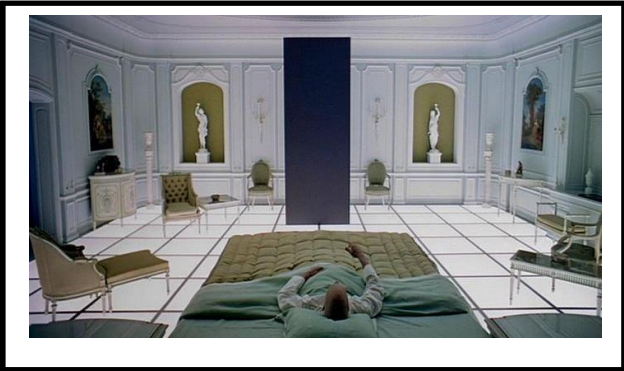


Fotograma 6. Bowman en *over the shoulder* *Bowman de negro* se ve así mismo acostado y enfermo.

La persona que ve (fotograma 5) es él mismo acostado en la cama de la habitación, visiblemente enfermo y más anciano que los anteriores Bowman (fotograma 6). Una vez que el *Bowman de negro* ve al *Bowman enfermo*, la cámara ya no regresa al primero, sino que se queda con el *Bowman enfermo*, quien apunta con su mano al monolito que tiene frente a él.



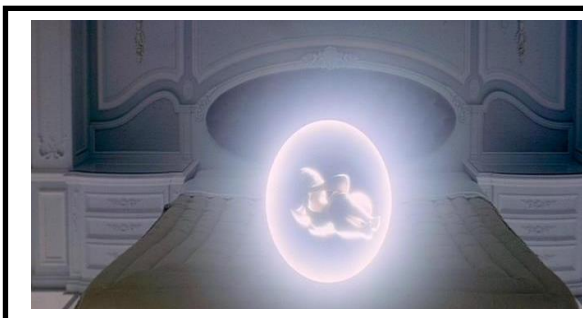
Fotograma 7. En *medium close up*, Bowman más anciano y enfermo permanece acostado, intenta tocar al monolito.



Fotograma: 8. *Full shot* de Bowman enfermo y el monolito, panorámica de la habitación.

Sin embargo, la tendencia establecida por la conectividad visual entre los cuatro Bowman en la escena cambia cuando el viejo Bowman intenta tocar el monolito, (es importante recordar que la acción o la etiqueta-contacto-monolito es una constante en la película). En la continuación de la escena anterior (escena C, abajo) aparece un feto en el lugar de Bowman (¿transformación?), al que Landy llama “*Star child*” (fotograma 1 y 2). Posteriormente, ya en el espacio exterior, vemos al mismo *Star child* de frente al planeta tierra (fotograma 3); finalmente en la siguiente toma el mismo feto mira fijamente a la cámara (fotograma 4).

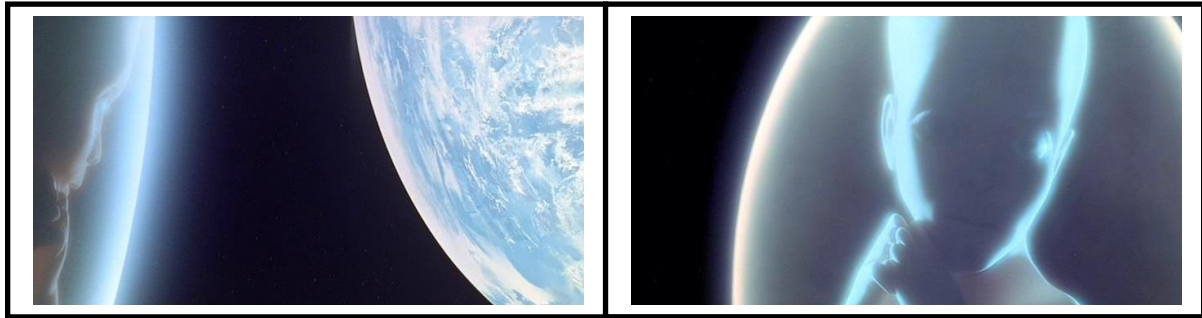
2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, (1968), escena C.



Fotograma 1. *Full shot* de *Star child* en el lugar del Bowman enfermo. Esta toma es continuación de fotograma 8 (escena B). Bowman enfermo es reemplazado por *Star Child*.



Fotograma 2. *Star child* en *close up*. Presumiblemente continua en la cama de la habitación.



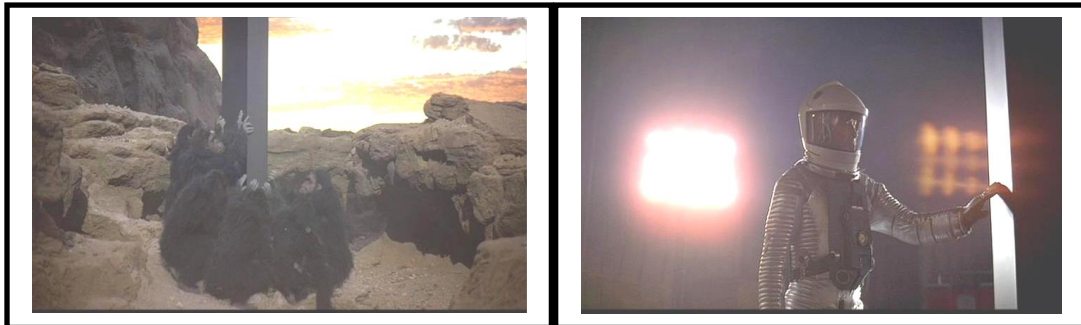
Fotograma 3. Over the shoulder de Star child contempla el planeta Tierra (point of view).

Fotograma 4. Star child en *close up* mira a la cámara.

Kubrick establece el esquema del film en el primer episodio del film, lo que determina las situaciones y las repercusiones que se generan con la presencia del monolito; como ya se dijo, las habilidades cognitivas del simio-hombre en *The dawn of man* evolucionan una vez que éste ha tenido contacto con el monolito; en el siguiente episodio, una vez que los científicos están en contacto con el monolito sufren por un sonido insoportable, sin embargo no hay indicios de que hayan muerto o sufrido daños, ya que en el siguiente episodio, en la misión a Júpiter, se menciona que se confirmó la existencia de vida racional; por lo que el siguiente contacto se da al final del film en el que, evidentemente, Bowman se transforma en un feto espacial justo antes de terminar su vida. Por lo que la etiqueta hombre-contacto-monolito se repite en cada episodio justo en el momento en que se genera el cambio narrativo, por lo que, como hemos visto a lo largo de este texto, la metáfora es también una forma de cambio de estado de hechos narrativos, por lo tanto en este caso el esquema establecido por Kubrick también realizan la función de *plot point*, pues tienen un rol importante durante los cambios importantes en la relación. Las imágenes de abajo refieren a cada uno de los actos donde se presentó este esquema.

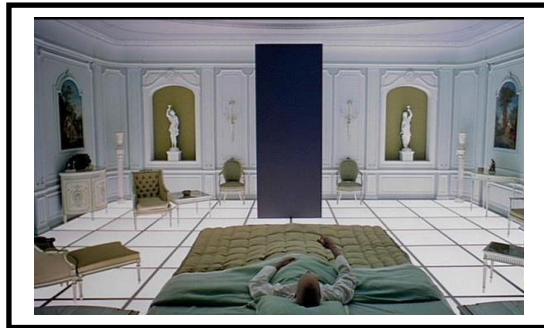
A continuación se muestra los momentos en que aparece el monolito y que corresponde con cada acto del film. El fotograma 1 corresponde al primer acto en el que el proto-hombre tiene el primer contacto. En el fotograma siguiente (2), el segundo contacto con el hombre moderno en la luna. Por lo que el fotograma 3 muestra el último contacto que lleva a cabo el Bowman enfermo.

2001: A Space Odyssey. El contacto entre el monolito y las diferentes versiones del hombre.



Fotograma 1. *Full shot group*, clímax y *plot point* del primer acto: etiqueta hombre-simio en contacto con la etiqueta-monolito.

Fotograma 2. Final del segundo acto: etiqueta hombre-moderno en contacto con la etiqueta-monolito.



Fotograma 3. Desenlace del tercer acto: Bowman anciano en contacto con el monolito.

Este esquema conforma la parte más importante de cada acto lo que permite determinar el significado de la parte final del film. Sobre todo el primer acto (fotograma 1) y el último (fotograma 2) son análogos, ya que en ambos se presenta de forma explícita el resultado del contacto: la evolución. En el episodio *The dawn of man* después del contacto el comportamiento de los simios-hombres se altera considerablemente, así como las habilidades en el uso de herramientas y la comprensión para cuidar los medios de subsistencia de su grupo, incluso, esta manada tiene una postura más erecta que la manada rival, por lo que la evolución de las capacidades intelectuales es representada a través de un solo simio-hombre. Este mismo esquema es el que antecede a la aparición de *Star child*, pero, a diferencia del primer acto, la manera de representar y conceptualizar la segunda evolución de la intelectualidad del ser humano es representada de forma

metafórica; el Dr. Bowman desarrolla la consciencia de la cuarta dimensión, por ello se ve así mismo en diferentes fases de su vejez; además, el feto o “Star child” es la forma no literal de representar el surgimiento de una nueva humanidad:

En una visualización económica de imágenes, el epílogo captura cómo la vida ha pasado a través de diferentes fases en la historia de la inteligencia humana, el último ser indeterminado en la relación al significado de la vida y la muerte. Bowman, el astronauta, es el último ser humano y su metamorfosis presenta cuestiones ambiguas del futuro, no del pasado. ¿Es el niño espacial (*star child*) un presagio del cerebro post-humano, un tropo para la humanidad moribunda, o, una expresión de la llegada de diferentes formas de vida e inteligencia?<sup>164</sup>

La metáfora visual de *2001: Odisea del espacio* utiliza la etiqueta-feto (fotogramas 9 a 12) para reemplazar y representar lo desconocido, que además propicia la reflexión hacia el futuro del ser humano. El feto permite pensar en el futuro de la humanidad a partir de un segundo nacimiento o un nuevo ser, por lo tanto esta imagen final es la metáfora de una nueva forma de ser con una inteligencia, tal vez, no tan diferente, pero sí evolucionada.

Más abajo se presenta un cuadro en el que se divide la narración por actos, pues en cada acto se gesta el significado de la metáfora que aparece en el desenlace, así mismo se muestra la relación de cada uno de los esquemas como *plot points* que convergen en la escena final del tercer acto.

El cuadro se divide en actos (lado izquierdo), que también contienen los tres esquemas con su respectivo contacto entre etiqueta-simio u hombre y etiqueta monolito; mientras que en la parte inferior, en un recuadro, se representa el momento de la metáfora. Su significado está determinado por la relación que tiene con los primeros

---

<sup>164</sup> Landy, M. (2006). The Cinematographic Brain in 2001: A Space Odyssey. En R. Kolker, Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey (págs., 87-104). New York: Oxford University Press. Pág. 99-100 (Trad., del autor).

actos, es decir, el esquema en tales escenas se repite de tal forma que sugiere o permite asumir que el contacto con el monolito propicia la evolución. Por lo tanto, los esquemas y las normas del film permiten establecer el significado de la metáfora.

