

Las guías iniciales y las lindes del juego visual

Jordi Pericot

Este texto analiza el significado de los enunciados visuales en función de la relación que se establece entre éstos y sus usuarios y, consecuentemente, las propuestas visuales son valoradas en tanto que actos de un juego de lenguaje que, además de posibilitar el entendimiento consensuado de su uso, permite la generación y comprensión de hechos inéditos. En este sentido, el estudio de las relaciones conceptuales entre los dos planos del enunciado visual, el plano de la observación, referido por su iconicidad a las estructuras del mundo real, y el plano de la comprensión, referido al objeto simbólico y de acceso comunicativamente mediado por el entendimiento de la manifestación visual sobre la realidad, nos permite definir las guías iniciales de aceptabilidad en el uso del lenguaje visual.

Dentro de una práctica comunicativa, el enunciado audiovisual se nos presenta dotado de una extraordinaria flexibilidad significativa que difícilmente puede admitir las estrechas lindes del análisis semántico convencional. Tradicionalmente, los estudios semióticos sobre comunicación visual han hecho hincapié en el análisis de contenidos dentro de un proceso de codificación, es decir, en función de unos acuerdos convencionales que establecen unas correspondencias entre estímulos y significados y no valoran suficientemente la facultad que tiene el ser humano, como usuario de imágenes, de construir y comprender una cantidad prácticamente infinita de enunciados audiovisuales, incluidos los que nunca ha considerado ni visto anteriormente.

Esta constante mutabilidad del lenguaje implica una complejidad estructural que, como ya advirtió Wittgenstein en la metáfora de la "Ciudad Antigua", no admite su reducción a simples estructuras lógicas.

Es evidente que ciertos discursos visuales de los que habla Wittgenstein, al igual que las calles rectas y perpendiculares del "eixample" moderno son reducibles a estructuras lógicas. Nos referimos a los enunciados visuales de estructura convencional y formal, como puede ser un sistema de señales de tráfico, donde la validez y eficacia informativa provienen del hecho de ser impermeables al contexto en que se actualizan, inhibiendo, por tanto, cualquier tipo de interpretación por parte del usuario.

En un sistema formal, la coherencia del sistema y la verdad probada de los axiomas hacen que los elementos que intervienen en la argumentación sean fijos, y que la verdad de la conclusión demostrada se imponga sin posibilidad de interpretación. Pero no es así en el lenguaje ordinario donde el status de los elementos que intervienen en un sistema argumentativo no puede ser ni fijo ni definitivo.

Los enunciados audiovisuales, como formas ordinarias de expresión, constituyen un lenguaje que no puede ser reducido a una lógica matemática sin posibilidades de interpretación. Un discurso audiovisual, como podría ser un *spot* televisivo, un filme o un cartel, se modela conforme a un

proceso interactivo de reglas, motivaciones e interpretaciones que se resisten a una simple ordenación lógica.

Es más, un discurso audiovisual ha de comportar necesariamente un cierto grado de polisemia y ambigüedad que lo haga interpretable. Es necesario renunciar, según Perelman, a la idea de que las expresiones tienen sentido propio, ya que esto no es otra cosa que una metáfora que ha llegado a ser usual en el lenguaje ordinario. La complejidad intersejativa y las posibilidades interpretativas del discurso audiovisual se evidencian ante la imposibilidad de proceder a su examen a partir de un referente reglamentado que nos llevaría a situarlo en el interior de unas estructuras lógicas. Como nos indica Wittgenstein, es necesario sustituir la univocidad de las estructuras lógicas por analogía entre diferentes situaciones comunicativas y, por tanto, irreductibles a los simples mecanismos unívocos de la lógica.

La orientación pragmática

La comprensión global de las expresiones audiovisuales obliga a valorarlas en función de los casos situacionales que las significan. Es decir, es necesario que nos situemos inequívocamente dentro del marco de la pragmática y poner todo el énfasis en la significación que generan las relaciones que se establecen entre la imagen y sus usuarios, y éstas con su contexto.

Optar por la pragmática permite ir más allá del análisis de contenidos, a menudo decepcionante, y reorientar el estudio de la imagen desde la vertiente de su uso en función de la intencionalidad comunicativa y de la oportuna interpretación inferencial. También nos lleva a valorar, como principios regidores de la comunicación, las motivaciones, las expectativas, las reacciones y las convenciones comunicativas de los propios usuarios.

Por otro lado, la pragmática posibilita la redefinición del discurso audiovisual como el cumplimiento de un acto comunicativo íntegro, tal y como lo recibe el destinatario y, en la medida que entiende las entidades que interfieren en un proceso de significación como un todo único, la pragmática facilita el análisis conjunto de todos los códigos sensoriales incidentes como partes interactivas de un enunciado unitario. De esta manera evitamos el riesgo de entender el discurso audiovisual desde una parcialidad visual o verbal.

Esta opción por una pragmática de la imagen queda todavía más justificada si tenemos en cuenta que la casi totalidad de los estudios generales sobre pragmática se han desarrollado en el campo de la lingüística y raramente han tomado en consideración el análisis de los objetos audiovisuales.

