

El spot: radiografías cognitivas de la persuasión audiovisual

Oquitzin Aguilar Leyva

Al analizar las potencialidades persuasivas de un spot de la campaña presidencial del año 2000 en México, nuestro propósito es conocer cómo y de qué manera los índices audio/escrito/visuales de este tipo de "textos" orientan las operaciones mentales de construcción semántica de los actores sociales. Con este planteamiento el análisis persigue dos objetivos. Por un lado, constituir herramientas para un examen del texto audiovisual que se interroga principalmente sobre las dinámicas mentales que los sujetos actualizan en su construcción semántico-inferencial. Por el otro, obtener una radiografía cognitiva de los recursos persuasivos empleados por la discursividad política de nuestros días.

Upon analyzing the persuasive potentialities of the spot in the presidential campaign in Mexico in the year 2000, our purpose is to know how and in what way do the audio/written/visual indexes of this type of "text" orient the mental operations of semantic construction of the social actors. With this proposal the analysis follows two objectives. On the one hand, to constitute tools for examining the audiovisual text that will question itself principally on the mental dynamics that the subjects actualize in its semantic-inferential construction. On the other hand, to obtain a cognitive x-ray of the persuasive resources used by the political discursivity of our time.

I. APERTURA

Punta de lanza de la comunicación política contemporánea, el *spot audiovisual* alcanza hoy día un revuelo cuya importancia resulta ya incontestable. Su expansión coincide con el paulatino naufragio del tradicional discurso, manifiestamente asfixiado por las condiciones pecunarias y temporales que de un tiempo para acá la industria cultural impone a las estrategias de comunicación proselitista.

El corolario puede ser inquietante. Los *spots* se erigen actualmente como el instrumento comunicacional más importante de las campañas electorales, y un considerable segmento de los votantes de las *democracias* del planeta elige sus representantes a la sombra de estos mensajes. ¿Cuál es, sin embargo, su verdadero poder persuasivo y bajo qué términos es plausible postular la influencia que ejercen sobre los sujetos?

Variados son los tipos de aproximación que pueden proporcionarnos respuestas. El que este artículo despliega se sustenta en los postulados recientes de la semántica cognitiva, y centra su atención sobre *cómo* los “discursos audiovisuales” repercuten sobre las *representaciones* que los sujetos construyen acerca del mundo objetivo, modificando en esta medida el curso de sus decisiones políticas.

Resuena en este planteamiento el eco de dos cuestiones ya clásicas para los distritos de la lingüística. La primera, heredera de una amplia tradición que va desde los postulados de Saussure hasta aquellos de Sapir-Worfh o Noam Chomsky entre otros, refiere a las complejas relaciones existentes entre el lenguaje y el pensamiento. La segunda se cuestiona sobre la significación de los textos, y apela por consiguiente a las premisas sobre el *sentido referencial* avanzadas desde el saber semiótico y semiológico.

Nuestro desarrollo no pretenderá prolongar estas vastas herencias, sin duda importantes, pero la óptica que proponemos entrelaza de alguna manera sus interrogantes para formular que el sentido, y por tanto el nivel *representacional* de los sujetos, es de diversas maneras orientado por los índices del discurso.

Siendo más específicos y adentrándonos a nuestro objeto de estudio, defendemos aquí la tesis según la cual *los índices audio-escripto-visuales de los spots, influyen sobre las dinámicas y operaciones de construcción semántica de los espectadores, sobre sus procesos cognitivos de articulación inferencial, y por ende sobre lo que piensan acerca del mundo objetivo*. A este fundamental aspecto de la persuasión discursiva le hemos denominado la *sub-determinación cognitiva del sentido*.

Con este planteamiento, el análisis del *spot* político audiovisual que desarrollaremos persigue dos objetivos. Por un lado,

pretendemos constituir algunas herramientas metodológicas para un examen del texto audiovisual que, sin dejar de mirar las particularidades del mensaje, se interroga principalmente sobre las plausibles dinámicas mentales que los sujetos actualizarían en la construcción semántico-inferencial. Por el otro se trata de obtener, mediante esta óptica, una *radiografía cognitiva* de los recursos persuasivos empleados por la discursividad política de nuestros días.

II. SENTIDO Y LENGUAJE: PERSPECTIVAS

Al ubicar al *sentido* como el nodo central de la influencia persuasiva del discurso, nuestra propuesta no acude para su análisis a las metodologías de rigor en la materia, pues, contraviniendo dichas ópticas, aquí se postula que el discurso, y los textos en general, no “encierran” ningún sentido: éste jamás pre-existe a las complejas dinámicas mentales que su construcción presupone.

En estos términos, hablar del sentido no es referir a *algo* que se encierra, se contiene o se transmite (*i.e. visión ferroviaria*), sino de *algo* que en continuidad se produce. El sentido es un proceso cognitivo que los agentes actualizan *in situ* al momento de presenciar, leer, ver o escuchar un discurso, y su construcción obedece por ende tanto a factores *situacionales* inherentes al contexto de recepción del mensaje (cuestión pragmática), como a *los índices efectivamente proporcionados por el texto*. Explorar esta segunda posibilidad será lo propio de nuestro ejercicio.

Lo anterior nos introduce de lleno al marco teórico que utilizaremos para sustentar nuestra propuesta, avanzado por Gilles Fauconnier, M. Turner *et al.*¹, en su estudio de las lenguas naturales; y francamente influenciado de las proposiciones neurobiológicas acerca del “espíritu encarnado”², la noción de la “representación

1 Nuestras principales fuentes son la teoría de los espacios mentales y la teoría de la integración conceptual, propuestas inicialmente por Gilles Fauconnier pero completadas por otros investigadores como Turner, Coulson, Grady, etc., e influenciadas profundamente por los estudios de Lakoff, Johnson, Halfinger, Edelman, etc. Para una revisión exhaustiva de estos postulados ver Fauconnier G. (1984 y 1997).

2 Retomamos el término anglosajón “*embodied*”, que quiere decir “encarnado” (*i.e.* enraizado en el cuerpo). En el contexto de las neurociencias y de las

distribuida”³ y el paradigma de la lingüística *cognitiva conexionista*⁴ contemporánea.

Según la óptica de estos autores, “el sentido se construye”. Se trata, en efecto, “de una construcción mental constante –relativamente abstracta– de espacios, de elementos, de roles y de relaciones al interior de tales espacios, de correspondencias entre ellos y de estrategias para construir las en virtud de índices tanto gramaticales como pragmáticos...” (Fauconnier, 1984, 9-10).

Desde esta perspectiva, el *sentido* es un proceso generado en virtud de la red de conexiones existente entre los diversos *dominios mentales del espíritu humano*, y la actividad de su *construcción* consiste, justamente, en las dinámicas de interconexión de tales dominios, cuyas operaciones parecen además obedecer a un cierto número de principios comunes invariantes.

En este encuadramiento, el lenguaje es concebido como un conjunto de instrucciones cognitivas (cf. “índices”) que orientan las operaciones mentales de los sujetos. Al cabo de tres décadas, una etapa fundamental de esta investigación ha consistido en inventariar las diversas maneras en que cada uno de los índices *gramaticales* del discurso influye en las operaciones cognitivas de elaboración de inferencias. El objetivo es extraer, mediante la detección de regularidades, los *principios* básicos y pretendidamente universales de la dimensión semántica del pensamiento⁵.

ciencias cognitivas, este término designa el reconocimiento de las condiciones que la estructura detallada del cerebro, y su funcionamiento fisiológico, imponen a las operaciones cognitivas y sus productos. Nos basamos en Edelman (1992).

3 Según esta noción, el sentido no se produce a través de una sola unidad semántica sino a partir de la interacción de conjuntos de unidades interconectadas, distribuidas en una red y cuyas dinámicas producen todas las representaciones del pensamiento. Eliasmith (1997) apoyado en Chachland y Sjenowsky (1992).

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

5 De ser comprobadas a gran escala, tales regularidades conformarían una suerte de *gramática cognitiva universal*, que describiría los principios funda-

Prolongando la trayectoria de tales postulados, nuestra propuesta se basa en la *universalidad* de los principios identificados con la finalidad de comprender, esta vez, la relación existente entre las dinámicas mentales y el soporte *audiovisual*, constitutivo de los mensajes políticos que aquí nos interesan. Ello nos conducirá a estimar la aplicabilidad de su teoría para el examen de textos no verbales, y a entender, bajo una óptica semántico-cognitiva, algunas características de la persuasión audiovisual. Requerimos para ello exponer nuestras herramientas de análisis.

III. MICROSCOPIA DEL SENTIDO: LAS HERRAMIENTAS

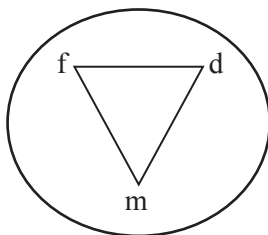
El sentido es producto de la constante interacción entre dos o más unidades semánticas, paulatinamente desplegadas o introducidas en el panorama mental de los sujetos en virtud de las instrucciones que reciben (en una situación de conversación, de discurso o de visualización de un mensaje audiovisual, por ejemplo). Denominadas *espacios mentales*⁶, dichas unidades serán en lo sucesivo ilustradas con el icono:

mentales del pensamiento humano. Esta “gramática universal” que supuestamente regula las operaciones del pensamiento, es esencialmente diferente a la gramática propuesta por Chomsky, pues opera en un nivel todavía más profundo, es decir, en una dimensión cognitiva y no lingüístico-estructural. (Langacker, 1987 y 1999)

⁶ De manera simplificada, los espacios mentales son pequeñas unidades semánticas que dependen de los modelos cognitivos idealizados (en lo sucesivo *MC1*). Según Coulson, estas unidades mínimas de la construcción cognitiva contienen “una representación parcial de elementos y de relaciones propias a un escenario preciso construido por el locutor. Los espacios están estructurados por elementos que representan a cada una de las entidades del discurso y de frames, bastante simples, que representan las relaciones existentes entre los elementos discursivos. Los frames definen parejas de valores relacionales estructurados jerárquicamente, que pueden ya sea ser integrados a la información perceptiva, ya sea convocar conocimientos genéricos que conciernen a las personas o los objetos del discurso” (Coulson, 2000). Destaquemos que todo espacio mental depende de un dominio conceptual y constituye una construcción a corto plazo informada por estructuras del conocimiento más generales y más estables, asociadas a un dominio conceptual particular. Para profundizar al respecto, el trabajo de Grady, Oakley, Coulson (1999) puede ser de gran utilidad.

f, d, m = Elementos

_____ = Estructura semántica o *frame*



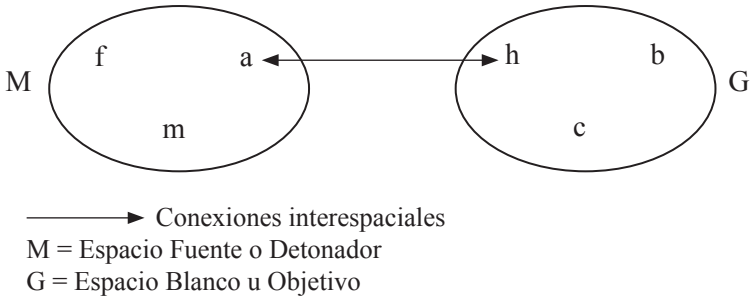
Como podemos observar en el diagrama, los espacios mentales contienen elementos (personas, cosas, entidades, etc., que “habitan” los espacios) y, lo más importante, contienen relaciones entre dichos elementos, conocidas con el nombre de *frames*⁷ o *estructuras semánticas*⁸.