2001: A Space Odyssey			
Actos	Patrón de los actos	Construcción del significado de la metáfora	Explicación
1er. Acto "The dawn of the man".	Esquema causa-efecto: Hombre primitivo → Monolito	1er. Cambio evolutivo.	En ambos actos la narración desemboca en una relación causa-efecto: <b>Causa:</b> Tocar el monolito <b>Efecto:</b> Modificación, evolución o afectación del ser humano.
2do. Acto "Estación espacial".	Esquema causa-efecto: Hombre moderno → Monolito	Afectación-modificación-evolución	
3er. Acto Júpiter	Hombre moderno (viaje) → Júpiter (señal del monolito)  Habitación: Hombre moribundo → Monolito	Otro contexto ( <b>habitación</b> ), cambio de conciencia, posiblemente 4ta., dimensión.  Feto "star child" METÁFORA: Hombre evolucionado	La metáfora sólo se presenta una vez, pero la información y la función narrativa se establecen desde los dos actos anteriores. Por ejemplo, sabemos que al tocar el monolito habría un efecto, en este caso el efecto es la evolución.

Hemos visto que la metáfora permite representar estados mentales o emocionales. También hemos caracterizado estas metáforas como estilísticas en el sentido de que no hay una modificación de la imagen ya sea de objetos o de la imagen misma que percibe el espectador, es decir, no hay trucaje o deformación de la imagen que indique un cambio de significado de literal a connotativo, ya sea modificación de objeto o de la imagen como tal. Por lo que hasta este momento los significados se han establecido a partir de las relaciones que se han estipulado entre objetos-sujetos. En el caso de *2001: A Space Odyssey* se establecen las relaciones entre el monolito y el ser humano en diferentes etapas de existencia en los actos que componen el film; esto propicia que anticipemos lo que sucederá cuando ocurra el contacto por tercera vez, el resultado de ese acto es la evolución del ser humano. En este caso la forma de representar la evolución es a través de las diversas etapas de la existencia de Bowman hasta su “renacimiento”, por lo que de forma diegética, distinta a los ejemplos anteriores, la metáfora en esta ocasión no expresa la experiencia subjetiva de los personajes, el aspecto emocional o sentimental, sino que expresa un concepto que está en el nivel de lo que nosotros no percibimos, es decir, las metáfora en *Azul* y en *París, Texas* tienen como propósito, por un lado, que comprendamos la situación mental-emocional de los personajes desde su perspectiva, y por otro que sirvan con un auxiliar (*plot point*) en la estructura narrativa; mientras que en *2001: A space Odyssey* el propósito es comprender un concepto que el narrador mismo expresa (el autor), es decir, la experiencia sobre la subsecuente evolución del ser humano es dirigida a nosotros los espectadores como parte de la narración, esto explica la ruptura de la “cuarta pared” por parte de Starchild (cuando mira fijamente a la cámara). Por lo tanto, esta metáfora estilística no comunica lo que le sucede de forma subjetiva a los personajes sino que comunica una experiencia o concepto a través de un narrador extradiegético que se dirige no a los personajes sino a los espectadores.



## Casos de films con Metáforas Formales

### Deformación de la imagen como representación del vértigo

En *Vertigo*<sup>165</sup> (1958), de Alfred Hitchcock, la narración se organiza a través de esquemas narrativos que permiten comprender y seguir de forma efectiva la narración. La primera escena del film establece el personaje principal pero también su condición: miedo a las alturas. Hitchcock representa el miedo del personaje a través del punto de vista del mismo: mirar hacia abajo con la consecuente deformación de la imagen a través de un truco óptico de la imagen. Esta es precisamente la imagen metafórica formal, pues se le otorga desde el planteamiento de la etiqueta-deformación el referente mareo, seguida de la expresión de pánico del personaje.

Esta escena inicial se presenta tres veces durante el film y se ubica en momentos importantes de la narración: en la parte inicial para establecer la condición del personaje; en el clímax del segundo acto cuando Madeleine se suicida, por lo que el protagonista no puede salvarla; y en el desenlace, cuando el protagonista revela el engaño del que fue objeto, además de que se cura de la afección. Debido a la importancia del esquema metafórico que aquí se describe, es importante resaltar que dicha escena debe comprenderse de manera inmediata, por ello se establece su sentido desde el planteamiento de la historia y del personaje.

A continuación se describirá de manera más específica la estructura de la escena que establece el sentido metafórico. La escena que se muestra abajo corresponde al detective Ferguson persiguiendo a Madeleine en las escaleras de un campanario para evitar que se suicide. El personaje establece una relación con el suelo a través del *punto de vista (POV)* que se representa en el fotograma 1. Esta toma en *medium close up* es muy importante porque establece el punto de vista y se aprecia el efecto emocional en el personaje al percibir la altura. Los fotogramas 2, 2a y 2b son el referente experiencial de Ferguson; los fotogramas tienen flechas para representar el movimiento de la imagen que Hitchcock utilizó para representar la sensación del mareo fenomenológico que sufre el

---

<sup>165</sup> *Vertigo*, dirigida por Alfred Hitchcock, Paramount Pictures, Universal Pictures, Estados Unidos, 1958.

personaje; el efecto es el resultado de la combinación de dos técnicas cinematográficas. David Bordwell en *Arte Cinematográfico* dice que el efecto que creó Hitchcock para representar el mareo es una combinación de *tracking* y *zoom*: “En *vértigo*, una combinación especialmente hábil de *tracking* hacia afuera y un *zoom de acercamiento* distorsiona en forma plástica la perspectiva de la toma y transmite (*conveys*) el mareo del protagonista”<sup>166</sup>.

En el efecto empleado los elementos enfocados que componen a la imagen se alejan, mientras que los aspectos circundantes se acercan; es decir, la toma está realizada con un movimiento de cámara hacia atrás, mientras que el piso da la sensación de alejamiento al implementar el *zoom* (acercamiento óptico). La escena adquiere sentido porque se establece una relación entre la toma etiqueta-deformación y la reacción de la etiqueta-detective, por consiguiente se establece una relación aparentemente causal entre las tomas, esto indica que el protagonista experimenta la sensación mareo o vértigo. Es decir, la etiqueta-deformación de la imagen adquiere por convención tal denotación.

En este caso, a esta toma distorsionada se le otorga el significado de la experiencia del mareo, ya que ésta sucede siempre que el detective sube una escalera y mira hacia abajo; es decir, en este caso al aplicar un efecto óptico a la imagen se le otorga un significado por la toma precedente, ver fotograma 1. De ahí que el traslado consiste en establecer un significado preciso al efecto que se usa para deformar la imagen, aunque tal efecto tenga poco que ver con la experiencia real del vértigo (por ejemplo, en otros filmes se representa el mareo con un imagen borrosa en una toma subjetiva, mientras que en otras representaciones gráficas se presenta el mareo con pajaritos o líneas curvas alrededor de los personajes).

El efecto óptico, creado por Hitchcock, ha sido utilizado en otros filmes con diferentes propósitos, por lo que el significado, además de ser convencional, depende del género de la película, lo que demuestra su naturaleza no literal. Por ejemplo, este mismo efecto se utilizó en *Jaws* (Spielberg, 1975) en una toma al jefe de policía Martín Brody (Roy Scheider) cuando ve el ataque del tiburón a una persona, en este contexto el efecto es utilizado para representar una fuerte impresión, miedo u horror. La manera de restringir

---

<sup>166</sup> Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film Art. An introduction*. New York: McGraw Hill. Pág 231. En Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Arte Cinematográfico*. (É. R. Martínez, Trad.) México: McGraw Hill. Pág. 231. Se traduce *conveys* como *presenta*.

o modificar el sentido de la imagen depende de la manera en que se utilicen los medios visuales. En este caso, la imagen que se deforma no es lo que ve el personaje, sino lo que experimenta el mismo personaje; es decir, se representa la sorpresa o la impresión del personaje, mas no se representa de forma explícita la experiencia fenomenológica del personaje como con Ferguson.

Otros cineastas como Spike Lee utilizaron este recurso para significar otra cosa, principalmente para estilizar una escena o resaltar el monólogo de un personaje; de ahí que, entonces, este recurso artificial pueda utilizarse para representar de manera metafórica estados mentales, experiencias perceptuales o sensaciones intensas. Es decir, puede formar parte de diferentes esquemas narrativos y el sentido metafórico que se establezca depende de los uso de los medios visuales empleados.

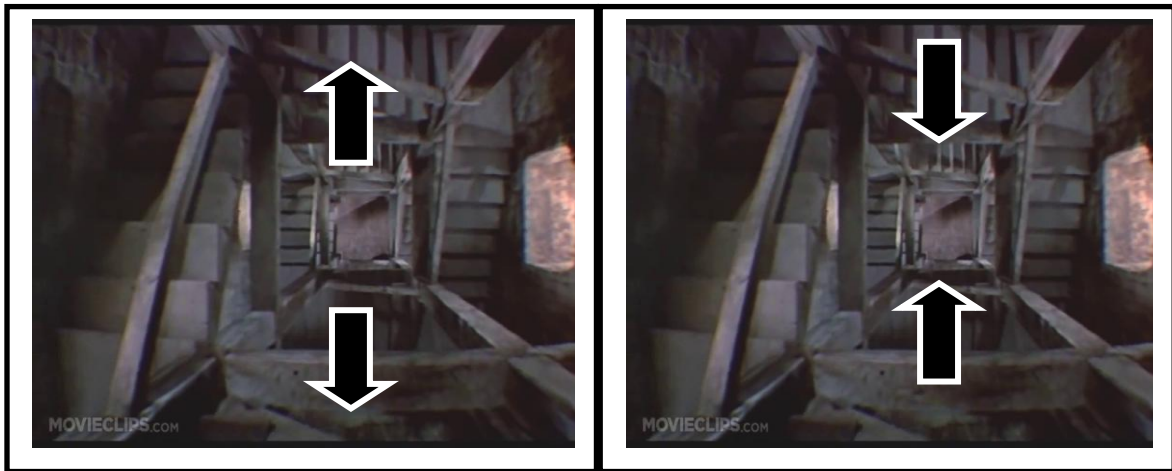
*Vertigo*, Alfred Hitchcock, (1958).



Fotograma 1. *Close up* del detective Ferguson, con la mirada establece el punto de vista (POV) que nos permite establecer la relación que hay entre él y la altura.



Fotograma 2. Representación de la experiencia perceptual del vértigo que sufre el personaje (detective Ferguson). *Plano general en cenital* de las escaleras. Las flechas indican una “contracción” de la imagen hacia el centro.



Fotograma 2a. Representación de la experiencia perceptual del detective Ferguson, en este caso las flechas indican un movimiento hacia afuera.

Fotograma 2b. Continuación de la representación de la experiencia perceptual del vértigo por parte del Detective Ferguson, contracción hacia adentro.

La experiencia del mareo o vértigo es una experiencia que los seres humanos hemos vivido; aunque, la representación metafórica tenga poca o nula semejanza con la experiencia real o que la relación con el referente que denota sea débil, la asumimos como verdadera e incluso la podemos concebir como realista a partir de los estímulos y la información que recibimos. Comprendemos las imágenes metafóricas porque así lo estipula la narración, porque los signos están enlazados con la escena y porque el movimiento de las imágenes refiere a experiencias conocidas y percibidas por todos nosotros; entonces, la escena se encarga de establecer las relaciones denotacionales con conceptos o con experiencias no conocidas o con experiencias fenomenológicas irrepresentables. Las experiencias que nos proveen tales escenas tienen significado en la medida en que poseen cualidades de movimiento compatibles con nuestras experiencias en la vida diaria.