Siguiendo los presupuestos de Ch. Morris, y aplicándolos a los intereses de la comunicación visual, podríamos definir la "pragmática de la imagen" como una de las dimensiones de la semiótica que se ocupa de los orígenes, usos y efectos de las imágenes en el ámbito del comportamiento en que aparecen. La pragmática de la imagen se ocupa, así, de la relación existente entre los signos visuales y los sujetos que se nos sirven y, en la medida en que se ocupa del estudio de las significaciones derivadas del uso concreto de esta imagen, la significación es equivalente a aquello que es una imagen para el sujeto que intencionalmente la usa.

Desde este punto de vista, la semántica de la imagen quedaría supeditada a la pragmática. Wittgenstein pone de manifiesto esta prioridad de la pragmática cuando define el mundo como alguna cosa no existente en ella misma sino en la interpretación del lenguaje: si las cosas no existen independientemente del lenguaje sino que son proyecciones de estructuras lingüísticas, entonces -argumenta- no existe la posibilidad de referir los significados a los objetos: la

semántica ha de anclarse necesariamente en la pragmática.

Aún reconociendo, en su conjunto, la supeditación de la semántica a la pragmática, en el caso del enunciado audiovisual, éste presenta unas especificidades que es necesario tener en cuenta a la hora de entrar en su análisis.

La semántica visual, en la medida en que trata las cuestiones referentes a la significación de las imágenes, ha de considerar, además de los significados convencionales que se les otorgan en tanto que signos, aquéllos que provienen de su condición representacional de la realidad y que constituyen una particularidad que las diferencian de los otros códigos sensibles. Nos referimos, evidentemente, a la imagen icónica que, por su referencia analógica a una realidad, está sujeta a juicios de verdad y falsedad que hay que tener en cuenta en un análisis pragmático. Visto así, el análisis de la imagen no puede limitarse a considerar su significado como el resultado de una acción social conseguida o no conseguida, en función de lo que se acepta en el interior del sistema de entendimiento mutuo y, por tanto, no sujeto a la alternativa verdadero/falso. En el caso de la imagen es evidente que su referencialidad analógica con la realidad constituye una particularidad específica en tanto que "re-presenta" una parte del mundo.

Ahora bien, la imágenes, como expresiones elementales y unidades fundamentales y necesarias para elaborar un discurso audiovisual, cumplen unas funciones que van más allá de su reconocimiento y comprensión. La función básica del lenguaje visual es la de reconstruir el sistema de reglas que permita a sus usuarios, comunicativamente competentes, construir expresiones visuales que, debidamente estructuradas, se transformen en otras expresiones. De una manera general diremos que las imágenes que utilizamos en un discurso representan las condiciones analógicas y de lenguaje que posibilitan la elaboración de unas situaciones de comprensión y de entendimiento en sus usuarios.

Así, la efectividad de un acto comunicativo visual estará condicionada por el grado de competencia de sus actores, es decir, por el grado de interiorización que tienen del sistema de reglas que permiten generar y comprender un número infinito de expresiones diferentes a partir de unas imágenes concretas y reconocibles.

Ser competente es saber lo que se sabe y lo que se puede hacer con este saber. Ser visualmente competente es, pues, tener la capacidad de comprender las imágenes-signo, saber cómo se usan comunicativamente y poderlas utilizar adecuadamente para construir nuevos enunciados. En un ser competente, saber y poder se presuponen: "El saber -señala Wittgenstein (1974:10)- es un depósito y este depósito es un poder latente permanentemente".

Este saber y poder define al individuo como un ser visualmente competente. Es competente en la medida en que participa de la manera que tiene el colectivo social de entender e interpretar adecuadamente la intencionalidad comunicativa que evidencia la ostensión de unas imágenes, y además, sabe cómo y cuándo ha de aplicarlas dentro del sistema de entendimiento social en cuestión.

El ser visualmente competente se sitúa en el interior de un sistema de entendimiento mutuo para poder dotar de sentido a los argumentos que construye y comprender los significados. Ahora bien, la competencia a la que nos estamos refiriendo no queda reducida al simple mecanismo de traducción sistemática de unos conceptos virtuales o abstractos da unas expresiones visuales concretas. La competencia pragmática requiere un conocimiento complejo que va más allá de la aplicación de unas reglas o sistemas para adentrarse en la generación de enunciados inéditos. Una

competencia que, como constata Chomski, sólo se puede adquirir en un contexto histórico-social y sólo se puede ejercitar en un contexto social, históricamente formado. Fuera de él no existe la posibilidad de producir actos visuales generadores de significado.

El juego de lenguaje

Es evidente que una valoración y significación de la imagen en función de su uso nos lleva a considerar los actos del lenguaje como una parte de su praxis vital, y dejar en un segundo plano la existencia de un lenguaje visual como la simple aplicación de unas variantes consensuales.

Si el lenguaje funciona en sus usos, entonces no hemos de cuestionarnos sus significaciones sino sus múltiples y variados usos. No hay propiamente un lenguaje sino tantos lenguajes como usos hagamos. Los lenguajes son, de este modo, "formas de vida" o, como los llama Wittgenstein, simples "juegos de lenguaje".