Ahora bien, en la medida en que un discurso se desenvuelve, el panorama cognitivo de los participantes se va paulatinamente

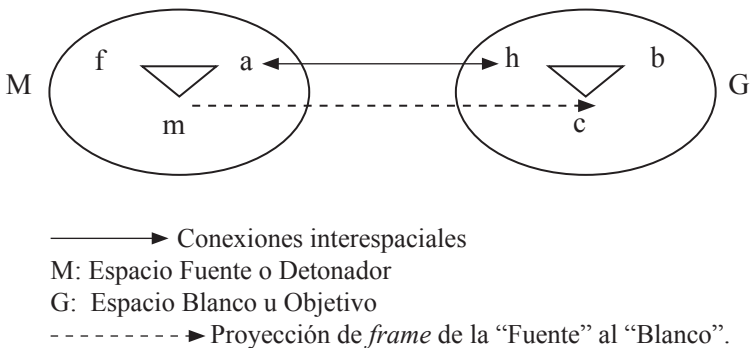
⁷ Los *frames* atribuyen a los elementos relaciones jerárquicas funcionales, designan propiedades, identidades, valores y roles a cada elemento, y permiten identificar su posición en una red de diferenciaciones. Los *frames* dependen de dos factores: 1. La de los dominios conceptuales y los modelos cognitivos idealizados (MCi), sobre los cuales se apoyan los espacios mentales, y que más largamente designan el cúmulo de conocimientos, la enciclopedia individual o los *backgrounds cognitivos* que cada sujeto tiene acerca de un espacio dado, y 2. La del contexto local, relativo a la situación de enunciación. Ver Fauconnier & Turner (1998). De esta forma, por ejemplo, el espacio mental “Fútbol” contiene los elementos *jugadores, árbitro, balón, cancha, fanáticos, porras, directores técnicos*, etc., así como también un *frame*, que otorga forma a dicho espacio y que en este caso contiene los objetivos del juego, las reglas, los escenarios relativos a un partido de fútbol en el estadio, la situación actual o pasada de las ligas de dicho deporte, y el cúmulo de conocimientos que un sujeto dado pueda tener respecto de todo esto.

⁸ Estas estructuras relacionales son esencialmente diferentes a las estructuras postuladas por la perspectiva estructuralista, que veía “relaciones oposicionales a nivel de los elementos textuales”. Por el contrario, los *frames* cognitivos no pertenecen a las relaciones entre los elementos de un texto, sino a las relaciones entre las entidades que los índices textuales introducen en el panorama cognitivo. Estos *frames* corresponden por lo tanto a los conocimientos de trasfondo y a los modelos cognitivos idealizados (MCi) que los participantes han guardado en su mente en función de sus experiencias de vida. La diferencia entre las estructuras del *estructuralismo* y las estructuras cognitivas queda de esta forma establecida por el desplazamiento de una dimensión lingüístico-formal hacia una dimensión cognitiva.

poblando de estos espacios, que lejos de permanecer aislados se van ligando unos a otros mediante conectores habilitados por los índices gramaticales, o bien por conectores de naturaleza pragmática, relativos a una situación de enunciación dada:



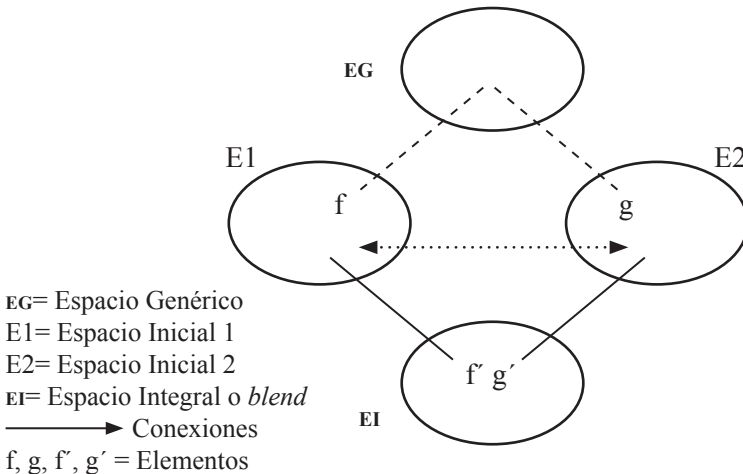
Tales conexiones permiten hablar o describir un elemento *a* del espacio *M* para hacer en realidad referencia a *h* del espacio *G*; ello es un primer fenómeno –acaso simple– del sentido inferencial. En un segundo momento, las conexiones establecidas también autorizan la *proyección* de las estructuras semánticas de un espacio (la fuente o “detonador”, el espacio *M* en el diagrama) hacia los espacios contrapartes con los que está conectado (cf. Los “blancos” u “objetivos”, el espacio *G*) y viceversa:



Conocido con el nombre de *mapping* o correspondencia, este segundo fenómeno *permite la comprensión* del espacio *blanco*, en virtud del *frame* que originalmente estructura al espacio detonador (Fauconnier, 1997, 149). Ello es *–mutatis mutandis–* la esencia de la naturaleza metafórica de la cognición humana, argumento central de la célebre teoría de G. Lakoff y M. Johnson⁹.

Ahora bien, más allá de la mera comprensión de un espacio a través de la estructura de sus contrapartes, existe un tercer fenómeno cognitivo, que reside no únicamente en la proyección sino ya en *la generación de estructuras semánticas nuevas* o, para decirlo en otros términos, en la creación de sentidos inéditos.

La operación cognitiva fundamental que da vida a estas *nuevas* construcciones y que constituye la característica principal del pensamiento humano, es la *integración conceptual* (Cf. *blending*¹⁰). Ella designa las transformaciones e intercambios de las estructuras semánticas existentes en una *configuración* que involucra cuatro espacios mentales:



⁹ Dicha teoría ha sido expuesta en varias obras: Lakoff (1993), Lakoff & Johnson (1999); y la obra fundadora al respecto, Lakoff & Johnson (1985).

¹⁰ Un explicación exhaustiva sobre dicho concepto se encuentra en Fauconnier & Turner (1996), y en Fauconnier & Turner (1998).

El diagrama muestra lo que conocemos como una *plataforma de integración conceptual*, compuesta de dos *espacios iniciales o de entrada* (E1, E2), a menudo introducidos por los índices textuales, y cuya integración presupone la participación de otros dos tipos de espacios: un *genérico* (EG) y un *integral* (i.e. EI o *blend*). Cada una de estas entidades cognitivas desempeña una función específica en la configuración¹¹. (Fauconnier, 1997) y (Fauconnier & Turner, 1998)

Cuando una plataforma de integración ha sido habilitada por los índices discursivos, el *frame* de uno de los espacios “viaja” (cf. *se proyecta, se hereda*) hacia los demás, sufriendo en su transcurso algunas mutaciones derivadas de procesos como la *composición, la compleción o la elaboración*¹². Al filo de tales proyec-

11 Dicha tipología asigna a los espacios una función y propiedades particulares ligadas a la estructura donde se integran. *Los dos espacios de entrada o iniciales* están ligados por una aplicación *mapping* o *correspondencia*, en virtud de la cual ciertos elementos seleccionados del espacio de entrada 1 (detonador) corresponden o se conectan a ciertos elementos del espacio de entrada 2 (blanco). Estos espacios iniciales son a menudo introducidos por los índices del discurso. Jamás introducido por el discurso, el *Espacio Genérico* no posee ni elementos ni estructuras propias. Este espacio se articula con la estructura que es común a los dos espacios iniciales, su *frame* o esquema semántico permanece así bastante esquelético, abstracto, y su función es reflejar las “...estructuras comunes y a menudo abstractas de la organización que los iniciales comparten, definiendo por lo tanto las correspondencias que existen entre los inputs...” (Fauconnier, 1997, 14). Finalmente tenemos al *Espacio Integral* o *blend*, que se articula con la proyección irregular y selectiva de algunos elementos de las *entradas iniciales* E1 y E2 y de sus *frames*, a menudo subdeterminadas por los índices gramaticales. El *blend* es también el lugar de producción de elementos y de *frames* conceptuales nuevos, gracias a procesos como la *complementación* y la *elaboración*. El espacio integral puede ser introducido por las frases del discurso. En la descripción de una situación metafórica (por ejemplo los contrafactuales) el espacio introducido es de naturaleza integral. En este caso el principio de *desempaquetaje* permitirá a los participantes separar los elementos y los *frames* que ahí se encuentran integrados, pero que de hecho provienen de dos espacios iniciales que no han sido introducidos de manera explícita.

