

# MÁS ALLÁ

DE LO QUE VEMOS

Creación de metáforas visuales  
a partir del uso de VFX

LAUTARO MARCIONNI ANA PIRSIC

---





# “MÁS ALLÁ DE LO QUE VEMOS”

Creación de metáforas visuales a partir del uso de VFX

Lautaro Marcionni    Ana Pirsic

*Trabajo Final de Carrera  
Licenciatura en Cine y Televisión*

Profesor Director de tesis  
Prof. Juan Manuel Fernández Torres

**Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Artes  
Departamento de Cine y Televisión  
2019**

## **Agradecimientos**

---

Este trabajo hubiese sido imposible sin muchas personas que creyeron en nosotros.

Queremos agradecer a la Universidad Nacional de Córdoba que nos permitió acceder a una formación pública y de calidad.

A nuestras familias y amigos por acompañarnos y apoyarnos desde donde pudieron a lo largo del camino... muchas veces apareciendo como extras en algún cortometraje.

A Juan Manuel Fernández por los mil mates compartidos mientras nos hacía revisiones del proceso en este último trabajo para obtener el título.

A los que nos confiaron su historia de vida.

Y a Julián Luna y Carla Romano que son las manos extras, cuando los cineastas necesitamos tener cuatro manos.



# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

Pág 1

## CAPÍTULO I

### LA MANIPULACIÓN DEL SENTIDO

Pág 7

Génesis y aportes a la metáfora desde la lingüística

La metáfora visual desde las Teorías de la Imagen y el Audiovisual

## CAPÍTULO II

### CONSTRUCCIÓN DE METÁFORAS CON VFX

Pág 37

## CONCLUSIÓN

### MÁS ALLÁ DE LO QUE VEMOS

Pág 54

### ANEXO I:

Clasificaciones tipológicas en la Teoría de la metáfora conceptual

Pág 57

### ANEXO II:

Otras miradas de la metáfora visual desde las teorías de la imagen

Pág 59

## BIBLIOGRAFÍA

Pág 64

## Introducción

En el siguiente trabajo final de grado, nos propusimos indagar en el uso de metáforas visuales como forma de construcción de sentido, elaboradas mediante VFX.

Consideramos importante reivindicar el lugar de los VFX en un audiovisual, aportando sentido, sin funcionar meramente como un recurso efectista. Para esto, nos propusimos trabajar en base a la realización de *"Al amparo de la sombra"*, un cortometraje de veinte minutos, de carácter no ficcional, que aborda la depresión, haciendo particular énfasis en el uso de las metáforas visuales a partir del manejo de los efectos visuales generados en computadora.

En el audiovisual en cuestión nos acercamos a tres personajes que testimonian su forma de vivir la depresión desde distintos lugares, en su día a día y nos llevan de viaje por su mente, transitando espacios comunes e imaginarios mientras narran cómo han podido sobrellevar su condición psicológica, o la de sus allegados, junto con sus actividades y obligaciones diarias.

Nuestro principal objetivo y compromiso para con el interesado en esta problemática es que este escrito sirva para introducir un concepto sobre metáfora visual y abrir un camino de reflexión sobre cómo los VFX pueden cumplir esa función dentro de un audiovisual. Para esto no nos limitaremos a ser un mero manual de aciertos y fracasos, sino que daremos cuenta del marco teórico que nos guió y fue nuestro cimiento a la hora de tomar decisiones en todas las etapas de producción.

Consideramos que estamos inmersos en una época de verdadera democratización informática en que los softwares estándar para las CGI están al alcance de la mano, de la misma manera que los mecanismos para su aprendizaje en plataformas educativas gratuitas. Cada vez son más los tutoriales que nos enseñan el manejo de softwares líderes en la industria audiovisual, que van desde la posproducción de video hasta la creación de efectos visuales. Es por esto que abrir un camino de investigación respecto a la función de los efectos visuales en los procesos de guionado, producción y posproducción audiovisual es una deuda pendiente de la carrera de Cine y TV de nuestra facultad. La observación de esta problemática nos motiva a desafiar los límites ya conocidos de la puesta en escena analógica en pos de



la realización de tomas que recurran a la intervención digital. Creemos que estudiar esta problemática, en nuestro contexto de producción local, permitiría ampliar los horizontes creativos en diversos ámbitos, como el diseño de arte y decorados.