Si referimos el Juego de Lenguaje a los intereses del lenguaje visual diremos que lo que es más primario en este tipo de lenguaje no es la significación, sino el uso. Para entender una imagen no es primordial comprender su significado convencional o lo que se deriva de su iconicidad, sino saber como funciona y conocer las condiciones de uso que le marca el propio "juego de lenguaje".

En la medida en que las condiciones de uso de una expresión audiovisual dependen del juego de lenguaje que da fundamentación y significado a aquello que se está jugando, el juego, en la medida en que establece una relación entre las imágenes y el estado de cosas, se convierte en el "*locus* del significado".

Por tanto, aquello que decimos con las imágenes no es una consecuencia o una referencia adicional al acto de mostrarlas. Las imágenes tienen sentido en tanto que son una referencia activa a las reglas que rigen el juego de lenguaje que gravita sobre las circunstancias especiales de la ocasión en que la expresión se emite. Así, la interpretación de una expresión audiovisual no es concebible (contrariamente a la hipótesis de Sperber y Wilson), por el solo hecho de mostrarla u ostentarla, sino como equivalente al hecho de realizar una acción legitimada por el propio juego de lenguaje.

Por otro lado, el juego, al legitimar el uso de las expresiones audiovisuales, permite que éstas cumplan diversas funciones en ámbitos de procedimientos y de prácticas dispares. Una misma imagen puede cumplir funciones diversas según las reglas que rijan el juego. Ahora bien, estas funciones, aunque estén disciplinadas por las reglas del juego, no nos vienen dadas definitivamente ni de manera fija sino que siempre son susceptibles de cambios e innovaciones. Las reglas del juego de lenguaje no definen "jugadas", del mismo modo que el juego de la imagen no define los discursos visuales susceptibles de ser realizados. El juego de lenguaje sólo posibilita "jugar", y en la medida en que "jugamos" podemos efectuar una infinita variedad de "jugadas" inéditas o, lo que es lo mismo, el juego visual permite construir una infinita cantidad de enunciados audiovisuales.

Esta multiplicidad de posibles propuestas audiovisuales, generadas desde la práctica del juego de lenguaje, proviene del hecho de que el juego constituye una trama de significaciones dependientes de la vida de la que se sirve y, por tanto, se integra necesariamente en la trama real de la vida de sus usuarios.

Muy a menudo tendemos a atribuir a las imágenes icónicas un significado uniforme que proviene

de su relación analógica con los objetos que re-presentan y caemos en la trampa de un significado supuestamente ideal e invariable en cualquier circunstancia. Pero el lenguaje, y también evidentemente el lenguaje audiovisual, no es un banco de significados independientes de la vida de aquéllos que lo usan: es -como dice Wittgenstein- una trama integrada con la trama de nuestra vida. Una trama de actividad regida por unas reglas que posibilitan el juego.

En este sentido, un juego de lenguaje es válido y eficaz en la medida en que se integra en las actividades vitales de sus practicantes. El juego de lenguaje, y en nuestro caso el lenguaje visual es, como dice Wittgenstein, un sistema de ruedas: si estas ruedas engranan unas con las otras y con la realidad, el lenguaje se justifica. Pero aunque engranen unas con las otras, si no engranan con la realidad, el lenguaje carece de base.

Así, para participar en un juego de lenguaje y comprender el significado de los elementos en juego es necesario que los participantes sean competentes en cuanto a las normas que rigen. Pero esta condición, aunque es necesaria, no es suficiente: comprender y aprender el significado social de los enunciados audiovisuales, en tanto que jugadas de un juego de lenguaje, pertenece a lo que Wittgenstein llama la "praxis vital". De la misma manera que un niño no aprende que hay libros, que hay sillas, etcétera, sino a leer libros, a sentarse en una silla...nosotros llegamos a ser visualmente competentes por el hecho de experimentar objetos audiovisuales, viendo pinturas y películas o, simplemente, mirando nuestro entorno.

Jugar es comprender

Esta armonía entre el juego y las circunstancias concretas en las que se desarrolla nos permite aprender el significado social de las imágenes. Aprendemos a servirnos de las imágenes, construimos discursos y sabemos interpretarlos y, aunque seamos incapaces de explicar sus reglas, vamos adquiriendo un conocimiento de las normas que rigen sus juegos. Es evidente que un buen conocimiento del juego visual implica la aceptación consensual de unas reglas aunque no podamos explicarlas y estén sujetas a tantos cambios como usos concretos hagamos. Son reglas que nunca salen a la luz, que sólo están en la sombra, y precisamente por eso son fundamentales ya que, como dice Wittgenstein, nunca son cuestionadas y, por tanto, siempre quedan fuera de cualquier duda.

Las reglas de uso de las imágenes vienen dadas por las propias acciones audiovisuales. Como en todos los juegos, se juega sin haber establecido previamente una relación precisa de sus reglas: mientras jugamos, dice Wittgenstein, ni las notamos ni las comprendemos. Aplicamos una regla sin necesidad de otras reglas. Para Wittgenstein, la pregunta "¿qué es aprender una regla? sólo tiene una respuesta: "eso"; o si nos preguntamos "¿qué es equivocarse en su aplicación?: simplemente contestaríamos "eso".