12 La producción de dicha estructura emergente o inédita, es posible gracias a tres operaciones principales: 1. La *composición*: es un proceso que implica la yuxtaposición de informaciones provenientes de diferentes espacios. Esta operación retoma la proyección de los *inputs* y desarrolla las relaciones nuevas que no existían en ellos, 2. La *completación* (o *compleción*) se produce cuando la activación de ciertos elementos de un dominio cognitivo o de un *frame*, conlleva a

ciones, los *frames* emergentes terminan por transformar tanto a los espacios mentales que juegan como *blancos*, como a los mismos espacios *detonadores* de origen, en virtud del fenómeno de retroproyección.

Las dinámicas de transformación y enriquecimiento de estructuras semánticas originales, son presididas por normas operativas. Si bien su proceder no es enteramente determinado por los índices discursivos, la investigación ha encontrado un cierto número de reglas cognitivas que aseguran el “buen funcionamiento” de las configuraciones mentales. Se trata de *principios de optimización*, cuya finalidad es garantizar la coherencia interna de las redes de integración conceptual¹³.

la activación de otros elementos del mismo dominio, que sin embargo no fueron habilitados en un principio. Ello permite la reconstitución del *frame* y de todo el modelo cognitivo apelado. Este proceso se apoya sobre los modelos cognitivos culturales y sobre los conocimientos de los participantes. Este proceso permite que la estructura proyectada desde los *inputs* hacia el íntegro sea considerada como una parte de una estructura mucho más larga, misma que es necesario completar. La estructura inicial será así alargada en función de los conocimientos de trasfondo cognitivo de los participantes. Esta nueva estructura es contemplada como algo natural, como una parte familiar de los *frames* culturalmente estabilizados, 3. Finalmente encontramos la *elaboración*. Se trata de una forma de extensión de la compleción, proveniente de una “simulación mental” (*mental simulation*) o de diversos tipos de interacciones físicas y sociales con el mundo, así como de la integración conceptual que las construye. En esta simulación, una nueva estructura es creada en virtud del trabajo cognitivo de los participantes presidido por la “lógica del *blend*”. Utilizando esta base, los participantes “harán funcionar al *blend*”, lo “harán correr”.

13 He aquí algunos de los principales: *Obligación de coherencia integrativa*: la red de integración conceptual debe constituir una escena rigurosamente integrada que pueda ser manipulada como un todo coherente. *Entrelazamientos*: dicha coherencia debe preservar los entrelazamientos establecidos entre los espacios de entrada sin ningún esfuerzo de los participantes, y sin que ningún cálculo específico intervenga para tal fin. *Obligación de desempaqueaje*: el espacio íntegro debe permitir reconstituir los espacios de entrada, la aplicación o función conectora que los liga, el espacio genérico y la red de conexiones que liga a los espacios. *Obligación de justificación conceptual*: si un elemento aparece en la estructura emergente del espacio íntegro, éste deberá estar cargado de un capital conceptual que comprenda tanto a la estructuración pertinente de los lazos que lo ligan con los otros espacios, como la estructura pertinente que adquiere en el desarrollo de la estructura emergente. *Obligación de neutralización de incoherencias*: esta obligación implica neutralizar las proyecciones y las relaciones to-

No extenderemos más esta exposición de herramientas metodológicas, pues su cabal tratamiento exigiría sin duda varios artículos¹⁴. La monografía que hemos avanzado sólo pretende proporcionar al lector algunos rudimentos para comprender la aplicación analítica que constituye –creemos– lo fundamental de nuestra aportación. Tomando en cuenta lo anterior aplicaremos estas herramientas al análisis de un *spot* audiovisual proselitista, lo cual nos conducirá a la demostración de nuestro propósito inicial: la subdeterminación de inferencias persuasivas.

El *spot* que a continuación analizamos fue escogido al azar, entendiendo que pretendemos postular aquí un *método de análisis de sentido* aplicable a todo mensaje audiovisual. Figuró entre los mensajes emitidos por la campaña de Vicente Fox Quesada, de la coalición *Alianza por el Cambio*, durante la contienda electoral por la presidencia del año 2000 en México. Esta campaña revistió sin duda una importancia considerable para nuestra nación, pues junto con varios factores conllevó al fin –acaso momentáneo– de la hegemonía del Partido Revolucionario Institucional (PRI), que desde hacía más de siete décadas había gobernado el país. Entremos sin más preámbulo en materia.

pológicas que ponen en entredicho la coherencia del espacio integral. *Obligación de persistencia estructural*: la manipulación de la red debe mantener intactas las estructuras más importantes de los entrelazamientos. *Obligación de coherencia retroproyectiva*: cuando el espacio integral desarrolla una estructura emergente, es preferible evitar las retroproyecciones hacia los iniciales si éstas perturban la coherencia de las entradas. Dichas obligaciones no son principios que el proceso de construcción de sentido no sepa derogar, al contrario, en varias situaciones estas obligaciones no son respetadas y ello puede o no afectar a la red. Cuando así sucede, decimos que el rendimiento cognitivo de la configuración es debilitado. Para información complementaria sobre estos principios, el lector podrá consultar Fauconnier (1997) y Fauconnier & Turner (1998).

14 El lector interesado en estos postulados metodológicos, podrá consultarlos con detalle en Fauconnier (1997).

Spot: *luz del cambio*

I. DESCRIPCIÓN

Acompañadas por un melancólico aire de violonchelo, escenas cotidianas y narrativamente inconexas desfilarán en la pantalla. Se trata de acciones simples y personajes anónimos: un hombre de edad avanzada enciende un quinqué mirando fijamente la candela / un hombre pedalea en la obscuridad una bicicleta / con luz en sus cascos un par de hombres penetra en un oscuro recinto / sentada frente a una fogata una pareja se abraza / una veladora es prendida por una anciana / una mano prende una lámpara de buró con motivos infantiles / iluminado por la luz de una lámpara colgante un mecánico trabaja / una joven –lápiz en mano– prende una lámpara / una mano enciende una vela / el viejo de la primera escena sale de cuadro, dejando a sus espaldas el quinqué iluminado...

Audio: Voz en *off* masculina, pausada, acompaña toda la secuencia: “Ya está encendida la luz de la esperanza, por todos los rincones de nuestro país, la luz que enciende de valor a los mexicanos, para dejar atrás la obscuridad de las mentiras, la impunidad y la prepotencia, la luz de la mayoría ya ilumina el corazón de México, ya está encendida *la luz del cambio*, *Alianza por el Cambio*, el cambio que a ti te conviene”...

II. ESTRUCTURA

Discutida incluso desde la Retórica clásica, la temática de los “públicos” es, para el proselitismo contemporáneo, tan recurrente como insoslayable. Su alcance en la era audiovisual ha suscitado múltiples versiones, que a pesar de su diversidad apuntan no obstante hacia un mismo objetivo: modular al público al cual dicen dirigirse las organizaciones políticas. El *texto* en revisión puede en un primer momento entenderse bajo estos términos: se trata de poner en escena al electorado, moldear su imagen, sus condiciones, sus valores, etc.



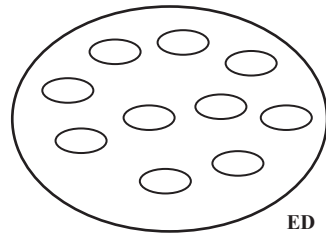
Imagen 1



Imagen 2

Ahora bien, dadas las escenas que la componen, la sola y larga secuencia del *spot* introducirá varios espacios mentales relativos a las diversas situaciones visualizadas en pantalla. El *frame* geográfico y temporal de estos espacios es sólo vagamente especificado por índices gramaticales, pues desde los primeros planos la anónima voz en *off* enuncia: “...por todos los rincones de nuestro país...”.

Dicho índice será aplicado a las diversas escenas, subdeterminando la inferencia de que se trata en efecto de situaciones que ocurren en diferentes lugares de México, pero también que tanto el emisor como los receptores del mensaje comparten la característica de ser mexicanos, en virtud del índice gramatical de la voz en *off* “nuestro”. No se sabe, sin embargo, cuáles son específicamente esos lugares, ni quienes son los personajes en escena. La estructura cognitiva introducida por la secuencia puede ser representada de la siguiente manera:



E : Subespacios Rincones

ED: Espacio México

11, 12, 13, 14, 15... Elementos “Fuentes de luz”.

Las acciones que los personajes llevan a cabo son heterogéneas, y los espacios mentales que introducen no están correlacionados por ninguna estructura narrativa que permita un encadenamiento diegético.

III. LA UNIDAD DE LO DIVERSO

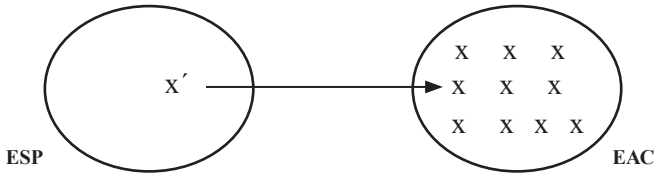
Aceptando como válida esta configuración, podemos abordar la primera de las inferencias persuasivas del texto: *la unidad de lo diverso*. El caleidoscopio heterogéneo de situaciones en pantalla apunta a fundar una cierta *discursividad de la inclusión*, en la que alegorizados en personajes, los diversos sectores sociales del país son reducidos a un fondo común. ¿Cómo opera cognitivamente este proceso y qué ventajas discursivas representa?

El mensaje instancia la introducción de elementos-personajes cuyas características visibles autorizan a inferir una diferencia de edades, género, actividades, nivel educativo, contexto situacional, estatus social, etc. El valor cognitivo de estos elementos permanecerá sin embargo indeterminado: no se trata de personajes célebres, ni de entidades que hayan sido instanciadas de antemano en este u otros mensajes, sino simplemente de sujetos anónimos: “*Mexicanos instalados en su cotidianidad*, en lugares, situaciones diversas y realizando actividades diferentes”.

La indeterminación discursiva sobre la identidad de los elementos abre la posibilidad a procesos de alegorización, en virtud de los cuales los elementos en pantalla pueden terminar siendo interpretados como roles cognitivos o prototipos de rol. Para decirlo en otros términos, el mensaje *invita* a una lectura no específica de los elementos, según la cual “este campesino” (imagen 1), “esta mujer”, “estos hombres” (imagen 2), “esta anciana” serán –de manera genérica– aprehendidos como “todos los campesinos”, “todos los viejos”, “todas las mujeres”, “todos los hombres” y “todas las ancianas” del país.