Esta metáfora es la representación de una experiencia fenomenológica del personaje y como parte de la narrativa también es el principal obstáculo a vencer, por lo que es un elemento importante en la narrativa. La representación es una modificación o transformación de la imagen para comunicar de forma específica el vértigo, es decir, a diferencia de las metáforas estilísticas que requieren una mayor reflexión en cuanto al

significado de la imagen, en este caso la representación es *clara*, en cuanto a que *así* fue estipulada la referencia, por ello el significado para nosotros es inmediato y hasta implícito. No necesitamos mayores explicaciones ni demostraciones, el nivel *diegético* en el que se ubica permite que veamos lo que ve el personaje, por lo que podríamos decir que esta es una *metáfora formal perceptual*, pues mientras que las otras, las estilísticas, expresan estados *mentales-emocionales* o *conceptos*, estas comunican un fenómeno que percibe el personaje a partir de lo que ve.

### **Metáfora del traslado de la conciencia: Avatar**

Otro ejemplo de narración canónica que utiliza este tipo de metáfora visual cinematográfica como parte de la narración, para explicar una experiencia irrepresentable o fenomenológica, es el film de James Cameron, *Avatar*<sup>167</sup> (2009). En este film se utiliza la metáfora para representar la transferencia de la conciencia humana a un cuerpo artificial creado a partir tanto de ADN humano como de ADN nativo del planeta Pandora. La transferencia de conciencia se representa como un *viaje* a través de un “*túnel luminoso*”. Como preparación para presentar la metáfora, los conductores del Avatar cierran los ojos y los abren en otro cuerpo con características no humanas. Antes de continuar, es necesario comentar que esta forma de representación es utilizada en otros filmes, pero con diferente significado, como el viaje de una científica de nuestra dimensión a otra a través de un agujero de gusano (*Contact*, 1997). En el caso de *Avatar* se traslada sólo la mente, mientras que en *Contact* es un viaje físico del personaje, por lo que a pesar de ser representaciones similares, el referente no es el mismo. El ejemplo de *Avatar* es una metáfora pues se utiliza la experiencia común de viajar, ya sea por un túnel carretero o un tobogán en un balneario, para representar otra experiencia. A continuación se analizará la forma en la que esta metáfora adquiere significado, además de señalar el lugar que ocupa dentro de la narración para apoyar la comprensión del film.

*Avatar* sigue la estructura de una historia canónica porque en el primer acto (planteamiento) se expone la información básica que le permitirá al espectador comprender el propósito de la imagen metafórica, así como la capacidad de establecer suposiciones, elipsis e inferencias con el objetivo de que la comprensión sea clara e inmediata. La escena metafórica, que se muestra a continuación en imágenes, inicia con Jake Sully ingresando a una cámara. En *close up* el personaje cierra los ojos, inmediatamente aparece una imagen, elaborada digitalmente, que representa un viaje efectuado a través de un “túnel luminoso”. Posteriormente desde un punto de vista subjetivo, Jake abre los ojos, pero en otro cuerpo.

---

<sup>167</sup> *Avatar*, dirigida por James Cameron, 20th Century Fox, Estados Unidos, 2009.

Avatar, James Cameron, (2009).



Fotograma 1. *Big close up* de Jake dentro de la cámara, justo cuando cierra los ojos se realiza el traslado de su conciencia al avatar.



Fotograma 2. Cuando Jake cierra los ojos, inmediatamente aparece esta representación en el que ocurre el traslado de la conciencia de Jake al avatar. La representación de camino tubular en la que la cámara se desplaza hacia adelante.



Fotograma 2a. Continuación de la imagen anterior.

La metáfora de este film aparece como un esquema que establece el orden de las relaciones entre las etiquetas-cámara, etiqueta-Jake, etiqueta-túnel y etiqueta-ojos. La integración y ordenamiento de dichas etiquetas comunica la experiencia del traslado o viaje de la conciencia de un cuerpo a otro. Además, la integración de las etiquetas permite suponer de forma efectiva que primero se muestra la etiqueta ojos-cerrados y después la etiqueta-túnel. La manipulación de esta última etiqueta (como ojos abiertos o cerrados) que conforma el esquema genera las suposiciones necesarias que resaltan los momentos clave en la narración, como *plot points* o clímax. Incluso así, la etiqueta-ojos (abiertos o cerrados) es muy importante, debido a que en ciertos momentos de la narración significa

vida (existencia del personaje principal Jake en otro cuerpo) o muerte (prescindir de la etiqueta significa que la científica coprotagonista no logra sobrevivir). De ahí que cada vez que aparezca la imagen o se haga referencia a esta acción, el espectador asumirá que el personaje aparece bien como humano, bien como nativo Na'vi.

En el segundo acto de la película se muestra el desarrollo de la relación de Sully con otros personajes, a través del montaje paralelo. En este punto, la imagen metafórica ya no es presentada como en el primer acto (obviamente en el primer acto se explica la dinámica y propósito de dicho esquema) pues se suprimen algunos elementos para evitar la repetición completa del esquema, sólo se asume que se realiza la transferencia o la conexión ya sea al cerrar la (etiqueta) cámara que realiza la conexión o cuando el protagonista está cerca de ella. Gracias al patrón establecido en el primer acto, con la cercanía del protagonista y la cámara, se asume de forma automática que aparecerá Sully en el cuerpo del avatar; por el contrario, cuando duerme como avatar sabemos que despertará como ser humano consciente. A pesar de que el esquema metafórico no se muestra completo, se continua asumiendo que realiza la misma acción que se estipula en el primer acto. Sin embargo, durante los *plot points* o nudos, la metáfora se vuelve explícita, con algunas variaciones, con el objetivo de dramatizar un momento de tensión o peligro. Por ejemplo, un *plot point* se presenta cuando los militares comienzan a invadir el bosque y los lugares sagrados de los nativos, por lo que Jake despierta en el cuerpo del Avatar en el momento justo para salvarse; entonces, la metáfora se muestra en ese momento de peligro y confirma la existencia de Sully al mostrar la etiqueta-ojos (abiertos). También se muestra la metáfora, pero con variaciones, cuando la científica Grace, la coprotagonista, es herida de muerte; por lo que los Na'vi y su deidad Eywa (Grace es "conectada" con la naturaleza del lugar sagrado), tratan de salvarla al trasladar su conciencia de forma permanente al cuerpo de otro avatar; sin embargo, en esta ocasión la imagen metafórica no es precedida por la etiqueta-ojos abiertos, sino por la "desaparición" o desvanecimiento de la etiqueta-túnel, lo que significa la muerte del personaje. La última aparición de la metáfora se da en el tercer acto o desenlace durante el conflicto entre el héroe y el villano, el segundo trata de desconectar el cuerpo humano de la cámara, por lo que, otra vez, la metáfora se presenta para ayudar en la generación de tensión del nudo. Sin embargo en el epílogo, los Na'vi le piden a su deidad Eywa que traslade la mente de Jake al cuerpo del Avatar, por ello ya no se presenta la imagen metafórica, Jake abre los ojos lo que nos permite asumir, otra vez, que el traslado se realizó, aunque esta vez de



forma definitiva gracias a que la etiqueta-ojos es presentada de forma contundente y con la acentuación musical. Consideramos que este es un esquema metafórico porque reitera la misma acción con restricciones o variaciones en la información de las etiquetas. Suponemos que lo que sugiere acontece generalmente sin modificaciones; por ello, la metáfora adopta formas parecidas las cuatro veces que se presenta en Avatar, con la excepción de la muerte de Grace, la científica.

En el caso de Avatar, una vez establecido el referente se puede omitir la imagen para solo aparecer cuando sea necesario, es decir, cuando la situación no sea la misma a la inicial, en este caso solo se presenta en situaciones determinantes para la historia. Entonces, la etiqueta-túnel-viaje refiere al viaje de la conciencia debido a las reglas establecidas. El sentido de la metáfora y su referente fue estipulado en el primer acto con el uso de los medios visuales que ya se describieron. El objetivo es que la metáfora sea clara en su intención así como las suposiciones que debemos realizar sean correctas; esto es, que la metáfora signifique la transferencia de la conciencia.

Con lo que se ha mostrado ampliamente, la metáfora visual en este caso cumple con una función similar a la de *Vertigo*: comunicar una experiencia fenomenológica del protagonista (cómo se vería un traslado de la propia conciencia de un cuerpo a otro); así mismo, como espectadores, vemos lo que el personaje ve o, en este caso, lo que su conciencia percibe. Por lo que su propósito está bien definido, debido a que su significado que al igual que en *Vertigo* es establecido desde el primer acto del film. La metáfora, en los casos hasta ahora mostrados, sirve para propósitos diversos como: comunicar experiencias, emociones, conceptos, estados, percepciones, etc. Y al mismo tiempo también son un elemento importante dentro de la narración. De esta manera, el propósito que persigue la metáfora en la narración determina el significado de la misma, puede tener un significado definido a partir de la modificación de la forma y también puede ser un elemento que enriquezca el *plot point*<sup>168</sup>, los nudos o el clímax.

---

<sup>168</sup> Por ejemplo, las problemáticas que tiene Jake para conectarse o desconectarse del avatar, así mismo, es un elemento en el que el persona se encuentra en riesgo o vulnerable, cuando el mismo Jake (en el avatar) protege su cuerpo humano.

## Un caso de conjunción de metáforas estilísticas y formales: La metáfora de la unificación metamorfa en *Black Swan*

El caso que presentamos a continuación requiere de un tratamiento distinto, porque su significación metafórica es resultado de una conjunción estilística y formal. Es decir, la estructura del film está configurada por diversos símbolos y tropos, como metonimias, analogías, símbolos y metáforas estilísticas y formales. Todas estas figuras convergen en una metáfora final, la cual es el clímax del film, cuyo significado se estructura desde el inicio con base en las figuras mencionadas. Por esta razón este film, y las imágenes analizadas, requieren un tratamiento distinto a los ejemplos anteriores, debido a que su clasificación y categorización resulta poco clara y con diversas interpretaciones.

En *Black Swan* (2010)<sup>169</sup>, Nina es una bailarina que sueña con interpretar el papel principal de *El lago de los cisnes*. Sin embargo, factores como la sobre protección de su madre, las exigencias y temperamento del director y la llegada de una nueva bailarina a la compañía con la que generará una fuerte rivalidad, conspiran contra ese objetivo que se convierte en una obsesión para la protagonista. Todos estos factores convergerán para que ella poco a poco pierda la capacidad para distinguir entre la realidad y la fantasía.

Nina, por imposición del director, deberá representar el papel del cisne blanco y el cisne negro, por lo que deberá interpretar ambos personajes. Esta transición es un reto para Nina, pues ella aún no ha logrado del todo el cambio de niña a mujer, ni una definición respecto de su sexualidad, (tiene fantasías sexuales con el director, Thomas Leroy, y con su rival Lily). Nina y sus alucinaciones representan un conflicto entre lo que es y lo que desea ser, como lo dice Steen Christiansen: “La más obvia transformación del film, es que Nina Sawyer (Natalie Portman) se transforma en una mujer adulta, esta transformación es a la vez generacional (Nina se vuelve independiente de su madre) y sexual (en tanto que Nina encuentra su propia sexualidad)”<sup>170</sup>. Así mismo, Nina también busca llevar a cabo la transformación necesaria para realizar una interpretación *perfecta* – *así califica Nina su interpretación antes de morir*- del cisne blanco y del negro: “Nina no

---

<sup>169</sup> *Black Swan*, dirigida por Darren Aronofsky, Fox Searchlight Pictures, Estados Unidos, 2010.