En el siguiente cuerpo teórico, nos encontraremos con un desarrollo histórico del concepto de metáfora que nos brindará elementos para discutir, ampliar y consolidar una definición propia de este tropo<sup>1</sup>, que tiene su principal valor en relación directa al lenguaje audiovisual y no como un mero préstamo heredado de la verbalidad.

Utilizamos como primera referencia para acercarnos a este tema el texto “Metáforas de la vida cotidiana” de Lakoff y Johnson, aunque optamos por hacer un desarrollo completo de la evolución del concepto desde la lingüística y las artes visuales, para así entender en contexto el surgimiento de la *Teoría Integrada de la metáfora primaria*, tesis doctoral de María Laura Ortiz que usamos como guía.

Desde un punto de vista técnico y filmográfico, consultamos a su vez referencias de la historia del cine sobre el uso de elementos visuales en la creación de metáforas, fundamentalmente los que provienen del surrealismo y el cine de la República de Weimar, porque se alinean con la poética que deseábamos lograr en el audiovisual.

En cuanto al diseño estructural de este escrito, decidimos dividirlo en dos capítulos y una conclusión. En el primero, *La manipulación del sentido*, mostraremos el panorama del desarrollo que ha tenido la metáfora a lo largo de la historia en los campos lingüísticos y visuales, exponiendo los aportes de los principales autores en el tema y buscando ejemplos propios que actualicen las referencias filmográficas. Nos centramos en cuáles son las principales herramientas en la construcción metafórica, cuál es el concepto al que adherimos, y cómo se puede pensar en una estructura para generar y analizar metáforas visuales.

En el segundo capítulo *Construcción de Metáforas con VFX*, nos centramos en la elaboración de efectos visuales, cuáles son las ideas que surgen a partir de los testimonios y cómo llevarlas a cabo, qué se tiene que tener en cuenta a la hora de plantear espacios para poder ser intervenidos digitalmente, y las limitaciones y ventajas de este método.

---

<sup>1</sup> Tropo entendido como figura retórica de pensamiento que consiste en el uso de una palabra con un sentido figurado.



En cuanto a la conclusión “Más allá de lo que vemos”, volvemos sobre las preguntas con las que iniciamos nuestra investigación, y las contrastamos con nuestro proceso de rodaje y los resultados.

### Sobre la obra

---

Dada la importancia que tiene en nuestro proceso la obra, optamos por desarrollar en la introducción las motivaciones que nos llevaron a su construcción.

Elegimos el formato de cortometraje por diversos motivos: nuestras propias expectativas al ser un equipo pequeño integrado por dos personas (aunque en las filmaciones contábamos con la ayuda de un asistente de sonido que hacía el registro sonoro), y también porque es el reducto más puro para el estudio de las innovaciones del lenguaje cinematográfico y la experimentación. Lo pensamos así, quizás poéticamente, como el aire nuevo que constantemente fluctúa, se mueve, se arriesga siendo un portavoz de los cineastas emergentes, por fuera estructuralmente de los grandes estudios.

Hay seguramente quienes consideran que realizar un cortometraje es un arma de doble filo, pues se suele opinar que las realizaciones en este formato están condenadas al olvido en las aulas de las escuelas de cine o al éxito efímero en algún festival, desterrado de los circuitos comerciales e ignorado por la televisión. Pero encontramos que en la actualidad su visionado ha ganado un espacio de privilegio al ser posible la exhibición por internet, satisfaciendo así las necesidades de un público que busca consumir un producto de breve duración desde un teléfono o dispositivo móvil, como intervalo en la ejecución de alguna actividad diaria. Por eso creemos que el cortometraje es un símbolo de nuestra época, ya que cumple con los requisitos de una sociedad urdida en el mundo del ritmo acelerado, el streaming y la fugacidad. Estas razones son las que nos llevaron a seleccionar este formato para el audiovisual y su destino está pensado para la distribución por YouTube o plataforma similar.