Se trata aquí de una función metonímica –la parte por el todo–, que cognitivamente presupone la correspondencia entre dos espacios mentales: uno concreto y relativo a cada escena o situación visualizada, y otro más abstracto, introducido por *desempaquetaje*,

y relativo no a un personaje o situación particular, sino a todo el espacio o sector social de pertenencia de los elementos:



ESP: Espacio situación visualizada en pantalla

EAC: Espacio abstracto relativo a todo un sector social

X': Personaje visualizado en una escena

X: Participantes de un sector social

Con ello los personajes se vuelven alegorías de los diversos sectores sociales del país, quienes a pesar de las innegables diferencias que –de hecho– los separan, comparten –según la *discursividad* del mensaje– “algo en común”.

Este compartir no es *de facto*, sino una inferencia también subdeterminada por el mensaje y que consiste justamente en la unificación de la diversidad social, representada a través de la *conexión* de los espacios mentales que le subyace:



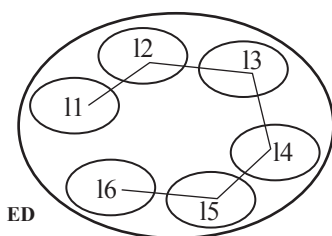
Imagen 3



Imagen 4

La liga que asegurará la conexión de tales espacios será subdeterminada por las “fuentes de luz”. En todas las escenas las “luces” acompañan –y en ocasiones presiden– la acción de los perso-

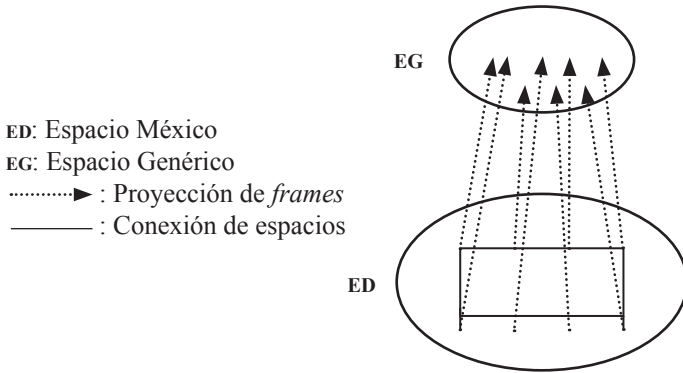
najes. De escena a escena las fuentes de luz son, sin embargo, de naturaleza diferente (e.g. velas –imagen 4–, lámparas y linternas), lo cual permite suponer que lo que autoriza la conexión entre espacios no son las “luces” en sí mismas, sino el hecho de que existe una relación entre los personajes y las fuentes de iluminación: todos y cada uno de los individuos están de una forma u otra en contacto con la luz, independientemente de la naturaleza de ésta. Los lazos habilitados por este *frame* permitirán la conexión de los diversos espacios introducidos por el texto:



- E** : Subespacios Rincones
ED: Espacio México
 11, 12, 13, 14, 15... Elementos “fuentes de luz”.

Lo que es interesante remarcar aquí, es que en lugar de declarar de manera frontal la “unificación de la pluralidad mexicana”, el *spot* conduce a los receptores a inferirla, es decir, a construir mentalmente esta unidad mediante una conexión fácilmente recuperable por los espectadores.

Dicha conexión espacial no autoriza –como hemos señalado– un encadenamiento diegético, pero sí permitirá la eliminación de las diferencias que existen entre cada uno de los personajes o, mejor aún, entre los diversos sectores sociales que “representan”. Este proceso mental solicita la operación del espacio genérico, y puede ser ilustrada por el esquema siguiente:



Como se revisó en el apartado teórico, en las redes de integración conceptual el espacio genérico está compuesto de los rasgos semánticos que son comunes a los diversos espacios mentales conectados. La conformación de estos rasgos comunes presupone un proceso de abstracción o de generalización que excluye aquellos rasgos no compartidos por los espacios mentales introducidos discursivamente.

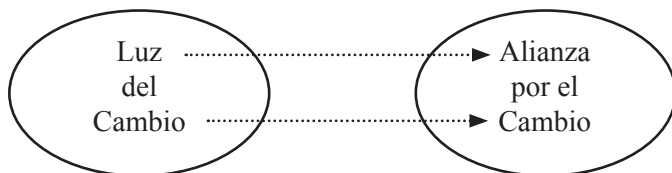
En el caso de nuestro *spot*, las abstracciones que presupone el espacio genérico retendrán únicamente los *frames* comunes a las diversas situaciones en escena, por ejemplo el *uso* y las *funciones* que las diferentes fuentes de luz tienen para la actividad de los personajes; pero además –y ello es quizá el aspecto más relevante si pensamos en discursividad y persuasión políticas– permitirán desechar de las configuraciones en obra las diferencias existentes entre los sectores sociales alegorizados.

En estos términos, la “luz” se erige como el punto centripeto y unificador de una pluralidad social de lo contrario irreductible. Las distancias económicas, políticas, religiosas, raciales, de actividad o identidad social que separan a los diferentes sectores representados, serán arruinadas ante una predominante y casi mesiánica inferencia: “estos mexicanos se están iluminando”...

IV. ACERCANDO LA LUPA: METÁFORAS ILUMINADAS

Al filo de estos procesos, comenzamos a entender que el juego propuesto por el texto no es principalmente describir al elector, ni a los sectores sociales que los personajes alegorizan, sino erigir a la luz como el *todo-de-la-imagen*. Siendo el dato más importante del *spot* el que la luz concentrará la atención principal del espectador, presidiendo una serie de integraciones conceptuales persuasivamente importantes, ¿cuales son éstas?

Son de orden metafórico y constituyen –creemos– la fuerza persuasiva principal del mensaje. Este funcionamiento metafórico se fundamenta en una conexión primordial entre dos entidades mentales: la luz (de cada una de las escenas) por un lado, y el partido político Alianza por el Cambio por el otro. La conexión se origina gracias a la *proximidad lexical* que existe entre las expresiones “Luz del cambio” y “Alianza por el Cambio”, que son enunciadas de forma consecutiva por la voz en *off* hacia el final del mensaje:

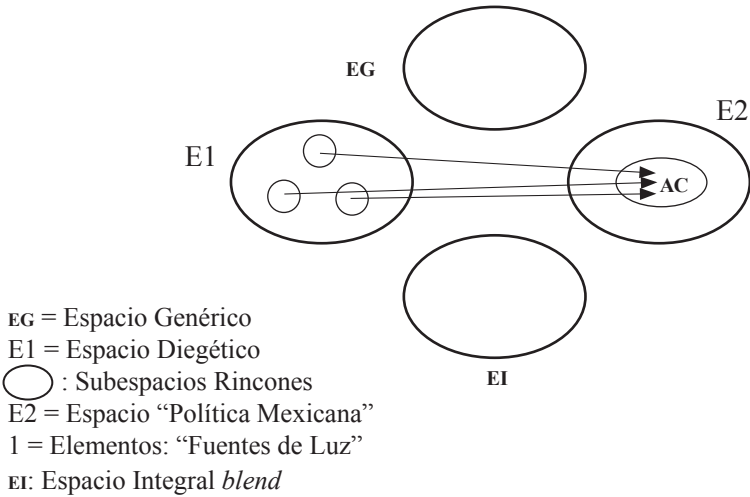


Sin requerir mucho esfuerzo de los espectadores para su recuperación y desarrollo, dicha conexión permite no únicamente emparentar las expresiones enunciadas, sino sobre todo autoriza las correspondencias entre los espacios mentales a los que cada una de ellas pertenece, y con ello la comprensión metafórica de un espacio (*i.e.* el blanco) a partir del *frame* semántico de su contraparte (*i.e.* el detonador). Pero, ¿cuáles son los dos espacios mentales que son integrados por esta conexión?

El primero será obviamente aquel que comprende las diversas situaciones que presenta el *spot*, y donde aparecen las fuentes de luz. Incluye, pues, todos los subespacios “rincones” y los *frames*

relativos a las acciones que desarrolla cada uno de los personajes en escena.

El segundo espacio, levantado por la expresión “Alianza por el cambio”, será relativo a la coyuntura política mexicana del momento en que el *spot* fue transmitido, cuyo *frame* semántico incluirá elementos como los partidos políticos en pugna, entre ellos Alianza por el Cambio, el **PR**I, los candidatos, los gobernantes y sus relaciones, etc., así como también todos los conocimientos que un espectador dado poseerá en torno a la situación política general del país, apelados a la configuración mediante procesos de completación¹⁵:

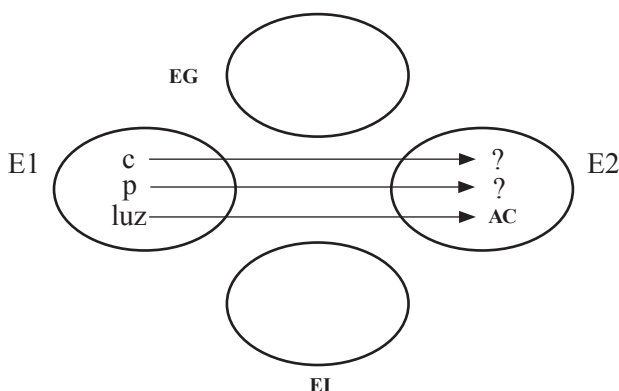


Esta es, pues, la plataforma metafórica habilitada por el *spot*, cuyo principio de conexión Luz = AC comprometerá a la cognición

¹⁵ El proceso de completación es, según la teoría de Fauconnier, una de las maneras de construcción de estructuras emergentes o nuevas. El principio es simple: a partir de un cierto número de informaciones sobre uno de los espacios mentales, los participantes completarán el resto de informaciones sobre este mismo espacio, basándose para tal efecto en los modelos y esquemas de antemano estabilizados en su espíritu, es decir en función de las informaciones que poseen de antemano y las cuales serán automáticamente movilizadas para completar el *frame* del espacio en cuestión. Revisar al respecto Fauconnier (1997).

de los participantes a procesos de negociación de sentido. ¿En qué consisten estos procesos?