En la producción o interpretación de un discurso visual descubrimos, aplicamos y aprendemos a la vez, aunque posteriormente seamos incapaces de explicar las reglas. Y si llega el caso excepcional tener que delimitar la regla comprobaremos que, a pesar de nuestra incapacidad para definir las reglas, sabemos "jugar". Somos competentes en el juego visual.

Lo único que podemos hacer es definir el juego por oposición a "aquello que no es regla". Sabemos, por ejemplo, qué discursos audiovisuales no responden a una determinada función, aunque no sepamos con exactitud las reglas que las regulan. En realidad, el problema de la regla sólo aparece cuando nos cuestionamos la propia regla, ya que es ella la que implica el juego.

La comprensión del juego requiere, pues, jugarlo. Jugar es comprender. Como dice Wittgenstein "para entender el juego es necesario participar. Sólo desde el interior del juego lingüístico podemos concebir una cosa como alguna cosa. La acción de jugar es conocimiento del juego: no hay más allá de la acción. El juego de lenguaje solo se juega. Cualquier razonamiento comienza y acaba en este punto".

Así, "jugar" es equivalente a realizar una serie de actos mediante los cuales las imágenes se convierten en verdaderas propuestas para producir actos comunicativos incidentes en la conducta social o individual de los destinatarios. Por el hecho de ostentar y expresar imágenes con un cierto sentido y referencia estamos realizando unos actos intencional-situacionales que unen al destinatario y al destinador en una situación regida por el conocimiento mutuo de las normas del juego visual. Jugar es fijar, de común acuerdo, el significado consensual de enunciados visuales y la predicción de inéditos y comprensibles discursos visuales.

Wittgenstein se sirve de la metáfora del laberinto (1983; p.203) para dar cuenta de la capacidad creativa del juego del lenguaje. De la misma manera que un recorrido por los pasillos de un laberinto nos lleva por caminos inéditos no recorridos anteriormente o nos hace seguir otros que, aunque conocidos o transitados, nos permiten recorrerlos de manera inédita para conseguir otro objetivo, así también, con nuestras propuestas audiovisuales nos servimos de imágenes concretas y conocidas para llegar a decir cosas nuevas, nunca dichas y comprensibles al mismo tiempo. Esta es la grandeza del juego de lenguaje, pero también una de sus mayores dificultades a la hora de configurar sus reglas. De la misma manera que para realizar jugadas novedosas dentro de un mismo juego no hay reglas precisas y menos aún fijas, para "crear" enunciados visuales genuinos tampoco podemos recurrir a reglas preestablecidas que den una explicación total de su proceso de realización.

Por otro lado, la diversidad de significados y de funciones del lenguaje audiovisual evita considerar el discurso desde la rigidez de unas reglas constitutivas y posibilita, al mismo tiempo, una concepción más fluida del acto de comunicación visual. También da respuesta a la constante aparición de nuevas formas de juego social y al hecho de que, a pesar de su carácter genuino, las entendamos y, a través de ellas, nos comprendamos socialmente.

Los condicionantes del juego visual

La posibilidad de elaborar enunciados inéditos y, a la vez, comprensibles tiene, en el caso del lenguaje visual, unos condicionantes específicos que hay que tener en cuenta a la hora de referirnos al juego visual. El lenguaje visual se sirve de imágenes que, por su iconicidad, están referidas a unas estructuras del mundo real y al mismo tiempo remiten a unos contenidos convencionalmente codificantes.

Esta doble referencialidad es, en primera instancia, lo que caracteriza las reglas del juego visual. Las imágenes, de manera similar a las "herramientas" de trabajo a las que hace referencia Wittgenstein (1983; p.11), pueden cumplir muy variadas funciones según sea su situación, sus exigencias de uso, los intereses o los niveles culturales de los que se sirven, pero esta pluralidad de funciones hay que verla también dentro de los límites de una cierta analogía entre sus usos y la que viene impuesta por la propia estructura de la imagen.

Para un profesional que se sirva de ellas, las herramientas adquieren un orden estructural que está en función de ciertos criterios de uso. El orden puede obedecer a un criterio de rapidez, de frecuencia de uso o a ciertos cánones estéticos..., así también, para quien se sirve de ellas

comunicativamente, las imágenes le vienen dadas, en primer lugar, en un cierto orden relativo a su uso continuado, que las "regulariza" como propias de unas funciones y no de otras. Nos servimos de unas determinadas imágenes, y no de otras, como las más adecuadas en un determinado acto comunicativo y, con el tiempo, ciertos usos regulados, continuados, acaban por ser asignados convencionalmente a las imágenes como si fueran "propios" y esenciales de éstas. Otros usos quedan excluidos y, por las mismas razones, los consideramos como "impropios". Es así como aplicamos una guía de aceptabilidad cuando formalizamos un discurso visual.

Por otra parte, y de manera similar a los límites que impone la propia estructura de las herramientas, la iconicidad de las imágenes también impone ciertos límites en su uso. La identidad analógica de las imágenes y su referencialidad re-presentacional de un mundo real también actúa como norma de aceptabilidad o de freno para la producción de discursos visuales.