Nos parece importante remarcar la decisión del género, porque señala a la vez una postura ideológica desde la cual debe ser entendido el corto. Hablar de por qué no lo enunciamos simplemente como “documental” es señalar cuál es el elefante que hay en la habitación. La respuesta a esto lo encontramos primero en lo que pensábamos a la hora de encasillar o delimitar el cortometraje. ¿Cómo plantear un proyecto que, asumiendo la



responsabilidad que conlleva retratar una verdad encarnada en el relato de terceros sumamente vulnerables, nos permitiera usar mecanismos, estrategias, y recursos de ficción, sin que fuera un límite sino al contrario una incitación a jugar sin restricciones conceptuales de género?

Es bajo esta luz que retomamos la categoría de “no-ficción” enunciada por el escritor y crítico de cine Antonio Weinrichter, quien define la no-ficción como:

*“Una categoría negativa que designa una tierra incógnita (...). En su negatividad está su mayor riqueza: no ficción= no definición. Libertad para mezclar formatos, para desmontar discursos establecidos, para ser una síntesis de ficción, información y de reflexión.”( Weinrichter, 2005, p.11).*

Definido de esta forma, abre un camino que, en lugar de bifurcarse, integra, asumiendo una mirada conciliadora antes que excluyente. Esta es la guía que utilizamos para construir este discurso, pues ampara nuestra intención de involucrar herramientas expresivas y de ficción para poner de manifiesto la cosmovisión de personas que relatan una condición psicológica subjetiva, sin dejar de lado nuestra intención de alcanzar un objetivo documental<sup>2</sup>.

Agregamos a la definición que como área de libertad técnica y de recursos, la no-ficción hace posible retratar realidades invisibles, como la del inconsciente, y dimensiones no regidas por la razón, como las sensaciones. Esto sucede porque los elementos provenientes del cine experimental, la ficción y los efectos visuales generan una sinestesia que hace posible el acercamiento audiovisual a dichos temas.

La nuestra fue desde un comienzo (y siguió siendo en cada paso de la elaboración) una búsqueda en territorio sin fronteras: no rechazamos ningún recurso que nos permitiera acercarnos a las historias de nuestros personajes. De esta manera, integramos herramientas que exceden las posibilidades del documental clásico.

En general los realizadores en sus audiovisuales son conscientes de la manera en que interfieren y destruyen/construyen la realidad. Nosotros particularmente, buscamos que los personajes también tuvieran en claro

<sup>2</sup> Entendiendo este en el sentido en que lo plantea el especialista en comunicación Christian Doelker: en la captación documental de la realidad existe una concordancia externa donde el elemento es correcto cuando coincide con ésta.

desde un primer momento las limitaciones del medio, y apelamos a que confiaran en que aspirábamos a una concordancia emocional donde sus relatos encontrarán un reflejo aún nítido en la obra.

Como mencionamos, el cortometraje incluye entrevistas con tres personas, donde sólo se escuchan sus voces mientras que sus rostros se nos escapan, desdibujados entre fragmentos y sombras. En estos encuentros donde permanecemos fuera de campo, usamos preguntas que guiaron a nuestros héroes en su recuerdo por el viaje a lo largo de sus estados anímicos; preguntas que tienen como interés particular para nosotros la manera en que proyectan imágenes ancladas en su inconsciente. Los testimonios giran así en torno a su relación con los otros, cómo fueron sus días críticos y cómo lograron superarlos. También nos cuentan sobre sus pasiones, sus sueños y las maneras de representar el mundo, intentando vislumbrar por el vidrio de esa lente a través de la cual perciben el entorno, que es la depresión.