Cada escena de la secuencia propone una situación diferente a la del plano precedente y el subsecuente, pero todas estas plataformas metafóricas¹⁶ funcionan bajo una misma lógica y una misma suerte de instrucción: “a partir de la conexión Luz = AC, encontrar en E2 el resto de las correspondencias (cibles) para cada uno de los elementos detonadores de E1, e interpretar las situaciones en pantalla en relación al *frame* que define el espacio relativo a la política mexicana”.



EG: Espacio Genérico

E1: Espacio Rincón (Introducido por cada plano)

E2: Espacio “Política Mexicana”

l = Elementos: “Fuentes de Luz”

EI: Espacio integral *blend*.

c = cosas

p = personajes

AC = Partido Alianza por el Cambio

—————▶ Conexión (Detonador-Blanco)

¹⁶ No se comprende aquí el término “metáfora” de forma restringida, como una relación de grupos de palabras a nivel de la “estructura superficial del lenguaje”. Al contrario, entendemos la metáfora en el sentido de Lakoff (1985, 1993), quien la concibe como una red interactiva de dominios cognitivos enteros, que autoriza el intercambio de elementos y de sus propiedades estructurales, o bien, según Fauconnier, que facilita la creatividad y la riqueza de estructuras o *frames* emergentes.

Dicho en otras palabras, el mensaje propone a los espectadores una suerte de adivinanza sobre la cual concede al menos una pista: la conexión “Luz” = “Alianza por el Cambio”. Enseguida, el trabajo cognitivo de los receptores consistirá en encontrar las correspondencias para el resto de los elementos en escena (los otros detonadores, *i.e.*, las cosas, los personajes), pero sobre todo en interpretar las acciones conforme a una óptica diferente de la frontal¹⁷, lo cual permitirá revestirlas de tonalidades políticas.



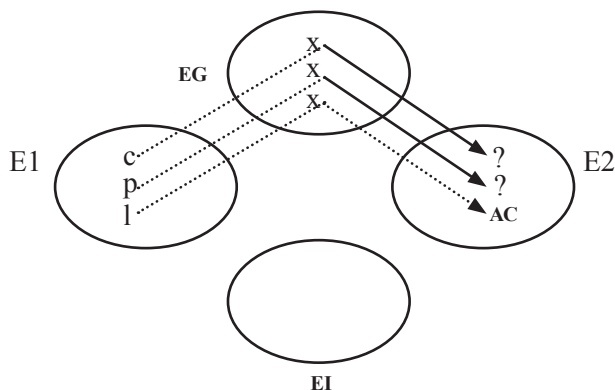
Imagen 5



Imagen 6

Cabe señalar que para el correcto funcionamiento de esta plataforma, los procesos de abstracción del espacio genérico son indispensables. El encuentro de correspondencias entre los elementos y las acciones de ambos espacios sólo es posible a condición de que los *frames* de E1 sufran una adecuada abstracción, se vuelvan esqueléticos y puedan en estas nuevas condiciones ser aplicados a los elementos y *frames* del espacio E2:

17 Se trata en otros términos de una búsqueda de correspondencias desencadenador/cible, cuya dinámica será reforzada en la medida en que el *spot* se despliega. Esta dinámica distribuye los puestos de desencadenador = elementos visualizados en las escenas y cible = elementos del espacio Política Mexicana. Dicha distribución se estabiliza en función de la dinámica de los espacios: mientras que la entrada 1 cambia sin cesar en cada situación nueva presente en la pantalla, la entrada 2, relativa a la política mexicana, permanece estable a lo largo de los planos y se edifica en un blanco cognitivo de las imágenes mostradas (las cuales juegan entonces el rol de desencadenadores). Trabajando sobre esta base el espíritu del espectador, las operaciones de *matching* presidirán la construcción del sentido de los planos y permitirán “comprender una situación en relación a otra”.



EG: Espacio Genérico

E1: Espacio Rincón (introducido por cada plano)

E2: Espacio “Política Mexicana”

l = Elementos: “Fuentes de Luz”

EI: Espacio integral *blend*.

c = cosas

p = personajes

AC = Partido Alianza por el Cambio

..... Abstracción de Propiedades.

————> Conexión (Detonador-Blanco)

Entenderemos mejor lo anterior analizando de cerca algunos procesos inferenciales desencadenados por las escenas. De manera general, las situaciones en pantalla pueden ser clasificadas en tres tipos según el tipo de inferencias que encaminan:

1. La luz como posibilidad para realizar actividades.
2. La protección y el bienestar.
3. El proceso para obtener la luz.

1. La luz para realizar actividades

El primer rubro, motivo de los planos 2, 4, 9 y 10, subdetermina plataformas que propician la generación de inferencias que valorizan la luz, en tanto condición indispensable para actividades como trabajar, movilizarse, estudiar, etc. En estas escenas, los

personajes utilizan la luz para iluminar su entorno, pues las actividades que desempeñan serían en efecto imposibles sin la visión, de ahí la importancia –como indica la voz en *off*– de “vencer a la oscuridad” hasta el “rincón más alejado del país”.

En el plano 2 (imágenes 7 y 8), por ejemplo, la única posibilidad que tiene el ciclista para continuar su recorrido en medio de la oscuridad es la lámpara que “esclarece su camino”:

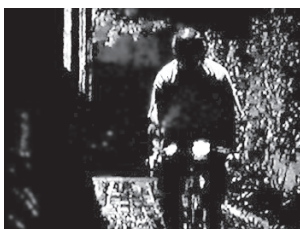


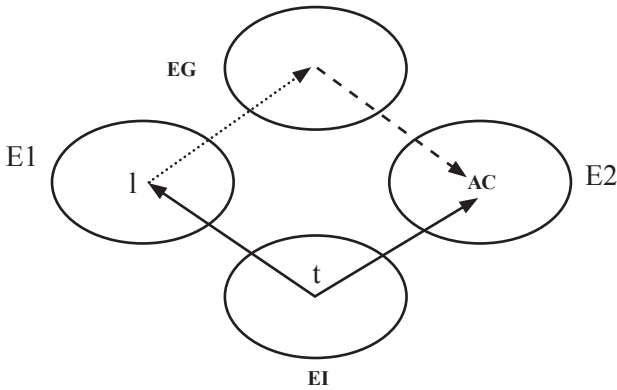
Imagen 7



Imagen 8

En términos de integración conceptual, la situación visualizada en pantalla –el hombre en su bicicleta– corresponde al espacio integral de la configuración. Esta imagen integral permite el *desempaquetaje* del espacio integral E1, que corresponde a todas las situaciones de ciclismo, y cuyo *frame* está constituido por los conocimientos que un espectador dado tenga acerca de dicha actividad (*e.g.* elementos como ciclista, bicicleta, camino, y *frames* como el hecho de que andar en bicicleta precisa tener equilibrio, puede ser peligroso, hay las caídas, se tiene que poder ver para seguir el camino, etc.).

El espacio E2 de la configuración, también desempaquetado en virtud de la conexión Luz = AC, refiere por su parte al mundo político nacional, tal y como es imaginado por nuestro espectador. El *frame* semántico de E2 contiene, pues, como elementos a los partidos políticos en pugna por la elección, pero también entidades más abstractas como el país, el rumbo nacional, la situación económica, la historia política, etc.



EG: Espacio Genérico

E1: Espacio relativo a una situación de ciclismo.

E2: Espacio “Política Mexicana”

l = luz

t = lámpara de bicicleta

EI: Espacio integral *blend*. Espacio “rincón” correspondiente a la imagen visualizada

AC = Partido Alianza por el Cambio

—————> Desempaquetaje

.....> Abstracción del *frame* en el espacio genérico

- - - -> Herencia

Dada la conexión luz = AC, el juego metafórico de la escena consiste en encontrar los blancos cognitivos en EI que corresponden a los detonadores de E2. Por ejemplo, si la luz en E1 corresponde al partido político AC en E2, entonces se abre la posibilidad de que “un ciclista” en E1 corresponda por ejemplo al “país” en E2, la “bicicleta” al “aparato productivo nacional”, el “camino del ciclista” al “rumbo del desarrollo”, la “oscuridad” al “pasado político nacional presidido por el PRI”, el “avance de la bicicleta en su camino” al “avance o desarrollo de Mexico”, y así sucesivamente.

Estas correspondencias propician la abstracción de *frames* en el espacio genérico, de cuya participación puede desprejarse por ejemplo la capacidad que tiene la luz, o bien su equivalente cognitivo, el partido AC, para permitirnos “avanzar”, “ver los posi-

bles peligros”, “evitar los baches (problemas)”, “conducir a las personas (al país) a su destino”, “volver seguro nuestro camino”, “encontrar la dirección precisa”. Aunque estas estructuras pertenecen originalmente a la situación de ciclismo del espacio 1, en el espacio genérico se volverán suficientemente abstractas para poder corresponder también al espacio de entrada 2, la “Política Mexicana” actual.

Habrà que notar que estas estructuras semánticas no son limitativas, el espectador se entretendrá elaborando nuevos *frames* que funcionen para la configuración metafórica propuesta, es decir que puedan ser compartidos *aceptablemente* por ambos espacios iniciales. Estas nuevas estructuras dependerán profundamente de los conocimientos particulares que cada espectador tenga, imagine o genere para cada una de las situaciones¹⁸, siempre y cuando sean *filtradas* en función de los requerimientos temáticos y contextuales del discurso, de modo que puedan también ser aplicadas coherentemente al espacio inicial 2¹⁹.

Otras inferencias interesantes son aquellas orientadas en el plano 4, donde dos mineros –ayudados por la luz de sus cascos– penetran un recinto oscuro. La configuración metafórica operante permitirá eventualmente al espectador inferir que “los mexicanos, con la ayuda del partido AC, vencen heroicos la oscuridad en la que se encuentra el país”.

El *frame* del espacio de entrada 1 estará determinado por los conocimientos que se pueden tener acerca del trabajo en la mina.

18 Naturalmente, no se trata únicamente de conocimientos que conciernen a las situaciones visualizadas, sino más ampliamente de otras metáforas socialmente disponibles para los actores durante la recepción del *spot*. Un ejemplo flagrante de dichas metáforas comunes lo constituye la dicotomía luz / oscuridad, que en las sociedades occidentales se ha presentado en diversos ámbitos (principalmente el religioso). Esta dicotomía podrá eventualmente ser habilitada por los parámetros formales del texto, el cual a lo largo de las escenas juega con zonas claras y oscuras (los rayos de luz atraviesan la oscuridad).