<sup>170</sup> Christiansen, S. (2011). Body Refractions. Darren Aronofsky's *Black Swan*. *Academic quarter*, 03, 306-3015. Pág., 306. (Trad., del autor)

está satisfecha con simplemente representar, aparentar o pretender ser la reina cisne. En vez de eso, ella debe ir más allá de la apariencia y aceptar el ser”<sup>171</sup>. El reto de Nina será ser la persona y la artista que desea ser, para ello deberá transgredir las costumbres e ideología impuestas por su madre (en un punto la madre le reclama haber cambiado), en palabras de Christiansen: “Nina Sawyer quiere ser el Cisne Negro, no solo representarlo”<sup>172</sup>.

La dificultad o el objetivo de Nina será la unificación de la bailarina y la persona que es para convertirse en la bailarina (ella admira a la anterior protagonista de la obra: Beth) y la persona que *desea ser*. Para representar este juego entre dos entidades y el consecuente desarrollo de la enfermedad mental, el autor establece dos esquemas narrativos para representar las dos personalidades contenidas en Nina, es decir, ella y su *alter ego* o el Cisne Blanco y el Cisne Negro respectivamente (Christiansen utiliza la palabra alemana *doppelgänger* –doble fantasmagórico.). Este *desdoblamiento* desarrollado en el segundo y tercer acto será unificado en el clímax del film: la transformación (mental) de Nina en un cisne. Esta *metáfora visual representa la aceptación del alter ego de Nina o la unificación de ambas personalidades, por lo tanto la transformación por completo de bailarina a cisne o de niña a mujer*. Así mismo, en cuanto a la diégesis, tal representación de las dos personalidades permitirá establecer dos líneas narrativas en el nivel de lo mental: por un lado el estado lúcido de Nina y por el otro el desarrollo de la fantasía vívida representada en las alucinaciones y en la transformación progresiva. Estas dos líneas narrativas son las que construirán el significado de la metáfora visual y dichas líneas narrativas están a su vez articuladas en esquemas visuales que representan los fenómenos perceptuales de Nina.

Para explicar la forma en que se construye el significado y representación de la metáfora principal del film es necesario analizar dos escenas clave que establecen las características psicológicas del personaje principal; en éstas se desarrolla el establecimiento de la problemática que debe superar Nina como estelar de la obra *El Lago de los Cisnes*. Estas dos escenas clave forman parte del prologo del film que, como ya se dijo, plantean las características del film.

---

<sup>171</sup> Ibid. Pág., 306-307. (Trad., del autor)

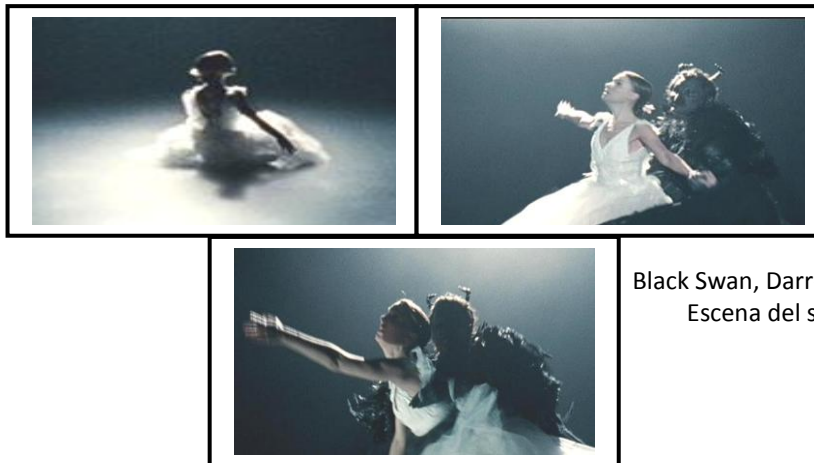
<sup>172</sup> Ibid. Pág., 307. (Trad., del autor)

Posteriormente, durante el desarrollo de la película se presentan esquemas narrativos que se repiten constantemente hasta converger en la metáfora climática. Tales esquemas son las representaciones del desdoblamiento de personalidad establecidos por las etiquetas Nina-blanca, etiquetas reflejo-Nina (negra), que tienen como referente la personalidad de Nina que busca emerger. El otro esquema es la presentación de la etiqueta transformación-Nina, que se refiere a la transformación progresiva de Nina en un cisne ante el espectador (en el cine, no como público del ballet en el film) pero que sólo sucede en la mente del personaje.

### ***Claves para la determinación del significado***

El primer acto del film establece la información básica para la construcción del significado a través de dos escenas: la primera comunica elementos clave de la personalidad de Nina; la segunda determina o restringe, a través del personaje Thomas Leroy, la situación a la que se enfrentará Nina: el desarrollo de la obsesión de Nina por obtener el papel principal; estas escenas proporcionan algunas claves para comprender el significado de los acontecimientos durante el segundo y tercer acto.

El primer esquema abre la película y se refiere al sueño de Nina, el cual revela el síntoma de la situación: los deseos, frustraciones y obsesiones de Nina. Incluso el aspecto monstruoso del personaje masculino es un antecedente de la posterior transformación climática de Nina.



Black Swan, Darren Aronofsky 2010.  
Escena del sueño de Nina.

El sueño de Nina es el planteamiento de la mente del personaje, ya que comunica información importante sobre la obsesión de Nina por el papel principal de la obra, la pasión contenida en ella, así como la persona que es hasta el momento.

En la segunda escena, el director de la compañía de ballet, Thomas Leroy, se dirige al grupo de bailarinas para explicarles lo que busca en la próxima protagonista de *El lago de los cisnes*. En la escena se describe la historia (de *El lago de los cisnes* y la del film) y a Nina como el Cisne blanco: “Todos conocemos la historia. Una chica virginal, pura y dulce... *atrapada* en el cuerpo de un cisne. Ella desea la libertad y sólo el verdadero amor puede romper el hechizo. Su deseo es casi concedido por medio de un príncipe”<sup>173</sup>. Nina, a través de la ropa y del desarrollo de primer acto y parte del segundo, representa esas mismas características: virginal, pura y dulce; pero, así mismo, busca la libertad en diversos niveles. La escena continúa con el diálogo en el que se describe el desenlace de la obra que, a fin de cuentas, es el mismo del film: “Pero antes de que él pueda declararle su amor... la gemela lujuriosa, el Cisne Negro... lo engaña y lo seduce. Devastada, el Cisne Blanco se tira desde un acantilado... se suicida, y en la muerte halla la libertad”<sup>174</sup>. El diálogo de Leroy termina de forma importante para el significado del film pues sugiere o presagia, de forma convencional, el desarrollo mental de Nina: “¿Cuál de Uds., podrá personificar a ambos cisnes?... Al blanco y al negro”. Al enunciar esta última oración, la cámara muestra al mismo tiempo a Thomas Leroy y su reflejo (imágenes abajo). Esta es la primera vez en que se muestra una imagen así, (aunque ya se había mostrado a Nina y su reflejo), el objetivo es establecer el significado de imágenes similares pero únicamente con Nina. Tal significado lo estipula con la frase que acompaña la imagen: representar dos personajes opuestos pero, como veremos, complementarios entre sí. Evidentemente la duplicidad de la imagen representa o simboliza el proceso de transformación del Cisne blanco al negro, es decir, se expresan las dos personalidades de Nina, una el Cisne blanco, la otra, latente, el Cisne negro.

Black Swan, Darren Aronofsky 2010.



<sup>173</sup> Diálogo de Thomas Leroy a partir del minuto 9' 05" en *Black Swan*, dirigida por Darren Aronofsky, Fox Searchlight Pictures, Estados Unidos, 2010.

<sup>174</sup> Idem.



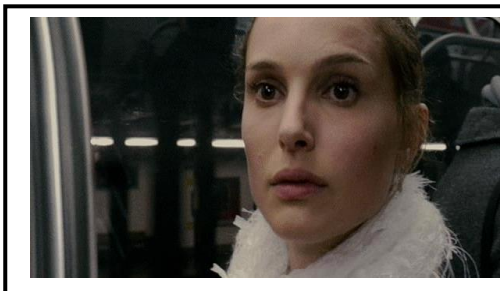
Escena del diálogo de Thomas Leroy que funciona para determinar parte de la historia y de las imágenes. El último fotograma se presenta a Thomas Leroy de forma “duplicada”, pues se resalta su reflejo en el espejo.

### ***Nina y su alter ego***

El primero de los esquemas narrativos, que se repite constantemente en diferentes momentos, está construido principalmente con la etiqueta-Nina blanca y etiqueta-Nina negra<sup>175</sup>; es decir, Nina experimentará verse a sí misma en otra persona, pero con una personalidad opuesta.

Las imágenes de abajo (escena A) corresponden al primer acto del film. Nina viaja en el metro, voltea hacia la puerta del vagón contiguo y ve a una mujer que le llama la atención, la mujer es Lily (la bailarina rival y también ideal de persona a la que Nina aspira). Nina muestra una clara atracción por Lily en diferentes niveles: el personal, el sexual, así como el profesional, que se convertirá en rivalidad.

Escena A, campo y contracampo, Nina ve a Lily por primera vez.  
*Black Swan*, Darren Aronofsky, (2010).



Fotograma 1. Nina en *close up* voltea al percibir a Lily en el vagón contiguo.



Fotograma 2. Contracampo del plano anterior, Lily, en plano americano, en el otro vagón es vista por Nina.

<sup>175</sup> Realizo esta distinción a través de esta nomenclatura tomando en cuenta el juego de colores con la ropa que utilizan los personajes: blanco para inocente y tímida; negro para apasionada y liberada.

La identificación de Nina se enfatiza de manera más clara cuando establece vínculos de amistad con Lily, quien representa la contraparte y la rival protagónica de Nina; al mismo tiempo se siente atraída sexualmente por ella, además que en ciertos momentos del film vemos a Nina en Lily, sobre todo en la parte climática, la cara de Lily se intercambia por la de Nina.

Como muestra del alter ego (escena 2), Nina camina por un túnel con ropa de color rosa y blanco (fotograma 1); mientras que en el extremo contrario, de frente, se aproxima otra mujer con facciones parecidas a las de Nina (mismo esquema del encuentro con Lily en el metro en la escena 1) pero con ropa oscura. Cuando se cruzan ambas mujeres podemos notar que la mujer de negro es *Nina*, pero con otra actitud y ropa (fotograma 2); sin embargo, una vez que ambas cruzan las miradas vemos que la mujer de negro es solo una desconocida.

Escena 2, Nina se encuentra con una mujer desconocida que parece ser ella misma. *Black Swan*, Darren Aronofsky, (2010).



Fotograma 1. *Medium close up* de Nina que camina por un túnel.

Fotograma 2. Contracampo: Nina y mujer se cruzan en *médium close up*.



Fotograma 3 y 3a. Ambas, en *medium close up*, mujeres cruzan miradas.

### *Nina y los reflejos*

En el esquema anterior apreciamos la insistente relación de Nina con otros sujetos (incluso desconocidos) como objeto de deseo para sí; es decir, Nina se ve en otros sujetos. Esto provocará que, paulatinamente, el personaje cambie aspectos de su personalidad así como la forma de relacionarse con otros personajes secundarios. En este caso el esquema narrativo como desdoblamiento de la personalidad de Nina será más evidente dado que la “otra Nina” o Nina Cisne negro cobrará vida a través del reflejo en los espejos.