Estas referencialidades, que encontramos inevitablemente al iniciar el juego visual, cumplen dos funciones:

- como guías iniciales de aceptabilidad en el uso del lenguaje y, en este sentido, definidoras y reguladoras de las reglas externas sobre las cuales "se juega".
- como lindes delimitadoras del "*locus* de significado" donde las jugadas inéditas o enunciados visuales nunca considerados ni vistos llegan a ser comprensibles.

Las guías iniciales

Las referencialidades iniciales del juego visual, basadas en las leyes del mundo de nuestra experiencia, se sitúan en los dos planos que Habermas (1989: 307 y ss.) denomina de la experiencia sensorial u observacional y de la experiencia comunicativa o comprensión.

La recepción de un enunciado visual implica, en un primer estadio, una experiencia sensorial, observacional, dirigida a las cosas y a los estados perceptibles. Es la experiencia personal de un individuo en solitario.

Por ser aquello que representa, esta experiencia está sujeta a unas reglas perceptivas concretas que conforman un patrón externo a la propia expresión y que permite evaluar la calidad de su resultado.

Es el plano de la observación experimental efectiva que, como parte de la realidad perceptiva, significa siempre un saber sobre alguna cosa particular. Es el saber cotidiano, personal, que poseemos sobre una parte de la realidad. Dentro de este plano, las propuestas de construcción de significado se dirigen a ámbitos de saber preteórico, es decir, no a cualquier opinión implícita sino a un saber intuitivo acreditado y dirigido a las imágenes icónicas que los propios sujetos componentes señalan como logradas.

Preteórico, también, en la medida en que este saber sobre la expresión visual no es provocado por convención o código socializado, sino por simple analogía entre la imagen y el objeto real. En este caso, la imagen icónica no actúa como signo sino "como la misma cosa". La cosa es "re-presentada" por la imagen y, por tanto, su percepción es inmediata y no requiere aprendizaje especializado.

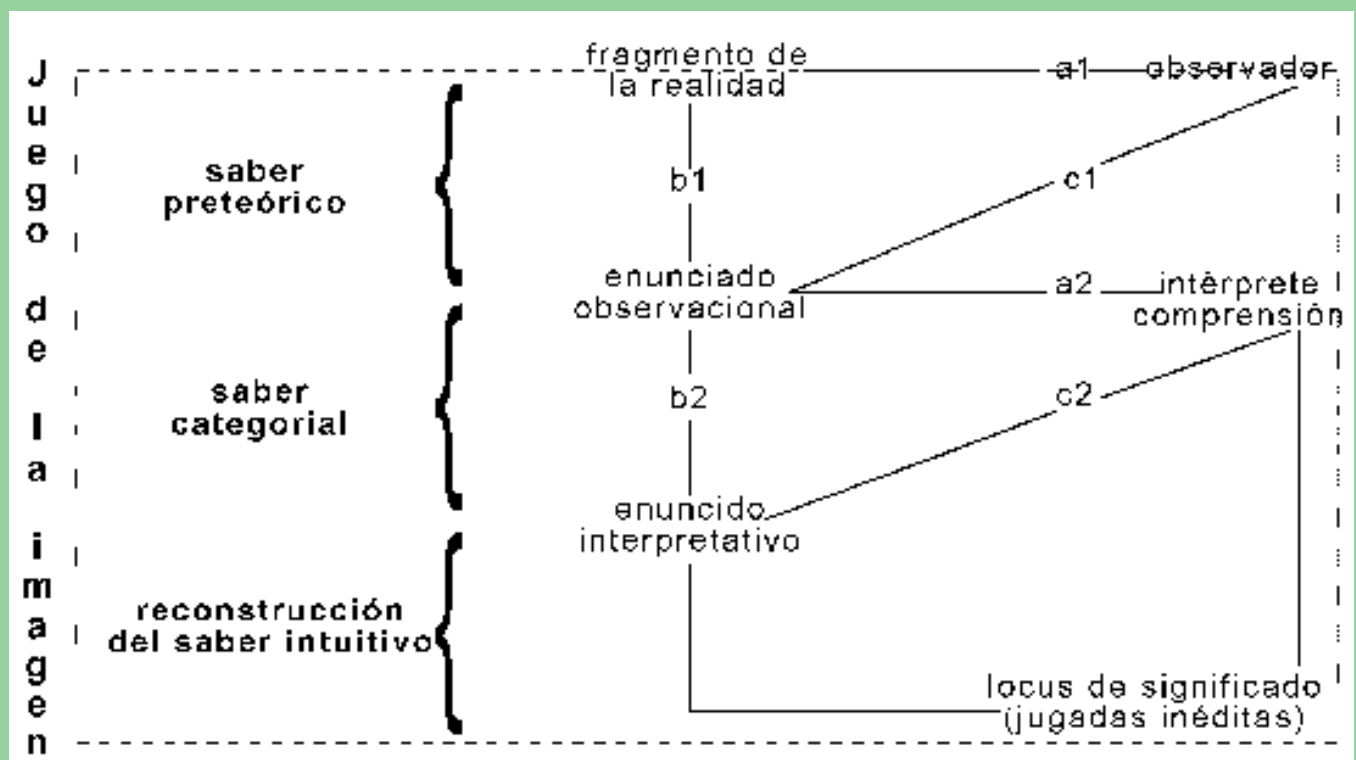
Por otro lado, la imagen también hace referencia al plano de los objetos sociales o campos semánticos determinados por la historia de su uso social. Este plano, el de la comprensión, forma parte de la consciencia del juego y remite a la generación de productos simbólicos con los que se dice alguna cosa sobre la realidad. Es un saber categorial donde la experiencia comunicativa se dirige al sentido del enunciado y el intérprete trata de entender el sentido desde la relación intersubjetiva con otros individuos mediante símbolos socialmente compartidos. Dentro de estos referentes visuales, las imágenes adquieren un sentido y llegan a ser inteligibles y creíbles.