19 Estas dos variables (la temática y el contexto) conforman –creemos– una lógica de lectura que selecciona las nuevas estructuras (vistas como procesos creativos) en virtud del principio de la “no contradicción”. Una vez que las subdeterminaciones estén erigidas, los participantes estarán de alguna forma comprometidos con esta lógica específica de construcción de sentido.

La voz en *off* se ocupa aquí de poner en relieve una parte específica de dicho *frame*, precisamente la que corresponde al “valor” de los hombres que penetran la oscuridad: “...la luz que ilumina el valor de los mexicanos...”²⁰. Este *frame* de E1 será proyectado al espacio genérico, donde pasará por un proceso de abstracción al final del cual el *frame* saliente –esquelético– podrá ser aplicado al espacio de entrada 2, relativo a la política nacional.

Por ejemplo, “la penetración de la oscuridad”, como estructura abstracta puede ser despejada en el espacio genérico y enseguida proyectada hacia ambos *imputs* o espacios iniciales. En este cuadro, el “coraje o valor” de estos hombres en su “avance” será conectado al valor de los “mexicanos” que ya han decidido votar a favor de AC; la “luz” (= AC) “da valor” y “guía” a los hombres en su “avance” (= desarrollo nacional) y en su decisión de acabar de una vez por todas con esta “oscuridad asfixiante” (= el gobierno del PRI).

El plano 9 subdeterminará por su parte una plataforma metafórica que concierne esta vez el uso de la “luz” para el trabajo. En la escena aparece un mecánico que, al abrigo de su lámpara, arregla un automóvil (imagen 6). La situación solicitará algunos conocimientos sobre la mecánica automotriz (cf. precisión, conocimientos técnicos, etc.) o en general sobre lo importante que es la luz para cualquier tipo de trabajo.

El espacio genérico despeja de la entrada 1 un *frame* suficientemente abstracto para ser aplicado sin problemas al espacio de entrada 2. Este *frame* permite una serie de correspondencias entre los elementos de ambos espacios: “automóvil descompuesto = país en descompostura”, “conocimientos del mecánico = capacidades del gobierno de Fox o bien de AC”, “luz que permite el

²⁰ Esto es, en este *spot* el registro gramatical indexa a menudo la naturaleza del *frame* que será exportado en la configuración, como una estructura no únicamente aceptable para los dos espacios iniciales, sino sobre todo deseada por la intención del enunciador del mensaje. Con esto es posible postular que, si bien las situaciones guardadas en la memoria de los receptores comportan MCI que definen los roles y otras estructuras (conocimientos enciclopédicos) relativas a las situaciones en cuestión, el texto mismo subraya a menudo la parte del *frame* que ha de ser favorecida para flotar en la configuración metafórica. En este caso diremos que el texto y la imagen trabajan de forma complementaria.

trabajo = partido político AC que se compromete a ofrecer a los mexicanos buenas condiciones de trabajo”, “cambio de las refacciones averiadas = cambio de los funcionarios corruptos” y así por el estilo.

Desde luego, cada espectador podrá encontrar nuevas correspondencias en virtud de la aplicación que opera en la configuración (función de accesibilidad: luz = AC) y desarrollar con ello otras estructuras semánticas emergentes. La elaboración de nuevas estructuras no está, sin embargo, libre de límites; lo que explica que ciertas elaboraciones no podrán proceder en la configuración, por ejemplo “un automóvil tiene un propietario específico” (pero no el país), “siempre es posible adquirir otro automóvil” (no otro país), “siempre se tiene la alternativa de usar transporte público”, “el seguro del automóvil paga los gastos de compostura”, etc. Estas elaboraciones son descartadas pues no concuerdan con la lógica de la integración cognitiva en obra, o bien la contrarían²¹.

2. Protección y bienestar

Ahora bien, las inferencias orientadas por el *spot* no giran exclusivamente en torno a la habilitación de actividades por la “luz”, sino también (imagen 5) en relación a la *protección y el bienestar* que estas *luces* conceden a los personajes. El plano 5, por ejemplo, funciona sobre esta idea. Se trata de dos personajes que se abrazan al amparo de una fogata. La conexión podrá nuevamente establecerse entre el fuego y la entidad política AC. El *frame* que aquí se dibuja es particularmente interesante, pues la fuente de luz en escena funciona como una “protección” contra el “frío de la noche”. Los conocimientos o inferencias de un espectador dado tenga acerca de “pasar la noche a la intemperie” articularán una parte fundamental de este *frame*: ¿Cómo pasaríamos la noche sin el calor reconfortante del fuego?

²¹ La censura de estas partes del *frame* opera en virtud del principio de la “no contrariedad” (“no aceptar datos que pueden afectar a la lógica interna de la configuración”) avanzado en Fauconnier (1997). Podemos constatar que los límites de la metáfora se evidencian en el nivel de la dimensión específica de los espacios iniciales, y no en la dimensión general o abstracta de la configuración.

En estas condiciones el “bienestar” que propicia la fogata no es solamente accesible en función de los conocimientos racionales del espectador, pues comprometiéndolo un funcionamiento del espacio genérico en modo *indicial*, el mensaje apela sobre todo a su *memoria sensitiva*²². Aceptando lo anterior, entendemos que las subdeterminaciones de un discurso no movilizan únicamente conocimientos de orden terciario (según la tipología faneroscópica de S. Peirce), sino que pueden provocar también la actualización corporal de las situaciones presentadas en pantalla.

“La luz nos asegura un bienestar”. Esta es una parte del *frame* moldeado en el espacio genérico de la configuración y destinado a flotar enseguida hacia el espacio inicial 2. Con esta lectura el partido Alianza por el Cambio es una fuente de energía que no sólo nos preserva de la “oscuridad,” sino que paralelamente asegura nuestro “bienestar” frente al *frío* de esa “noche política del país”. Finalmente, y gracias a las subdeterminaciones gramaticales, la oscuridad se revestirá de nuevos alcances metafóricos: se trata –según la voz en *off*– de “la oscuridad de las mentiras, la impunidad y la prepotencia”, las cuales serán proscritas mediante “la luz” (= AC).

Los planos 6 y 7 trabajan también sobre la inferencia de la “protección”, pero añaden además una estructura semántica de orden “espiritual”. En esta escena, una anciana sentada en una silla prende veladoras (imágenes 9 y 10). En un primer momento, la función de conexión vigente autoriza la correspondencia de las veladoras con el partido político en cuestión, AC. Sin embargo, una interpretación específica de los elementos “veladoras” determina un *frame* importante destinado a flotar por toda la configuración. Dicho *frame* se articula en función de la edad y las condiciones de la anciana, así como de la “connotación” necesariamente “religio-

22 A este respecto, consideramos que una comprensión cognitiva de los mensajes audiovisuales deberá tratar de datos de tipo sensitivo en los mismos términos que los datos o conocimientos “racionales”. Una de las ventajas teóricas de la investigación cognitiva es precisamente el hecho de intentar sobrepasar viejas oposiciones clásicas de la epistemología tradicional (tales como: alma/cuerpo), para develar regularidades en el tratamiento cognitivo de datos de naturaleza aparentemente distinta (*i.e.*, conocimientos racionales vs. conocimientos sensoriales).

sa” de las veladoras. Consideramos que en virtud de estos elementos se despeja de la escena un espesor casi espiritual: se trata de una acción simple que compromete, sin embargo, conceptos profundos, como la “fe” o la “esperanza” de un personaje “debilitado por la irreversibilidad del tiempo”.



Imagen 9



Imagen 10

La interpretación “espiritual” de la escena requiere ampliamente de los conocimientos enciclopédicos de los participantes, precisa que conozcan por ejemplo que en el mundo religioso se prenden veladoras para pedir (o agradecer) a la divinidad sus favores en torno a nuestras preocupaciones e inquietudes cotidianas. Según este *frame*, la impotencia y los temores de los hombres son paliados por la intervención divina así convocada, una fuerza todopoderosa que nos procura protección.

Siendo esta estructura transmitida al espacio de entrada 2 y aplicada al partido AC, el alcance metafórico de la escena es remarcable: el partido se vuelve un “mediador entre lo humano y la divinidad”, un medio para “disminuir los miedos y asegurar la fe, pero sobre todo –y como lo señala la voz en *off* del plano– es una instancia que “protege” a los seres más vulnerables de la sociedad mexicana (*i.e.* los blancos cognitivos del detonador “anciana”) de la “impunidad” y la “prepotencia” reinantes en la *oscuridad del país*.

La carga emotiva y casi litúrgica de la acción se ve además alimentada por la calidad estética de la fotografía, que juega con zonas en foco y fuera de foco, mientras que el *travelling* en cámara lenta condiciona una sensación de multiplicidad de las veladoras (*i.e.* de los “deseos”, de las “peticiones a la divinidad”, de

las “preocupaciones”, etc.). La connotación de los cirios subraya los valores de este partido político, tradicionalmente católico; así, el *frame* convocado por los índices de la escena no es del todo aleatorio: está ahí para subrayar un elemento axial de la ideología religiosa de dicho partido.

3. Encender la luz

El último tipo de situaciones presentadas en el *spot* concierne a la obtención de la luz, al acto de encenderla. Dado el contraste entre su simplicidad icónica y la complejidad de su alcance cognitivo, las subdeterminaciones del plano 3, por ejemplo, son relevantes: una mano jala la cadena que enciende una lámpara (imagen 3).

Habilitada –como hemos señalado– por la proximidad lexical entre “luz del cambio” y “Alianza por el Cambio²³, la conexión AC = luz operará nuevamente, permitiendo el intercambio y desarrollo de estructuras semánticas. El *frame* de esta “situación” será no obstante diferente a los de las anteriores: ya no se trata ni de la “habilitación de la luz para la realización de actividades” ni de la “protección o el bienestar”, sino de la activación de la fuente de luz mediante un simple gesto de la mano. Para este nuevo *frame*, la “luz” no es entendida como un “elemento que existe en sí mismo”, sino como “producto de la acción de los sujetos”.