En los fotogramas de abajo (esquema A), las imágenes contienen las etiquetas Nina-reflejo espejo, éstas son clave para la definición de la metáfora, pues tratan de la escisión de Nina, es decir, de las dos personalidades que Nina deberá integrar para convertirse en el Cisne Negro. En concordancia con el tema y el tono del film, los reflejos de Nina en espejos y ventanas adquieren “vida” de forma gradual; el film muestra, en su primer acto, el reflejo de Nina ante los espejos; para el segundo y el tercer acto los reflejos tienen movimientos y expresiones independientes a las de Nina. El significado se construyó desde el primer acto durante el discurso del director Thomas (ver la sección *Claves para la determinación del significado*). Se estipula, entonces, que el significado o propósito de las imágenes que muestran la otra personalidad de Nina como un reflejo en el espejo la asumimos como correspondiente al nivel de lo mental, lo que será una constante del estilo y de la trama del film.

Esquema A. Diversas escenas en las que se muestran a Nina y sus reflejos.  
*Black Swan, Darren Aronofsky, (2010).*



Fotograma 1. Over the shoulder de Nina mientras ve su reflejo en el cristal de la puerta del vehículo.

Fotograma 2. Over the shoulder de Nina, ella alucina al ver su reflejo en el espejo.





Fotograma 3. Plano americano del reflejo en el espejo de Nina y Lily.



Fotograma 4. Nina en Close up, movimiento independiente del reflejo de Nina

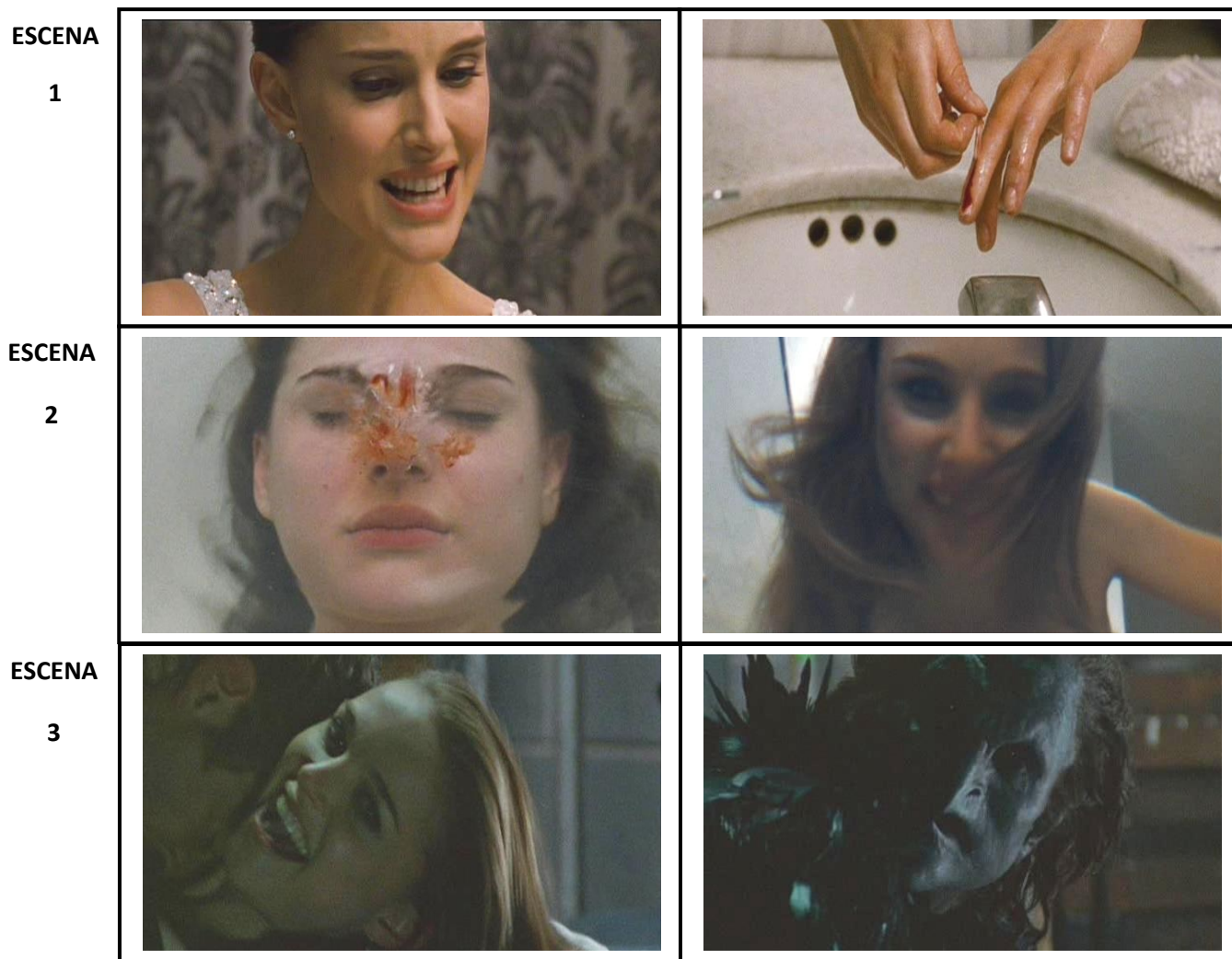
### ***Las alucinaciones***

En este punto la pérdida de la capacidad para distinguir la realidad de la fantasía es más evidente (es mayor que los indicios de los reflejos), Nina comienza tener experiencias, que, como en el caso descrito de los alter ego, también suceden de forma similar. Es decir, la mayoría de las alucinaciones que sufrirá Nina tiene que ver consigo misma realizando actos que contraviene su personalidad original (aquí no intervienen los reflejos, sino que las experiencias son vívidas). Una vez más, de forma parecida a los esquemas anteriores, en estas representaciones se *pluriemplean* las etiquetas blanco-negro que refieren a las representaciones de la segunda personalidad de Nina. La característica narrativa de estas escenas, mostradas en el esquema B, es la forma en que se focaliza el narrador, es decir, desde qué punto vista se narra; por lo que, cuando Nina sufre estas visiones falsas (para la historia y para el espectador) los hechos están narrados desde su perspectiva, porque cuando se cambia de punto de vista o Nina – narrativamente- cambia su estado de ánimo, la focalización se neutraliza y otra vez vemos los acontecimientos “reales” de lo que sucede en la historia. Esta característica es muy importante para la manera en que se comprende la metáfora.

Por ejemplo, en la escena 1, (siguiente página en el esquema B), Nina siente la necesidad arrancar de su mano algunos trozos de piel hasta hacerse daño y sangrar, sin embargo cuando se distrae se percató de que no tiene herida alguna. En la escena 2 se muestra, una vez más, la etiqueta anterior de alter ego añadida a las etiquetas-sangre.

Nina, en la bañera, parece relajarse dentro del agua, sin embargo una gota de sangre (que también es presagiadora) cae justo en su rostro, cuando abre los ojos se ve así misma fuera la bañera con la segunda personalidad. En la siguiente escena (3), Nina, al escuchar ruido en una de las partes del teatro, se encuentra con su alter ego ya materializado teniendo relaciones sexuales, primero con el director Leroy, luego con el brujo malvado. Mientras que en la escena 4, que es anterior al clímax del film, sucede durante la pelea irreal entre Nina y Lily; en el primer fotograma (de izquierda a derecha) Lily ahorca a Nina, sin embargo Nina comienza a sufrir la transformación del cuello, éste se transforma en el cuello de un cisne. Lily, asustada, suelta a Nina, por lo que ésta tiene la oportunidad de herir de muerte a Lily con un trozo de espejo (fotograma de la derecha).

Esquema B. Las alucinaciones de Nina en diferentes escenas del film.  
Black Swan, Darren Aronofsky, (2010).



## ESCENA

4



En estas escenas se establecen de manera importante el pluriempleo de las categorías que se repiten en la película, por supuesto en otras más, como por ejemplo las etiquetas-Nina blanca y Nina negra o la Nina con dos personalidades opuestas. Esta es, hasta ahora, la forma de expresar, por parte del autor, la necesidad de transitar de una a otra con el objetivo de lograr una interpretación perfecta. También las etiquetas de transformación reiteran de forma progresiva las situaciones alucinatorias hasta convergir en la metamorfosis completa.

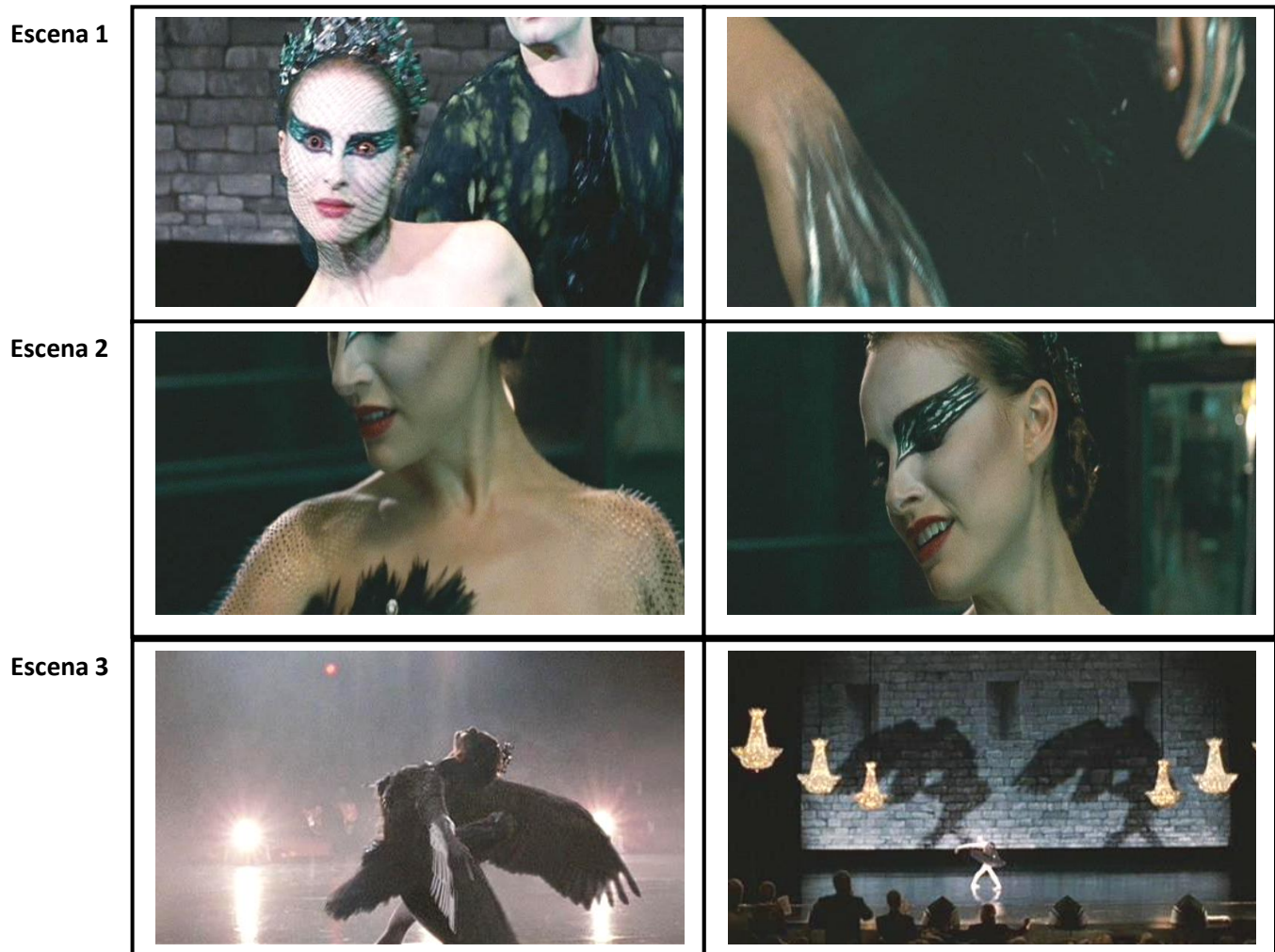
### *Nina y la metáfora de la transformación*

Como ya pudimos ver, todos los esquemas tienen como fin el proceso de transformación de Nina. El esquema presente ya muestra de forma clara y también progresiva los indicios metamorfos cuasi completos de Nina hacia el Cisne negro. Por lo que los elementos de la personalidad alterna de Nina serán finalmente adoptados por la Nina real, es decir, en este punto vemos que de manera gradual Nina adopta otra forma de pensar, actuar y sentir.