En contrapunto con las entrevistas se incluyen dos construcciones de inicio y finalización respectivamente donde hacemos uso de footage intervenido y la creación de escenarios digitales con aplicación de metáforas visuales.

La construcción de referencias concretas para las emociones y sensaciones de los personajes de la historia tiene por ende un gran peso en la obra, para que en la instancia de recepción audiovisual sus experiencias entren en contacto con los sentidos del espectador.

Nuestra motivación personal para tratar la depresión como tema audiovisual estuvo dada por la cantidad de casos que se registran en nuestro país y en el mundo, aunque se mantenga de alguna manera atenuado e ignorado. Al respecto las estadísticas de la Organización Mundial de la Salud establecen que uno de cada veinte argentinos la ha padecido, y es una cifra que ha marcado un aumento importante en las últimas dos décadas<sup>3</sup>.

En virtud de nuestra intención de plasmar un tema que tuviera dimensiones abstractas, nos pareció que podríamos encontrar a su vez respuestas muy variadas a nuestros cuestionamientos. Vimos una oportunidad para visibilizar un tema socialmente estigmatizado al tiempo que podríamos explorar en el uso de herramientas del cine para volver concretas narrativas de carácter psicológico.

---

<sup>3</sup> Estos datos estadísticos pueden encontrarse en la página de la OMS <http://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/depression>



¿Cómo se siente una persona cuando es afectada por una crisis depresiva? Si pudiésemos sintetizar esa respuesta en una imagen concreta, ¿cómo reflejar el interior de la mente que se comporta guiada por una tristeza inexplicable, que parece tener autonomía por sobre la propia voluntad? Esos cuestionamientos, cuyas líneas no eran rígidas, fueron nuestros puntapiés para empezar a buscar el discurso de los que serían nuestros entrevistados.

Ya teníamos una idea, un tema, una pregunta y objetivos a alcanzar. Teníamos decididas a grandes rasgos las características estéticas y herramientas de nuestro trabajo, pero seguíamos sin saber con precisión qué nos íbamos a encontrar en el campo. Es por eso que vale la pena destacar que en los siguientes capítulos siempre se habla de conceptos que están en permanente cambio, ideas que nacen y por necesidad se transforman. Hasta aquí puede el lector tomar las herramientas necesarias para emprender esta aventura con nosotros.



## Capítulo I: LA MANIPULACIÓN DEL SENTIDO

### Génesis y aportes a la metáfora desde la lingüística

---

En este primer apartado detallaremos como la metáfora surge y se desarrolla en el marco de los estudios lingüísticos. La evolución del concepto nos permite entender de forma concisa la relación que en distintas épocas se establece entre el acto de percepción y la figura retórica. Este recorrido, recopilará las opiniones de los que para nosotros son nuestros principales referentes, y permiten comprender en profundidad el significado de una metáfora primaria y su relación con la metáfora visual.

El concepto de metáfora, al igual que el de todas las imágenes de la retórica, se ha presentado controvertido y discutido a lo largo del tiempo. Naturalmente, múltiples autores han dado opiniones muy diversas acerca de su función, su alcance y algo que nos importa muchísimo: la relación que se establece entre su manifestación verbal con su manifestación visual. Incluso encontraremos algunos autores que niegan la existencia de la “metáfora visual” desligada de la palabra. Esto es comprensible, dado que originariamente los tropos, eran utilizados y aplicados a la literatura y luego este mismo sistema fue aplicado a otras artes, dejando a un lado las características propias de cada ámbito.

Vale la pena aclarar que nosotros sostenemos una postura donde la metáfora visual puede funcionar de manera independiente a la palabra enunciada, lo que no significa que no pueda asistirse de la oralidad.

Como una primera aproximación podemos señalar que la historia de la metáfora tiene tres grandes momentos con características propias: la etapa clásica, una segunda etapa entre los siglos XVI al XIX y la tercera a partir de 1980, marcada como el origen oficial de la Teoría cognitiva de la Metáfora. Estas tres etapas son importantes porque señalan una relación particular de cada época con la interpretación del acto de percepción.