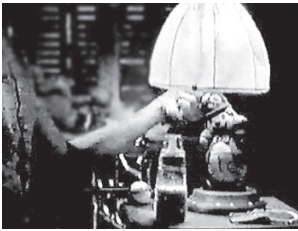


Imagen 11



Imagen 12

23 Gracias a esta conexión, el mensaje busca construir y estabilizar un lazo entre estos dos elementos que de otra forma no estarían conectados. Este lazo procede en los términos de la *terceridad* (de la faneroscopia de Peirce), en Deledalle (1979), se trata así de una convención arbitraria, es decir, de una relación “no motivada”.

Despejada en el espacio genérico, esta nueva estructura será proyectada hacia el espacio de entrada “política mexicana”, para subdeterminar la construcción de una inferencia como la siguiente: “de la misma forma en que pueden activar una luz para usarla, también pueden activar la iluminación de la nación que les traerá beneficios”. En este cuadro, la acción de “prender la luz” será conectada a la acción de “votar por AC”, “la mano que jala la cadena” entra en correspondencia con “la mano que llena la papeleta de votación” y así sucesivamente. Este tipo de inferencias será orientada también en los planos 1, 3, 7, 10, 14.

IV. CONDENSACIÓN: LA LUZ ES PARA TODOS

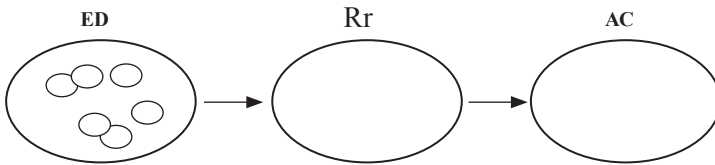
Las consideraciones precedentes sustentan que las correspondencias metafóricas entre las entidades mentales introducidas, posibles gracias a la abstracción genérica de sus *frames*, permiten a los espectadores la comprensión de *unas situaciones en función de otras*: la acción de “jalar una cadena para prender una lámpara” podrá hacer inferir la acción de “marcar la boleta de voto a favor de AC”, un “automóvil descompuesto” permitirá inferir “el país en crisis”, “las piezas descompuestas” serán los “funcionarios corruptos”, el “camino de una bicicleta” se volverá el “desarrollo de la nación”, la “oscuridad” es “el gobierno del PRI”, etc.

Es relevante que la significación de estas escenas no deriva de una codificación de símbolos *apriorística* al texto, como quizá podría entenderlo un semiólogo, sino de la habilitación *local* de un principio de accesibilidad (función de conexión: AC = luz) que refuerza una cierta *lógica de lectura* (i.e. detonador/blanco) y orienta con ello procesos de construcción semántica en los espectadores.

Ahora bien, aunque se trata de un mensaje que pone en escena al electorado, la plataforma descrita invita, sobre todo, a construir la *imagen* que el partido se autoriza a sí mismo, y que proyecta en pantalla como la fuerza centrípeta y unificadora de sectores sociales decididamente heterogéneos y desde ahora “iluminados”. El cortejo de personajes alegóricos suscritos al bienestar de la “luz”, desencadena elaboraciones cognitivas que permiten a los espectadores construir mentalmente los valores de la entidad cognitiva *Alianza por el Cambio*.

Por supuesto, dichas escenas sólo dibujan de manera muy vaga la ideología del partido en cuestión. Su objetivo es más bien otro: presentar situaciones narrativamente inconexas para favorecer la elaboración de estructuras semánticas (*frames*), y su proyección hacia el blanco cognitivo de la metáfora: la organización AC.

Como se ha ido explicando, dicha construcción mental del partido no depende únicamente de lo que las imágenes muestran, sino sobre todo de las compleciones y elaboraciones de estructuras emergentes que los espectadores despliegan en la medida que transcurren las escenas. En dichas elaboraciones los participantes comprometen sus estados epistémicos, construyendo consecuentemente la imagen del partido en función de conocimientos, valores, creencias, representaciones y esperanzas que les son propios.



ED: Espacios Diegéticos visualizados

Rr: espacio mental Receptor (la “realidad” según cada espectador)

AC: entidad cognitiva Alianza por el Cambio

Cabe recordar que las elaboraciones mentales referidas no comprometen únicamente aquellos conocimientos *racionales* o abstractos de los espectadores sobre las escenas que se les presentan. De manera más amplia, algunos *frames* emotivos (*i.e.* amor, miedo, piedad, admiración) e incluso sensoriales (*i.e.* calor, confort, bienestar) serán también movilizados. Estas estructuras semánticas de orden *indicial* son recurrentes y axiales en todo proceso cognitivo subdeterminado por el registro audiovisual²⁴.

²⁴ Dicho de otra forma, el enriquecimiento de las metáforas será autorizado en virtud de una comprensión amplificada de las situaciones, es decir, de un entendimiento que lejos de permanecer en el nivel abstracto de la lógica racional (silogismos complejos o argumentos duros), alienta procesos emocionales

Es precisamente gracias a estas estructuras de orden primario y secundario, que las metáforas audiovisuales propuestas en este y otros *textos* de carácter político o publicitario adquieren eficacia y “brillo” persuasivos²⁵.

IV. ALEJANDO LA LUPA: DE LUCES Y SOMBRAS

Ahora bien, el desarrollo efectivo de las metáforas descritas no se encuentra del todo garantizado por los índices del texto. Si bien el mensaje se esfuerza por varias vías (sobre todo por la gramatical) en hacer evidente el principio de accesibilidad de las configuraciones (*i.e.* AC = luz), y con ello promover la utilización metafórica de las plataformas de integración conceptual habilitadas, la actualización puntual y efectiva de las operaciones mentales descritas permanece, de hecho, aleatoria, pues dependen de cada *espectador en situación*. Lo mismo sucede en cuanto a las inferencias (cf. las ideas o los sentidos) que serán efectivamente construidas de este mensaje. Podemos entender que ellas variarán de espectador en espectador, según los *frames* semánticos que cada uno de ellos utilice en las configuraciones.

Por ello, al hablar de influencia persuasiva de estos mensajes no nos referimos específicamente al alcance semántico de cada elemento o acción que nos presentan en pantalla –pues su interpretación varía en función del esmero cognitivo, y los conocimien-

y corporales (más cercanos a lo indicial y lo patético) que pueden inclinar la balanza a favor de la débil argumentación. Por otro lado, habrá que señalar que los datos pertenecientes a estas dimensiones heterogéneas pueden ser comprendidas y modelizadas por la teoría en los mismos términos que los datos de orden abstracto. Es para conceder más exactitud a estos datos sensitivos y emocionales de la imagen que hemos recurrido al modelo faneroscópico de Sanders Peirce; ver Deledalle (1979).

25 Para la retórica aristotélica, el “brillo” es un factor capital de persuasión: el “auditorio” será “iluminado” por el ejemplo metafórico que se le muestra, puesto que la metáfora es una prueba simple y sin embargo cercana de las emociones y sensaciones que el cuerpo y el alma experimentan en situaciones cotidianas. En otros términos, la eficacia de la metáfora reside, según Aristóteles, precisamente en su capacidad de conducir los razonamientos más abstractos (y por ello terciarios, según la terminología faneroscópica de Peirce) hacia los terrenos de lo sensible y de la emoción (estructuras primarias y secundarias) (Deledalle, 1979).

tos y saberes invertidos por cada participante—, sino al hecho de que el mensaje circunscribe los procesos mentales del espectador al interior de una plataforma cognitiva específica que, de varias maneras, condiciona su trabajo de construcción inferencial. Poco importa cómo estas metáforas se desarrollarán en lo sucesivo, ni hasta dónde cada participante utilizará *las plataformas propuestas* para construir el sentido del mensaje (cf. “*to run the blend*” en términos de Fauconnier²⁶). La dirección en que habrá de correr la plataforma ya está fijada, y lo que ahora importa es mantener el esmero cognitivo del espectador de cara al mensaje.

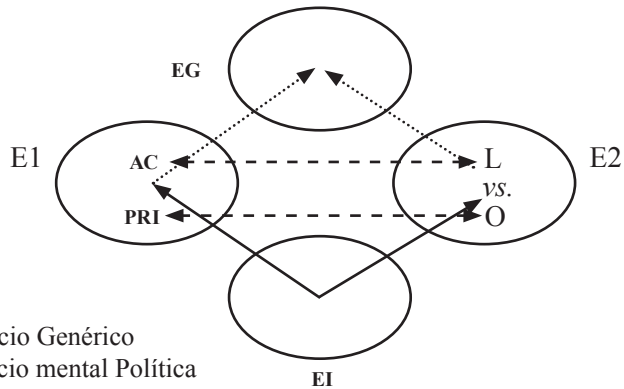
Esto no siempre se logra. La atención de los espectadores es intermitente, aleatoria y sólo parcialmente retenida por los *spots*, los cuales, para colmo, interrumpen su programa favorito de televisión. Por ello debemos suponer que la actualización efectiva de las correspondencias metafóricas descritas sólo se cumple en algunas ocasiones, especialmente en aquellas donde los espectadores se encuentran atentos a las escenas. Es bajo este entendimiento que las hemos analizado.

La siguiente parte de nuestro análisis explora una pista paralela, que consiste en examinar los índices del texto que se reiteran o se destacan más, para describir las operaciones cognitivas y por tanto las inferencias que, en virtud de la *relevancia* brindada a nivel textual, tienen más posibilidades de ser actualizadas por los espectadores. Esperamos con esto identificar en dónde reside la fuerza persuasiva del mensaje.

Consideramos en esta tesitura que, dada su reiteración, la característica más contundente del mensaje es justamente *el contraste entre luz (conectada a AC) y la oscuridad*. Los espectadores podrán o no desarrollar las metáforas específicas de cada acción (tal y como fueron descritas en el apartado anterior), podrán o no utilizar las plataformas de integración propuestas por cada una de las escenas, pero independientemente de los receptores que se trate o de la situación en la que se encuentren, la mayoría rescatará esta dinámica de contraste.