De esta manera la estructura referencial de la imagen queda doblemente constituida en dos planos:

- Como realidad perceptible u observación directa "de" la realidad y re-presentada mediante signos icónicos. Un mundo de objetos sensoriales, regulado por unos criterios estructurales generales en función de la re-presentatividad de la imagen.
- Como comprensión del objeto simbólico, de acceso comunicativamente mediado por el entendimiento de una manifestación visual "sobre" la realidad. Un mundo de definiciones, de instituciones y de reglas subyacentes que definen el juego en cuestión. Un mundo de intencionalidad interpretativa, dentro del consensual juego de lenguaje.

Como hemos dicho, estos dos saberes constituyen las referencialidades iniciales del juego de la imagen: un saber preteórico, surgido de la analogía con la realidad re-presentada, y un saber categorial salido del conocimiento convencional de su uso y los efectos causales producidos o susceptibles de ser producidos. El uno y el otro íntimamente relacionados por el conocimiento y, como veremos, conduciendo siempre a otra realidad social desconocida y modelada dentro de las lindes definidas por el propio juego de lenguaje.

Si adaptamos el esquema presentado por Habermas (1989; 308) a los intereses de un enunciado audiovisual podemos decir que entre el plano de la observación y el plano de la comprensión se establecen una serie de relaciones conceptuales entre sus elementos:



A) Una relación epistémica y paralela entre la experiencia y sus objetos. Así, de la misma manera que el referente cognitivo del acto de la observación es la realidad (a1), en el acto de comprensión este referente se sitúa en la realidad que conforma la expresión simbólica, es decir el enunciado audiovisual (a2).

B) Una relación, también paralela, entre las relaciones de exposición de un aspecto de la realidad. En el enunciado audiovisual se representa un fragmento de la realidad (b1), de igual manera que el enunciado interpretativo manifiesta un cierto contenido semántico del enunciado audiovisual (b2).

C) También se opera una relación, diferente pero paralela, entre los dos actos de intención comunicativa. Así, mientras en el acto de la observación esta intención queda expresada en el hecho de ostentar el enunciado icónico (c1), en el plano de la comprensión ésta viene expresada en el contenido proposicional del enunciado interpretado (c2).

Esta simetría en las relaciones conceptuales hace que un enunciado audiovisual no sea la simple experiencia de un fragmento de la realidad sino que, a partir de esta "vivencia", adoptemos la actitud de "juego" que el autor adoptó cuando produjo el enunciado audiovisual y tratemos de comprender el contenido del enunciado simbólico.

El observador, traducido en intérprete, recurre a las reglas conforme las cuales el autor ha "jugado" a un determinado juego de lenguaje e intenta inferir el significado del enunciado simbólico audiovisual. En este sentido, el intérprete se sirve de las relaciones de sentido determinadas por las propias reglas del juego y aplica su saber dentro del marco del sistema de entendimiento compartido por los otros observadores.

Esta comprensión se basa primeramente en captar las estructuras iniciales de los elementos representacionales y de aquéllos que se asocian por similitud y parentesco y, posteriormente, en una actitud orientada a las estructuras que generan las expresiones, transformándolas en productos simbólicos que dicen algo.

La posibilidad de jugadas inéditas

El juego, además de la comprensión consensual de su uso, también posibilita la generación de hechos inéditos, nunca vistos, aunque deseables y esperados por el observador. Esta posibilidad de comunicación audiovisual se establece a partir del momento en que podemos situar el enunciado audiovisual en el interior del juego de lenguaje que el propio enunciado manifiesta. El hecho es que partimos de estos condicionantes para continuar. Pero, ¿en qué consiste el saber "cómo continuar" a partir de este inicio?.

El hecho es que "sabemos continuar", constata Wittgenstein, y, además, tenemos consciencia de que algunas maneras de continuar son correctas y otras equivocadas, algunas adecuadas y otras inadecuadas...pero todo eso a medida que vamos "jugando".

En este proceso, el intérprete de un enunciado audiovisual no se limita a aplicar los saberes sino que "reconstruye el saber intuitivo que tiene": va más allá de la superficie del enunciado simbólico por insuficiente y se esfuerza en adentrarse para descubrir el cuadro de intencionalidades que ha motivado el enunciado interpretativo, siempre dentro del marco del juego de lenguaje.