En la siguiente página se muestran algunas imágenes representativas (esquema C) de las escenas en las que sucede una transformación (lo que también es una alucinación o una fantasía muy vívida) de Nina. Durante los primeros actos del film existen indicios tempranos de la metamorfosis, tal como la irritación en la espalda que Nina tiene permanentemente, incluso en algún momento se arranca lo que podría ser una pluma. En otro momento, Nina siente que sus manos tienen un cambio (aparentemente se fusionan), esto sucedió cuando hablaba con alguien más sobre la obra y su papel.

La transformación hacia el tercer acto es más clara, pues en la escena 1 del esquema C (a continuación), después de que “asesina” a Lily (recordemos que eso también fue una ilusión), Nina sale a escena, para la parte del Cisne negro, con los ojos rojos de la escena anterior y la personalidad que se mostró en reiteradas ocasiones durante el film, incluso sus movimientos cambian, mientras que en sus manos comienza la transformación.

Esquema C. Las escenas en las que Nina muestra signos de transformación.  
Black Swan, Darren Aronofsky, (2010).



En las escenas subsecuentes se realiza la transformación, que acorde al ritmo del film es progresiva (escena 2), pues la piel de su torso y brazos se transforman de manera importante hasta converger en la transformación del Cisne blanco en el negro (escena 3).

En la transformación de Nina se unen las diferentes etiquetas que se mostraron durante el film: la asimilación de las dos personalidades, el deseo de ser otra persona y la

obsesión y fantasía de Nina por encarnar el personaje del Cisne negro (no sólo representar). Por lo que la combinación de etiquetas de Nina y Cisne representa una sola persona que se ha aceptado. El pluriempleo de estas etiquetas (de los esquemas anteriores) trasladan su referente a la metáfora final que las contiene a todas; por ello, la necesidad de la monstruosa transformación es para indicar que Nina, derivada de su obsesión y deseo, ha cambiado su forma de ser por otros tipos de personalidad representados en el film. *Entonces, esencialmente, la metáfora representa el estado mental que forma parte del proceso creativo de Nina para ser, y no meramente representar, al Cisne blanco y al Cisne negro.* Además, la transformación se da en el nivel de lo mental, puesto que el esquema de focalización permite ver a Nina “normal” desde el punto de vista del público, (indicador de lo real o “*reality test*”), mientras que en su sombra se le ve como Nina-Cisne. Esto nos comprueba lo que se intuye desde el inicio: existen dos líneas narrativas en el film, los acontecimientos reales de la historia y los acontecimientos mentales del personaje principal.

Esta metáfora se distingue de los casos formales anteriores porque no representa una experiencia perceptual particular, sino que expresa un estado mental particular del personaje, es decir, no es lo que el personaje ve, sino cómo se siente. Entonces, la metáfora formal no implica que solo muestre experiencias perceptuales o fenomenológicas por parte del personaje sino que se modifica la imagen para presentar etiquetas de forma homoespacial. Incluso, este tipo de metáfora formal no se repite de forma constante en todos los actos del film, como en otros casos, sino que con la conjunción de metonimias permite construir el sentido, propósito y significado de la metáfora en el desenlace del film, lo que propicia la comprensión sobre el objetivo de la metáfora, pero no de forma sencilla ni inmediata como en las otras metáforas formales.

Por lo tanto, la metáfora en *Black Swan* es formal porque la imagen es modificada; sin embargo, se distingue de las que expresan una experiencia perceptual porque no es un significado que se haya establecido de primera instancia, sino que necesita del desarrollo completo de la historia para lograrlo, para cuya comprensión necesitamos de cierta reflexión e interpretación. Por consecuencia la metáfora cumple con una función *climática* en la historia, es decir, la metáfora misma es el clímax mismo del film porque representa el instante en que Nina logra ser el Cisne negro.

## CONCLUSIONES

Aunque el fenómeno metafórico ha sido estudiado por mucho tiempo, la mayoría de las teorías que han explicado la metáfora la abordan desde el aspecto lingüístico, esta investigación sostiene, por el contrario, que la metáfora, además de ser un fenómeno lingüístico, suele estar presente en diversos ámbitos de la vida humana, tanto en expresiones del habla cotidiana como en otras que no tienen un carácter lingüístico, como discutimos ampliamente en los dos primeros capítulos.

Sostenemos también que es posible hablar de metáforas visuales, ya que los símbolos/signos que las componen pueden reorganizarse o trasladarse a otros sistemas o esquemas de representación para modificar de ese modo su significado. Las imágenes no literales –es decir, cuyo significado no corresponde literalmente con lo que la imagen representa- están construidas por representaciones compuestas; a esta combinación de representaciones Nelson Goodman la denomina *pluriempleo* y es una característica muy importante de la noción de metáfora que queremos defender. Apoyándonos también en las propuestas de George Lakoff y Mark Johnson, sostenemos que la metáfora visual puede describirse como *representar algo en términos de otra representación*.

La metáfora visual cinematográfica, en este trabajo, es considerada ante todo como un *recurso* visual que conjunta signos o símbolos visuales o auditivos y que tiene como objetivo apoyar la narración fílmica. Esta clase de metáforas admite múltiples formas de codificación, de ahí que puedan expresar o comunicar las experiencias psicológicas, corporales, perceptuales o emocionales que experimentan o sufren los personajes. Esos significados no literales hacen posible, a su vez, una forma de narrar con imágenes.

Se tomó como base la teoría de la representación simbólica de Nelson Goodman, a partir de ésta desarrollamos un método para analizar los elementos y la naturaleza no-

literal de las metáforas visuales cinematográficas. Las nociones de pluriempleo, etiqueta y ejemplificación, que utiliza Goodman para describir las representaciones, nos permitieron identificar los elementos que interactúan en la imagen o escena no literal (etiquetas, personajes, luces, música, objetos, etc.) así como las relaciones que establecen entre ellos. La noción de ejemplificación, por su parte, nos permitió hacer explícita la relación entre los elementos de la representación y los objetos o las experiencias a las que refiere. Esta caracterización hace posible determinar, en parte, la naturaleza de la metáfora visual cinematográfica, así como los mecanismos que se activan para la construcción del sentido dentro de la trama narrativa, tal y como intentamos demostrarlo en los casos estudiados.

Aunado a lo anterior, y, tomando como base los postulados de Jean Mitry sobre los símbolos en el cine, determinamos las siguientes características de la metáfora visual cinematográfica: a) Los símbolos o elementos que componen la metáfora visual deben estar presentes en la imagen. b) Para la generación del sentido no-literal respectivo, la metáfora debe tener como base el elemento literal, esto es, que en su estructura es importante que la etiqueta denote al objeto (ejemplificación). c) Igual de importante es la estrecha relación e integración semántica de las imágenes no-literales con la narración, de esta integración depende el sentido de la metáfora, ya que se estipulan las reglas y convenciones que rigen el film.

Derivado de la caracterización anterior, podemos sostener que las metáforas visuales pueden realizar diferentes funciones durante la narración fílmica. En este punto fue esencial retomar el trabajo de David Bordwell para analizar el lugar que ocupa la escena metafórica en la narración, es decir, determinar si realiza una función en el desarrollo de algunas de las acciones representadas, de los *plot points* o de cómo se integra (dicha metáfora) con los demás elementos narrativos. De acuerdo con los resultados de nuestra investigación, podemos afirmar que las metáforas visuales cumplen una función importante en el cine, ya que llenan vacíos de sentido o refieren a experiencias difíciles de comunicar (o describir) de modo literal y de ese modo complementan y apoyan la narración y el sentido general del film.

De acuerdo con las necesidades estipuladas por la narración cinematográfica propusimos dos tipos de metáforas visuales: las metáforas visuales estilísticas y las formales; aunque éstas no son las únicas que podemos encontrar en el cine, sí podemos

sostener que se trata de las de uso más frecuente. Es importante mencionar que estos enfoques metafóricos se distinguen de los que sostienen las teorías que se discutieron en el capítulo III (la teoría formal y la teoría imaginativa), ya que sus propuestas para la metáfora son extremas e indican que la metáfora, si no la percibe o comprende el espectador no afectaría la comprensión de la narración. En cambio, en nuestra propuesta, estas figuras son muy importantes ya que realizan funciones específicas en la narración, en el mensaje y en el sentido total del film.

La metáfora formal se crea a partir de la modificación o creación de una representación cuyo referente es estipulado para comunicar de forma económica y sintetizada una idea de forma rápida y efectiva, de tal manera que la ambigüedad del significado sea menor. Es muy importante, para estas metáforas, el uso de efectos especiales para deformar, transformar o crear una imagen que realice una función comunicativa de algo que no tiene un referente en el mundo real

La metáfora estilística se construye o desarrolla durante el film a la manera de una cadena o sucesión de relaciones de sentido en la narración, por lo que el significado es, debido a la cantidad y forma de relaciones, mayormente ambiguo porque se enriquece el mensaje y significado del film conforme avanzan los acontecimientos. Generalmente este tipo de metáfora no realiza alguna creación o modificación de la forma de la imagen o del objeto, sino que regularmente comunica estados mentales o emocionales de los personajes.

A diferencia de las formales, las estilísticas estructuran el significado a partir de los elementos visuales literales sin que haya una modificación o creación deliberada de formas; por ello, el significado de las imágenes metafóricas se constituye paulatinamente durante la narración en una cadena o sucesión de asociaciones con el mismo significado, es decir, hay una consistencia en el cambio del significado que se relaciona con el tema del filme, así como con los personajes, de ahí que la interpretación o la comprensión de la metáfora, así mismo del significado del film, pueda tener diversas interpretaciones porque se puede relacionar con múltiples elementos en la historia, aunque dichas posibles interpretaciones solo se circunscriben a lo estipulado en el film.

Los casos que se analizaron muestran algunos aspectos de la naturaleza y las funciones que realizan las metáforas en la narración cinematográfica. Algunas de las conclusiones a las que llegamos sobre la naturaleza de las metáforas, por ejemplo, en



Azul, París, Texas, y Solaris, son las siguientes: 1) representan los estados mentales ligados al desarrollo del duelo, la pérdida mental o la nostalgia, aunque también pueden referir a otros temas o interpretaciones. 2) Debido a que son emociones humanas, culturalmente no se tiene una representación unívoca que permita establecer los referentes para comunicarlos, por lo que los autores representan, desarrollan y comunican tales estados a través de los objetos que los causan: las pertenencias de familiares, el desierto o la naturaleza, es decir, el autor establece las relaciones pertinentes y tal relación se va desarrollando conforme evoluciona la historia. 3) Tales relaciones adquieren significado porque las metáforas se encadenan entre sí en el desarrollo de la historia.