26 El lector interesado en estos procesos podrá ampliar su información en Fauconnier (1997).

Recurrente en el terreno del discurso político, la semántica de la dicotomía *luz vs. oscuridad* se originó en una metáfora cognitiva estabilizada en y a partir del discurso religioso: se trata de las correspondencias contrastivas: bien = luz vs. mal = oscuridad²⁷:



EG: Espacio Genérico

E1: espacio mental Política

E2: espacio mental “Religión”

L: luz

O: oscuridad

t = lámpara de bicicleta

EI: Espacio integral *blend*. Espacio “rincón” correspondiente a cualquiera de las escenas

AC = Partido Alianza por el Cambio

P: PRI

—————▶ Desempaquetaje

.....▶ Abstracción del *frame* en el espacio genérico

- - - - -▶ Conexiones

²⁷ Es posible que el origen de esta conexión sea aún más primitivo, y tenga relación con las metáforas primarias descritas por Lakoff. Este autor propone que las metáforas primarias son esquemas que evolutivamente han sido mentalmente abstraídos a partir de nuestra interacción con el medio ambiente y nuestro desenvolvimiento en él. La conexión *bien = luz vs. mal = oscuridad*, podría haber emergido en torno a la supervivencia de los seres humanos, pues parte del hecho de que la luz o el calor generan vida, mientras que el frío (y por lo tanto lo oscuro, la noche) son indicaciones de la muerte física. El bien y el mal son conceptos que cognitivamente se han venido integrando a aquellos de la vida y de la muerte, lo cual explica su desarrollo y recurrencia en el discurso religioso, pues a menudo reflexiona sobre éstas. Para más información sobre la metáfora primaria, ver Lakoff (1993) y Lakoff & Johnson (1985).

La conexión *bien = luz vs. mal = oscuridad* ha permanecido encarnada en *el espíritu de la cultura occidental* desde varios milenios, y se encuentra cognitivamente estabilizada en diferentes sociedades, como lo atestigua su recurrencia en los discursos y demás producciones culturales; ello explica que tal conexión haya sido retomada por los estrategas del discurso político audiovisual, quienes pretenden sacar provecho de las estabilizaciones cognitivas ampliamente compartidas por los miembros y la cultura de una determinada sociedad (en este caso la conexión *bien = luz vs. mal = oscuridad*), para beneficiarse de su rentabilidad comunicativa.

Ahora bien, en nuestro texto el carácter persuasivo de la conexión *bien = luz vs. mal = oscuridad*, no reside –postulamos– en la subdeterminación de inferencias específicas en cada una de las escenas, sino en su capacidad para reducir la comprensión del vasto campo político a un esquema maniqueo, cuyo simplismo podrá extenderse más allá de este mensaje, pues al posicionarse como una estructura semántica disponible (cf. *activable*) para los espectadores, podrá fácilmente activarse al momento en que busquen entender otras situaciones o mensajes del universo político.

En este cuadro, podemos decir que el mensaje no propicia únicamente la generación de inferencias metafóricas, sino sobre todo genera y legitima esquemas dicotómicos de entendimiento del mundo, cuya automatización termina por reducir la visión del espectador y condenarlo a un maniqueísmo interpretativo.

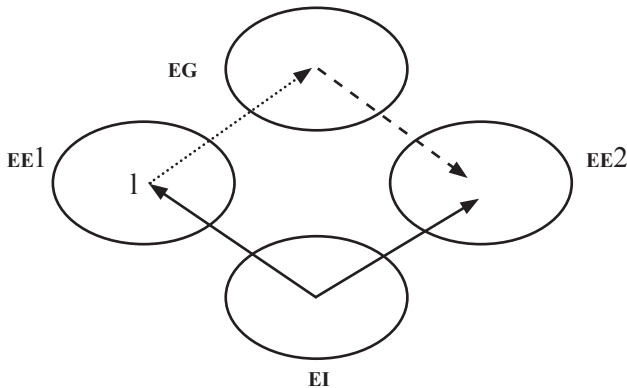
VI. LO NO POLÍTICO: MÁS ALLÁ DE LA METÁFORA

Para finalizar este análisis, comentaremos una de las características principales del *spot* que sustenta –creemos– la otra parte importante de su potencialidad persuasiva. Se trata precisamente del carácter “no político” del registro visual.

Diferente a otros *spots* transmitidos en campaña, éste no presenta imágenes *shock* ni escenas “politizadas”, y si por alguna razón un espectador dado no escuchara la voz en *off* (como es a menudo el caso de los espectadores no atentos) jamás sabría que se trata de hecho de un mensaje político. La fuerza del mensaje reside precisamente en “hablar de política sin hablar de política”.

Así, aunque la temática e intenciones del mensaje poco a poco se van esclareciendo en la medida de su despliegue, éstas permanecen sin embargo lo suficientemente ambiguas para asegurar una cierta *tolerancia receptiva*. En un contexto electoral sobrecargado de bombardeos de propaganda, la asfixiante presencia mediática tiende a fatigar rápidamente a los participantes, abotagándolos de mensajes *shock* con carácter político. La reacción a este sobrecargamiento inhibe la aceptabilidad hacia este tipo de mensajes.

Es por ello que el *spot* analizado resulta de hecho eficaz: persuade de “suavecito”, apropiándose del contrato enunciativo de emisiones televisivas de ficción (por ejemplo, las telenovelas) para beneficiarse de la tolerancia receptiva que los participantes conceden a éstas. Para explicar lo anterior proponemos la modelización siguiente:



EE1 : Espacio comunicación política

EE2 : Espacio series televisivas

EI : Espacio Integral (escenas visualizadas)

Para esta configuración, las escenas visualizadas constituyen ya imágenes integrales, puesto que heredan del espacio de entrada 1 el objetivo persuasivo de los mensajes políticos, y del espacio de entrada 2, la aspectualización (*i.e.* las formas) y las temáticas de las ficciones televisivas. La tolerancia receptiva o aceptabilidad constituye el *frame* de E2, pero será transmitida hacia el *blend* y enseguida proyectada hacia el espacio de entrada 1.

El mensaje adquiere así una cierta aceptabilidad de la parte del público, pero sobre todo, y dado el tipo de imágenes presentadas, habilita un cierto número de conexiones espaciales que no son habitualmente utilizadas en la comunicación política. En este cuadro, el *spot* ubica la reflexión de los participantes en dominios mentales diferentes a los ya acostumbrados en los mensajes proselitistas, y que todavía no han sido “explotados” por los partidos oponentes.

De esta forma el mensaje gana terreno cognitivo, inaugurando nuevas conexiones y posibilidades de sentido originales: como hemos descrito la luz y por lo tanto el partido AC, no son valorados en función de las ideologías del partido, ni de sus programas y promesas políticas, sino en función de inferencias de orden espiritual, maternal, religioso, sensitivo, subdeterminadas por la introducción de espacios mentales que no suelen habitualmente ser conectados al espacio de la política. Estas inferencias originales, todavía frescas, detentan una parte importante de la fuerza persuasiva del mensaje.

BIBLIOGRAFÍA MÍNIMA

Aristóteles

1990 *Retórica*. Introducción, traducción y notas por Quintín Racionero. Madrid: Ed. Gredos, 626 pp.

Changeux, J. P. & P. Ricoeur

1998 *Ce qui nous fait penser, la nature et la règle*. Paris: Ed. Poches Odile Jacob, 2000, 336 pp.

Coulson, S.

2000 “What’s so funny? Conceptual integration un humorous examples”, en Herman V. (ed.) *The poetics of cognition: studies of cognitive linguistics an the verbal arts*. Cambridge University Press.

Deledalle, G.

1979 *Théorie et pratique du signe, introduction à la sémiotique de Sanders Peirce*. Paris: Les éditions Payot, 207 pp.

Edelman, M.

1992 *Biologie de la conscience*. Paris: Ed. Odile Jacob.

Eliasmith, C.

- 1997 “Distributed Representation” en *Dictionnary of Philosophy of Mind*.

Fauconnier, G.

- 1984 *Espaces Mentaux, Aspects de la construction du sens des langues naturelles*. Ed. Minuit.
 1997 *Mappings in thought and language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Fauconnier, G. & M. Turner

- 1996 “Blending as a central process of grammar”, en *Conceptual structure, discourse and language*. Stanford: Ed. Adele Goldberg, Cambridge University Press.
 1998 “Conceptual integration networks”, en *Cognitive Science* 22, (2).

Grady, Oakley y Coulson

- 1999 “Blending and metaphor”, en *Metaphor in cognitive linguistics*. Amsterdam and Philadelphia: Ed. Steen G. and Gibbs R.

Lakoff, G.

- 1993 “The contemporary theory of metaphor”, en Ortony A. (ed.). *Metaphor and thought*. Cambridge University Press.

Lakoff, G. & M. Johnson

- 1985 *Le métaphores dans la vie quotidienne*. Paris: Ed. Minuit.
 1999 *Philosophy in the flesh. The embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Ed. Basic Books.

Langacker, R.

- 1987 *Foundations of cognitive grammar* (vol. 1). Stanford (Cal.): Stanford University Press.
 1999 “Explanation in cognitive linguistics and cognitive grammar”, en Department of linguistics. UCSB. *The nature of explanation in linguistic theory*. December 3-5.

Osorio, Jorge

- 2003 “Metáfora y análisis conceptual del discurso” en *Trabajos Lingüísticos*, N° 1, abril. Ed. Universidad de Con-

cepción, <http://www2.udel.cl/~prodoci/serie/ARTICULO1.htm>. Consultado: 31 marzo de 2009.

Peirce, Ch. S.

1978 *Ecrits sur le signe*. Ressemblés, traduits et commentées par Gérard, Deledalle. Paris: Ed. Du seuil, 254 pp.

Rastier, F.

1991 *Sémantique et recherches cognitives*. Paris: Ed. PUF, 272 pp.

Verón, Eliseo

1988 *La Semiosis Social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Ed. Gedisa.

PALABRAS CLAVE DEL ARTÍCULO Y DATOS DEL AUTOR

metodología de análisis audiovisual, comunicación política, construcción del sentido, integración conceptual, persuasión, spots, semántica cognitiva

Oquitzin Aguilar Leyva

CUCosta

Universidad de Guadalajara

Av. Universidad núm. 203, Delegación Ixtapa,

CP 48280

Puerto Vallarta, Jalisco

Teléfono: +52 (322) 226 2200.

e mail: Oquitzin@gmail.com