En este sentido hay que diferenciar la "validez" de los productos visuales, basada en el cumplimiento de las condiciones de adecuación a su carácter analógico y convencional, del "sentido de validez de ser reconocidos" que, según Habermas (1989; 302), consiste en "ser dignos de ser reconocidos"..." en la garantía de que bajo circunstancias adecuadas estos productos visuales puedan obtener un reconocimiento intersubjetivo". Aquí ya no se trata del "contenido" que todos el mundo correlaciona convencionalmente con una expresión simbólica más o menos consensual, sino de la consciencia intuitiva que el autor competente tiene del juego "como posibilidad de comprensión más allá del contenido de una expresión simbólica o de aquello que en determinadas situaciones determinados autores han podido querer decir (1989; 311).

Para el juego, cada objeto designa de una manera cierta un objeto incierto. Cierto, en cuanto que viene expresado de forma inequívoca en su analogía y convencionalismo; incierto, en cuanto que su sentido está implícito y es interpretable dentro de la normativa propia del juego social que lo refiere.

La comunicación, según Besnier, siempre nos impone interpretar y hacer inferencias que desafían cualquier tipo de codificación: "de la recepción de un acto de lenguaje el auditor infiere primeramente aquello que el locutor ha dicho, aquello que le ha dicho (que él ha querido expresar con el sentido de las palabras enunciadas); después, él determina, teniendo en cuenta el contexto, el acto de la palabra en cuestión y, al mismo tiempo, él puede comprobar que este acto viola aparentemente una máxima conversacional e inferir, en consecuencia, que un segundo acto se cumple indirectamente: de manera que, a fin de cuentas, el locutor ha dicho lo que ha dicho"(1991: 29-39).

Este segundo acto no se encuadra dentro del principio de cooperación, ya que el acuerdo entre los sujetos no siempre se adquiere a partir del momento en que se instaura entre ellos un intercambio comunicacional. Este acto posterior estaría próximo al concepto de pertinencia, propuesto por Sperber y Wilson, en el sentido de que permite al destinatario de un acto de comunicación efectuar inferencias no demostrativas pero ricas y precisas sobre la intención informativa del comunicador. Pero, al mismo tiempo, diferiría de éste en el sentido de que las inferencias no provienen exclusivamente del hecho de que el destinatario sepa captar los buenos indicios (los estímulos ostensivos) ni tampoco de la necesidad de estar seguro del fondo de la intención informativa del comunicador (principio de cooperación), sino de la reconstrucción de un saber intuitivo que nos permite continuar en el juego y comprender las jugadas inéditas que de él se desprenden.

Las propuestas de construcción de significado no se dirigen a cualquier opinión implícita en el enunciado sino a un saber intuitivo acreditado y dirigido a las imágenes icónico-convencionales que los propios sujetos competentes señalan como logrados. Es decir, bajo el uso de una imagen no hay ningún principio general que permita referenciar y justificar este uso. No existe un patrón externo con referencia al cual todo el mundo pueda explicar el uso último que hacemos de las imágenes.

A partir de aquí podríamos decir que el significado de un discurso audiovisual, en tanto que acción inédita dentro de un juego de lenguaje, no se puede atribuir exclusivamente al objeto al cual se refiere, ni tampoco a una entidad mental o al hecho de que responda a unas determinadas reglas que definan el juego y rijan su uso. Un enunciado visual constituirá un acto comunicativo novedoso y logrado en la medida en que se defina primeramente como un conjunto de formas reales y potenciales, estructuralmente aceptables según unos usos "propios" o regulares, se identifique como elemento intencionalmente comunicativos y, además, tenga la posibilidad de ser

identificado como un elemento susceptible de adquirir un orden estructural que se le pueda asignar en función del sistema de entendimiento mutuo que legaliza el juego.

Desde este punto de vista, un acto visual novedoso, entendido como jugada inédita, será logrado o comprendido si mediante la expresión de unas ideas consigue desvelar otras con las que hay cierto vínculo definido por el juego de lenguaje.

Para conseguir esta vinculación trasladamos la aceptación y la validez de los hechos basados en las leyes del mundo de nuestra experiencia, a un mundo de posibilidades donde se puede cumplir lo que el observador espera o prevee del juego.

La ambigua exactitud

A partir de aquí diremos que un discurso audiovisual, en tanto que acción inédita dentro de un juego de lenguaje, no se puede atribuir exclusivamente al objeto referido, ni a una entidad mental. Tampoco al hecho de que responda a las reglas exteriores del juego. Las referencias y las reglas definen el juego visual, pero no sus jugadas. Las jugadas inéditas o enunciados inéditos serán posibles y reconocibles siempre y cuando se constituyan dentro del marco de las reglas que rigen el uso del juego y no transgredan estos límites.

Para producir y comprender un enunciado novedoso dentro del juego visual no hay reglas preestablecidas que puedan dar una explicación total de su proceso. Sólo sabemos que estos enunciados serán reconocidos y significados si se mantienen dentro de las lindes que marca el juego o, como dice Wittgenstein, por oposición a aquello que no es regla.