El caso de *2001: Odisea del espacio* se distingue de los mencionados arriba, pues este film no se refiere a estados subjetivos por los que pasan los personajes, sino que busca comunicar conceptos sobre la evolución del hombre (cerebro-mente), un concepto abstracto que tampoco posee un referente en el mundo real sobre la representación de un ser futuro.

Sobre los casos de metáforas formales, las principales conclusiones son: 1) tienen como objetivo (específicamente en los casos estudiados: *Vertigo* y *Avatar*) comunicar experiencias perceptuales específicas. 2) Estas metáforas son menos ambiguas en cuanto al significado, pues los primeros actos de los filmes explican o determinan los sentidos, por lo que disminuye la interpretación sin desaparecer por completo. 3) Al igual que las metáforas anteriores, la evolución de las imágenes dependen también de la narración, pues pueden ser un elemento importante de la estructura narrativa, tal como ser parte de los *plot point*, del clímax o del desenlace.

El último de los casos expuestos, *Black Swan*, mostró que existen películas cuya narrativa puede incluir ambos tipos de metáforas, además de otras formas de significación no-literal. Es decir, pueden existir filmes cuyas relaciones no-literales pueden ser variadas y complejas, aunque, como se ha afirmado a lo largo de esta investigación, deben establecer relaciones estrechas con la narrativa para comunicar mensajes.

Finalmente, consideramos que es necesario profundizar más en el análisis de la metáfora, en su tipología y las funciones que podría realizar en los diferentes niveles de las narraciones, así mismo es necesario preguntarse y profundizar en otras formas no-literales. Sobre todo es importante realizar un estudio en cuanto a la forma de significación metafórica, no-literal y simbólica en el cine mexicano y latinoamericano.

Así mismo, como hemos visto a lo largo de este trabajo, la metáfora debe ser considerada un mecanismo del pensamiento por lo que también es necesario estudiar los diferentes ámbitos en los que se puede utilizar, como en el arte en general; por esto es importante preguntarse por otros ámbitos como la fotografía, la pintura o la escultura, para identificar y caracterizar sus modos de significar considerando las características de los medios.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abell, C. (2010). Cinema as a representational Art. *British Journal of Aesthetics*, 273-286.
- Aldrich, V. (1968). Visual Metaphor. *Journal of Aesthetics Education*, 2(1), 73-86.
- Anderson, J. D. (1996). *The reality of Illusion*. Illinois: Southern Illinois University Press.
- Aristóteles. (1974). *Poética*. (V. G. Yebra, Trad.) Madrid: Editorial Gredos.
- Arnheim, R. (1986). *El Cine como Arte*. (E. L. Revol, Trad.) Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R. (2002). *Arte y Percepción Visual. Psicología del ojo creador*. (M. L. Balseiro, Trad.) Madrid: Alianza Editorial.
- Audi, R. (2004). *Diccionario Akal de Filosofía*. (H. Marraud, & E. Alonso, Trads.) Madrid: Akal Ediciones.
- Barsalou, L. W. (1993). Concepts and Meaning. *Chicago Linguistics Society*, 23-61.
- Barsalou, L. W. (1999). Perceptual Symbol Systems. *Behavioral and Brain Sciences*(22), 577-660.
- Barsalou, L. W. (2012). The Human Conceptual System. En *The Cambridge Handbook of Psycholinguistics* (págs. 239-258). New York: Cambridge University Press.
- Bazin, A. (2005). *What is Cinema?* Los Angeles: University of California Press.
- Beardsley, M. C. (1981). The Metaphorical Twist. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 105-122). Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Beristáin, H. (2006). *Diccionario de Retórica y Poética*. México, DF: Porrúa.
- Black, M. (1981). Metaphor. En M. Johnson, & M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 63-82). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Black, M. (1993). More About Metaphor. En A. Ortony, *Metaphor and Thought* (págs. 19-41). Cambridge: Cambridge University Press.

- Black, Max. (1978). How metaphors work: A reply to Donald Davidson. En S. Sacks, *On Metaphor* (págs. 181-192). Chicago, Illinois: The University of Chicago Press.
- Bordwell, D. (1991). *Making Meaning Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Massachusetts: Havard University Press.
- Bordwell, D. (1996). Convention, Construction, and Cinematic Vision. En D. Bordwell, & N. Carroll, *Post-Theory* (págs. 87-107). Madison: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It. Story and style in modern movies*. California: University of California Press.
- Bordwell, D. (7 de septiembre de 2014). *davidbordwell*. Obtenido de <http://www.davidbordwell.net/blog/category/directors-godard/>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film Art. An introduction*. New York: McGraw Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Arte Cinematográfico*. (É. R. Martínez, Trad.) México: McGrawhill.
- Boyd, R. (1993). Metaphor and Theory Change: What is "Metaphor" a Metaphor for. En A. Ortony (Ed.), *Metaphor and Thought* (págs. 481-532). New York: Cambridge University Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.
- Breton, A. (1969). *Manifiestos del Surrealismo*. Madrid: Ediciones Guadarrama.
- Browne, N. (Winter, 1975-1976). The Spectator-in-the-Text: The Rhetoric of "Stagecoach". *Film Quarterly*, Vol. 29(2), 26-38.
- Bühler, K. (1950). *Teoría del Lenguaje*. (J. Marías, Trad.) Madrid: Revista de Occidente.
- Carroll, N. (1994). Visual Metaphor. En J. Hintikka, *Aspects of Metaphor* (págs. 198-217). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing the Moving Image*. New York: Cambridge University Press.
- Christiansen, S. (2011). Body Refractions. Darren Aronofsky's Black Swan. *Academic quarter*, 03, 306-3015.
- Cooper, D. (1986). *Metaphor*. Oxford: Basil Blackwell.
- Dauman, A. (Productor), Shepard, S. (Escritor), & Wenders, W. (Dirección). (1984). *París, Texas* [Película]. Alemania Occidental, Francia, Reino Unido, Estados Unidos.
- Davidson, D. (1981). What Metaphors Mean. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 200-220). Minneapolis: University Of Minnesota Press.

- Davidson, D. (1984). Communication and Convention. En D. Davidson, *Inquiries into Truth and Interpretation* (págs. 265-280). New York: Oxford University Press.
- Davidson, D. (2006). *The Essential Davidson*. New York: Oxford University Press.
- Dent, C., & Rosenberg, L. (1990). Visual and Verbal Metaphors. *Child Development*(61), 983-994.
- Dent, C., & Szokolszky, A. (1993). Where do metaphors come from? *Metaphor and symbolic activity*, 227-242.
- Dilworth, J. (2005). The Perception of Representational Content. *British Journal of Aesthetics*, 388-411.
- DuMarsais. (1797). *Oeuvres de Du Marsais* (Vol. Tome Troisième). Paris: L'imprimiere de Pougin.
- Eisenstein, S. M. (1999). *La forma del cine*. (J. Leyda, Ed., & M. L. Puga, Trad.) México, Distrito Federal: Editorial Siglo XXI.
- Emmelhainz, I. (2014). Jean-Luc Godard. To liberate things from the name that we have imposed on them (film...) to announce dissonances parting from a note in common (socialisme). En T. Conley, & T. J. Kline, *A Companion to Jean-Luc Godard* (págs. 527-545). Wiley Blackwell.
- Evans, G. (1982). *The Varieties of Reference*. New York: Oxford University Press.
- Field, S. (2005). *Screenplay. The foundations of screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Fontanier, P. (1968). *Les Figures Du Discours*. Paris: Flammarion.
- Forceville, C. (1995). (A)symmetry in Metaphor: The importance of extended context. *Poetics Today*, 16(4 (winter)), 677-708.
- Forceville, C. (1996). *Pictorial Metaphor in Advertising*. New York: Routledge.
- Forceville, C. (2002). The identification of target and source in pictorial metaphors. *Journal of Pragmatics*, 1-14.
- Forceville, C., & Urios-Aparisi, E. (Edits.). (2009). *Multimodal Metaphor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Genette, G. (1972). *Figuras III*. Barcelona, España: Editorial Lumen.
- Gentner, D., & Jeziorski, M. (1993). The Shift from metaphor to Analogy in Western Science. En A. Ortony (Ed.), *Metaphor and Thought* (págs. 447-480). New York: Cambridge University Press.
- Gibbs, R. W. (1992). When is metaphor? The Idea of Understanding in Theories of Metaphor. *Poetics Today*, 13(4), 575-606.

- Gibbs, R. W. (1996). Why many concepts are metaphorical. *Cognition*, 309-319.
- Giovannelli, A. (summer de 2010). *Goodman's Aesthetics*. Obtenido de The Stanford Encyclopedia of Philosophy: <<http://plato.stanford.edu/archives/sum2010/entries/goodman-aesthetics/>>.
- Goldman, A. (1998). Representation. Conceptual and historical overview. En M. Kelly, *Encyclopedia of Aesthetics* (Vol. IV, págs. 137-139). New York: Oxford University Press.
- Gombrich, E. H. (1971). *Meditations on a Hobby Horse and other essays on the theory of art*. London: Phaidon.
- González, J. C. (2006). Presentación: La Cognición como Objeto de Estudio Filosófico y Científico. En J. C. González (Ed.), *Perspectivas Contemporáneas sobre la Cognición* (págs. 11-36). México: Siglo XXI; Universidad Autónoma de Morelos.
- Goodman, N. (1972). *Problems and Projects*. New York: The Bobbs-Merrill Company.
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking*. Indiana: The Harvester Press.
- Goodman, N. (1984). *Of Mind and Other Matters*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de Hacer Mundos*. (C. Thiebaut, Trad.) Madrid: La Balsa de la Medusa.
- Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del Arte*. (J. Cabanes, Trad.) Madrid: Paidós.
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions. Evolution, emotion, culture, and film*. New York: Oxford University Press.
- Grupo M. (1987). *Retórica general*. Barcelona: Paidós.
- Haltof, M. (2004). *The Cinema of Krzysztof Kieslowski. Variations on destiny and chance*. New York: Wallflower Press, Columbia University Press.
- Hanna, R., & Maiese, M. (2009). *Embodied minds in Action*. New York: Oxford University Press.
- Hausman, C. R. (1989). *Metaphor and Art*. New York: Cambridge University Press.
- Hedges, I. (1983). Surrealist Metaphor. Frame theory and componential analysis. *Poetics Today*, 4(2), 275-295.
- Herrera, Alejandro Ibañez. (2011). La Estructura de la Metáfora y la Analogía. En A. I. Herrera, *Metáfora y Analogía* (págs. 169-184). Ciudad de México: Editorial Torres Asociados.

- Hills, D. (3 de Diciembre de 2012). *Metaphor*. (E. N. Zalta, Ed.) Recuperado el 20 de Junio de 2013, de The Stanford Encyclopedia of Philosophy:  
<http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/metaphor/>
- Hills, David. (2006). Metaphor (Addendum). En D. M. Borchert (Ed.), *Encyclopedia of Philosophy* (Vol. 5, págs. 168-169). USA: Thomson Gale.
- Hobbes, T. (1998). *Leviathan*. New York: Oxford University Press.
- J. Dubois et., a. (1981). *Rhétorique Générale*. (P. B. Burrell, & E. M. Slotkin, Trads.) Baltimore: J. Hopkins University.
- Jackson, F. (2003). Lo que María no Sabía. En M. ezcurdia, & O. Hansberg, *La Naturaleza de la Experiencia* (págs. 111-118). Distrito Federal: IIF-UNAM.
- Jakobson, R. (1973). Dos Aspectos del Lenguaje y Dos Tipos de Trasntornos Afásicos. En R. Jakobson, & M. Halle, *Fundamentos del Lenguaje* (C. Piera, Trad., págs. 99-143). Madrid: Editorial Ayuso.
- Johnson, M. (1981). Introducción. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Johnson, M. (1987). *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Johnson, M. (2007). *The Meaning of the Body. Aesthetics of Human Understanding*. Chicago: The University Chicago Press.
- Johnson, M. (2008). Philosophy's Debt to Metaphor. En R. W. Jr., & R. W. Jr. (Ed.), *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought* (págs. 39-52). New York: Cambridge University Press.
- Johnson, V. T., & Petrie, G. (1994). *The Films of Andrei Tarkovsky. A visual fuge*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.
- Kant, I. (1961). *Crítica del Juicio*. (J. R. Armengoi, Trad.) Buenos Aires: Losada.
- Kelly, M. (Ed.). (1988). *Encyclopedia of aesthetics*. New York: Oxford University Press.
- Kennedy, J. M., & Chiappe, D. L. (2005). Metaphors in Movies. En J. D. Anderson, & B. F. Anderson, *Moving Image Theroy. Ecological Considerations* (págs. 228-241). Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Kulvicki, J. V. (2006). *On Image. Their Structure and content*. New York: Oxford University Press.
- Lakoff, G. (1993). The Contemporary Theory of Metaphor. En A. Ortony, *Metaphor and Thought* (págs. 202-203). New York: Cambridge UNiversity Press.

- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: The University Chicago Press.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1981). Conceptual Metaphor in Everyday Language. En M. Johnson, *Philosophical Perspectives on Metaphor*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Lakoff, George; Turner, Mark. (1989). *More Than Cool Reason*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Landy, M. (2006). The Cinematographic Brain in 2001: A Space Odyssey. En R. Kolker, *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey* (págs. 87-104). New York: Oxford University Press.
- Laurence, S., & Margolis, E. (1999). Concepts and Cognitive Science. En E. Margolis, & S. Laurence (Edits.), *Concepts. Core Readings* (págs. 3-81). Massachusetts.
- Laurence, S., & Margolis, E. (2003). Concepts. En S. P. Stich, T. A. Warfield, S. P. Stich, & T. A. Warfield (Edits.), *The Blackwell Guide to Philosophy of Mind* (págs. 190-213). Oxford: Blackwell Publishing.
- Le Guern, M. (1978). *La Metáfora y la Metonimia* (Segunda edición ed.). (A. Gálvez-Cañero y Pidal, Trad.) Madrid: Ediciones Catedra.
- Locke, J. (1998). *An Essay Concerning Human Understanding*. London: Penguin Classics.
- Lopes, D. (1996). *Understanding Pictures*. New York: Oxford University Press.
- Mantecón, A. V. (2011). Alegorías, metáforas y símbolos en el cine sobre la Revolución mexicana. *Caravelle; La Révolution mexicaine et ses représentations*, 165-179.
- Marks, L. E. (1996). On Perceptual Metaphors. *Metaphor and Symbolic Activity II*, 39-66.
- Martell, W. C. (2000). *The Secrets of Action Screenwriting*. First Strike Productions.
- Martin, M. (2002). *El Lenguaje del Cine*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Martínez-Dueñas, J. L. (1993). *La Metáfora*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Metz, C. (2001). *El Significante Imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Mitry, J. (1986). *Estética y Psicología del Cine 2. Las formas*. Madrid : Siglo XXI editores.
- Mitry, J. (1998). *Estética y Psicología del Cine 1. Las estructuras*. Ciudad de México: Siglo veintiuno.
- Mitry, J. (2002). *Estética y Psicología del Cine. 2. Las formas*. Madrid: Siglo veintiuno de España editores.



- Nietzsche, F. (1998). *Sobre Verdad y Mentira en Sentido Extramoral*. (L. M. Orduña, Trad.) Madrid: Tecnos.
- Noë, A. (2004). *Action in Perception*. Cambridge: The MIT Press.
- Noë, A. (2012). *Varieties of Presence*. Cambridge: Harvard University Press.
- Ortiz Díaz, M. J. (2009). *La Metáfora Visual Incorporada: Aplicación de la teoría integrada de la metáfora primaria a un corpus audiovisual. Tesis doctoral. Recuperado marzo de 2018 de <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/11067>*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Ortony, A. (1993). Metaphor, Language, and Thought. En A. Ortony (Ed.), *Metaphor and Thought*. New York: Cambridge University Press.
- Platinga, C. (2002). Cognitive Film Theory : An Insider's Appraisal. *Cinémas: Journal of Film Studies*, 15-37.
- Prinz, J. J. (2002). *Furnishing the Mind*. Massachusetts: The MIT Press.
- Quintiliano, M. F. (1799). *Instituciones Oratorias* (Vol. Tomo II). (Rollin, Ed., & Rollin, Trad.) Madrid: Administración del Real Arbitrio de Beneficencia.
- Richards, I. A. (1981). The Philosophy of Rethoric. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives On Metaphor* (págs. 48-62). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rodríguez, M. V. (2004). *Aristóteles y la Metáfora*. Valladolid: Universidad de Valladolid, Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial.
- Rohdin, M. (2009). Multimodal metaphor in classical film theory from 1920s to the 1950s. En C. J. Forceville, & E. Urios-Aparisi, *Multimodal Metaphor* (págs. 403-428). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Rothenberg, A. (1980). Visual Art. Homospacial thinking in the creative process. *Leonardo*, 17-27.
- Rumelhart, D. E. (1993). Some Problems with the Notion of Literal Meanings. En A. Ortony, *Metaphor and Thought* (págs. 71-82). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sacks, S. (Ed.). (1979). *On Metaphor*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Sadock, J. M. (1993). Figurative Speech and Linguistics. En A. Ortony, *Metaphor and Thought* (págs. 42-57). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sánchez, R. C. (1992). *Montaje Cinematográfico. Arte en movimiento*. Distrito Federal: UNAM.
- Schwarz, A. (1977). *Man Ray. The rigour of imagination*. London: Thames and Hudson.
- Scruton, R. (1981). Photography and Representation. *Critical Inquiry*, 577-603.

- Searle, J. R. (1981). Metaphor. En M. Johnson (Ed.), *Philosophical Perspectives on Metaphor* (págs. 248-284). Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Sedivy, S. (1997). Metaphoric Pictures, Pulsars, Platypuses. *Metaphor and Symbol*, 95-112.
- Shapiro, L. (2011). *Embodied Cognition*. New York: Routledge.
- Skakov, N. (2012). *The Cinema of Tarkovsky*. London: I. B. Tauris.
- Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye. A phenomenology of film experience*. New Jersey: Princenton University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts. Embodiment and moving image culture*. Los Angeles: University of California Press.
- Stiilings, N., & et., a. (1995). *Cognitive Science: An Introduction*. Massachusetts: The MIT Press.
- Valera, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2011). *De Cuerpo Presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. (C. Gardini, Trad.) Barcelona: Gedisa.
- Walter Wanger, J. F. (Productor), Ernest Haycox, D. N. (Escritor), & Ford, J. (Dirección). (1939). *Stagecoach* [Película]. Estados Unidos: United Artist.
- Walton, K. (1990). *Mimesis as Make Believe. On foundations of the representational arts*. Cambridge: Havard University Press.
- Whittock, T. (1990). *Metaphor and Film*. New York: Cambridge University Press.
- Wilson, R. A., & Foglia, L. (21 de september de 2011). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Obtenido de <http://plato.stanford.edu/entries/embodied-cognition/>
- Wilson, R. A., & Keil, F. C. (Edits.). (1999). *The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences*. Massachussets: The MIT Press.
- Wittgenstein, L. (2007). *Tractatus Logicus-Philosophicus*. (L. M. Villanueva, Trad.) Madrid: Editorial Tecnos.
- Wollheim, R. (1972). *El Arte y sus Objetos*. (C. Trías, Trad.) Barcelona: Editorial Seix Barral.

## FILMOGRAFÍA

*Antichrist*. Dirigido por Lars von Trier. Producido por Meta Louise Foldager. Interpretado por Charlotte Gainsbourg Willem Dafoe. 2009.

*Avatar*. Dirigido por James Cameron. Producido por Jon Landau, Rae Sanchini James Cameron. Interpretado por Zoe Saldaña, Sigourney Weaver, Michelle Rodríguez, Stephen Lang Sam Worthington. 20th Century Fox, 2009.

*Trois couleurs : Bleu*. Dirigido por Krzysztof Kieślowski. Producido por Marin Karmitz. Interpretado por Benoît Régent, Benoît Régent, Emmanuelle Riva, Florence Pernel Juliette Binoche. 1993.

*La Huelga (Стачка)*. Dirigido por Serguéi M. Eisenstein. Producido por Boris Mikhin. Interpretado por Grigori Aleksandrov Aleksandr Pavlovich. 1924.

*Metropolis*. Dirigido por Fritz Lang. Producido por Erich Pommer. Interpretado por Gustav Fröhlich, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge Brigitte Helm. UFA, 1927.

*Modern Times*. Dirigido por Charles Chaplin. Producido por Charles Chaplin. Interpretado por Paulette Goddard, Henry Bergman Charles Chaplin. United Artist, 1936.

*París, Texas*. Dirigido por Win Wenders. Producido por Anatole Dauman. Interpretado por Nastassja Kinski, Hunter Carson, Dean Stockwell Harry Dean Stanton. 1984.

*Psycho*. Dirigido por Alfred Hitchcock. Producido por Alfred Hitchcock. Interpretado por Janet Leigh, Vera Miles, John Gavin Anthony Perkins. 1960.

*Stagecoach*. Dirigido por John Ford. Producido por John Ford Walter Wanger. Interpretado por Claire Trevor, John Carradine, Andy Devine, John Wayne. United Artist, 1939.

*Strangers on a train*. Dirigido por Alfred Hitchcock. Producido por Alfred Hitchcock. Interpretado por Robert Walker, Ruth Roman Farley Granger. 1951.

*Solaris*. Dirigido por Andréi Tarkovski. Producido por Viacheslav Tarásov. Interpretado por Donatas Banionis, Jüri Järvet, Anatoli Solonitsyn, Vladislav Dvorzhetsky, Avigdor Leinov. Natalya Bondarchuk. Mokép, 1972.

*Vertigo*. Dirigido por Alfred Hitchcock. Producido por Alfred Hitchcock. Interpretado por Kim Novak, Barbara Bel Geddes James Stewart. Paramount Pictures, Universal Pictures, 1958.

*12 angry men*. Dirigido por Sydney Lumet. Producido por Henry Fonda y Reginald Rose. Interpretado por Martin Balsam, John Fiedler, Lee J. Cobb Henry Fonda. 1957.

*2001: A Space Odyssey*. Dirigido por Stanley Kubrick. Producido por Stanley Kubrick. Interpretado por Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter Keir Dullea. Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.

**Correo electrónico (Autor): [mudy0070@gmail.com](mailto:mudy0070@gmail.com)**