El uso inédito de unos elementos visuales, en tanto que jugada, no viene referenciado ni justificado por ningún principio general. El juego ha de provocar que situaciones o ideas que normalmente se ven en dos marcos de distintas referencias, las analógicas y las convencionalizadas por el uso, sean vistas en un nuevo marco de referencia que fuerce al intérprete a establecer conexiones entre universos normalmente desconectados y, consecuentemente, acepte novedades inesperadas. Sólo la fusión de los saberes iniciales nos definirá el juego y, consecuentemente, las lindes del "*locus* de significado" que posibilita las "jugadas" visuales.

Por tanto, un enunciado visual inédito será aceptable si, dentro del juego lingüístico, es interpretado en función del tipo de fusión semántica a que fuerzan sus dos saberes iniciales. La fusión de estos dos saberes, no dispersos y claros, posibilita la comprensión de la práctica del juego y está en la base de un saber intuitivo que facilita la elaboración de hipótesis y descripciones estructurales coherentes.

Para que esta fusión se cumpla hace falta lo que Wittgenstein denomina "un estado de somnolencia" y que define como "un ver y no ver al mismo tiempo" donde aparece el "resplandor fugaz de un aspecto mitad como vivencia, mitad como pensamiento" que evita eliminar contradicciones para poder descubrir nuevas síntesis, y facilita así el acto de bisociación por el que se conexionan los dos componentes, analógico y convencional, de la imagen.

Generalmente la aceptabilidad de un enunciado se basa en la noción intuitiva de "tener sentido" o de "ser comprensible". No escogemos "la manera en que hemos de utilizar las imágenes, de la misma manera que no escogemos reaccionar ante un objeto o hecho que nos produce atracción o repulsión. Es lo que Wittgenstein denomina un status de "ambigua exactitud", el cual otorga al

discurso visual una atmósfera de indefinición que facilita la exploración, la combinación, el establecimiento de hipótesis, la elección y, a la vez, la búsqueda de un valor estable sobre el que asentar posibles inferencias.

Esta "ambigua exactitud" ha de conducir a la concreción de una situación coherente, sin contradicciones, dentro del mundo de posibilidades que sugiere la fusión de los dos planos aceptados del juego visual.

Un nuevo saber no efectivo pero posible. La eficacia de esta nueva realidad dependerá de las actitudes proposicionales de quien la afirma, la cree, la desea, la prevé... siempre que estas actitudes partan de las reglas del mundo de nuestra experiencia y los comportamientos y acciones que se nos propongan se correspondan con similares comportamientos y acciones propias de un mundo socialmente consensual.

En la medida en que el uso que hacemos de las imágenes dentro del juego visual no se deriva de un patrón externo, no podemos juzgar la validez de un enunciado audiovisual desde referentes exteriores al propio discurso. Un enunciado será válido siempre y cuando éste, como acto, permita continuar avanzando en el juego iniciado o, en términos de Wittgenstein, siempre que permita "jugar al mismo juego".

Así, el límite infranqueable del juego viene definido por las propias reglas. Un enunciado visual novedoso es, pues, aceptable si sus usuarios, dentro del contexto del juego, pueden entenderlo. Si sobrepasamos los límites que marcan las propias reglas, o introducimos un cambio en ellas, destruimos el propio juego y posiblemente aparecerá otro juego que estará más en consonancia con la realidad. De lo contrario, si lo que queremos es seguir con el mismo juego y las reglas no se adecuan a la realidad, tendremos que buscar unas nuevas reglas que se acomoden mejor.

Desde esta perspectiva, la incorrección de un enunciado audiovisual no es ningún impedimento para efectuar un acto comunicativo válido ya que su aceptabilidad, como tal, dependerá de la posibilidad de adecuarlo a las nuevas reglas que rigen un nuevo juego, dentro del sistema de entendimiento mutuo.

El juego visual siempre ha de estar conectado con el mundo real y es la comprensión de esta realidad la que permite acceder y aceptar como válidas las jugadas inéditas, ya sean como propias del juego que las genera o de otros juegos si hay transgresión de las reglas.

Y en la medida en que el juego se puede definir como la posibilidad de ilimitadas jugadas que fuerzan al espectador a establecer combinaciones inéditas y le permiten crear e inferir todas las implicaciones posibles, el juego visual amplía constantemente el sistema de entendimiento mutuo vigente y nos enriquece con la generación de nuevos juegos de la imagen.

BIBLIOGRAFÍA

BESNIER, J.M. (1991): Pour une communication sans concept, Réseaux, nº 46-47. CNET, París.

HABERMAS, J. (1989): Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos. Ediciones Cátedra, S. A., Madrid.

MORRIS, Ch. (1962): Signos, lenguaje y conducta. Ed. Losada, S.A., Buenos Aires.

PERELMAN, Ch.; OLBRECHTS-TYTECA, L. (1989): Tratado de la argumentación. Editorial Gredos, S.A., Madrid.

SPERBER, D.; WILSON, D. (1989): La pertinence. Communication et cognition. Editions de Minuit, Paris.

WITTGENSTEIN, J. (1974): Philosophical Grammar (PG). Traducción inglesa de A. Kenny. Blackwell, Oxford. (1983): Investigacions filosòfiques (P.U.). Editorial Laia, Barcelona.