La primera de estas instancias, se encuentra en los inicios de la reflexión sobre el lenguaje, en el marco de la tradición aristotélica, donde estaba signada por una orientación estética, como desplazamiento del sentido literal por un sentido de lo bello. La misma palabra “metáfora” del latín “*metaphōra*” propiamente es “traslado” referido al significado que porta. Es así que en consecuencia la metáfora se entiende como una desviación y se define en términos de movimiento.

Esta concepción la podemos encontrar expresada en la “*Retórica*” aristotélica, en donde se sistematizan los elementos del discurso clásico, la poética, y se reflexiona acerca de la estética del mismo. Aristóteles expresaba que los recursos retóricos direccionan el sentido del discurso a través de



mecanismos persuasivos con el objetivo de convencer al receptor de una idea; por otro lado, el filósofo planteaba que la poética otorga una forma particular al contenido del discurso con el objetivo de embellecerlo.

En otras palabras, el uso de este tipo de recursos tiene un efecto persuasivo, mientras que asistirse de herramientas poéticas genera emociones en los receptores, de manera que la retórica requiere argumentos para demostrar algo, pero no así la poética, ya que no necesita demostrar nada. Bajo estas premisas son dos las partes que otorgan sentido a la metáfora, pero desde dos direcciones diferentes que no pueden ser agrupadas bajo la misma estructura; son dos visiones del mundo, realidades que tienen algún tipo de semejanza que nos permiten decodificarlo como un tropo.

Aristóteles intenta, a su vez, aclarar o señalar la diferencia entre la comparación y la metáfora, afirmando que la primera es solo una metáfora mucho más desarrollada. Podríamos así imaginar un ejemplo, si planteásemos “Mauricio es un gato” refiriéndonos a una persona: es una metáfora que tiene origen en la comparación “Mauricio es promiscuo como un gato”, a la que se le suprime justamente la partícula comparativa en la enunciación y se condensa en una breve instrucción.

En consecuencia, la metáfora funcionaba para Aristóteles como un mecanismo para embellecer un discurso (pero no como fin único)<sup>4</sup>. También tiene un propósito de nexo cognitivo:

*“El propósito de la metáfora es sugerir un máximo de continuidad (tanto epistémica y ontológicamente, como diríamos hoy) entre el objeto de la percepción y sensación o el acto de la percepción” (Ankersmit, 1994, p.33)*

Esto es opuesto a lo planteado por Kant posteriormente en el marco del trascendentalismo dado que así “las sensaciones” serían una cadena continua de procesos causales. Esta diferencia en primer momento epistemológica y tangencial es importante para nuestra construcción, porque esta brecha en la forma de entender los paradigmas de la experiencia (y por lo tanto de la percepción) se relaciona de forma directa con las atribuciones propias del tropo. En la lógica aristotélica está ausente la disociación de sujeto y objeto tan característica de todo pensamiento trascendentalista.

<sup>4</sup>Aristóteles a su vez, enlista una comparación entre las que considera los cuatro tipos de metáforas existentes: desde el género a la especie, o desde la especie al género, o desde una especie a otra especie y según la analogía. Las diferencias entre estas tipologías no nos resultaron particularmente necesarias para nuestros fines, pero pueden ser consultadas con ejemplos en el artículo “Metáfora y analogía en Aristóteles. Su distinción y uso en la ciencia y la filosofía” de Daniel Vázquez.



Si bien nos encontramos en un grado de abstracción filosófica, a la hora de pensar metáforas dentro del arte vale la pena preguntarnos -y por eso retomamos esta discusión- desde la teoría cómo se relaciona la metáfora con la totalidad de la obra y desde donde aporta a la experiencia del receptor.

Esta discusión entre la corriente aristotélica y el pensamiento trascendentalista como supondrán es la antesala del segundo momento, entre los siglos XVIII y XIX, donde se desarrolla la dimensión cognitiva del término. Este es un tiempo donde la filosofía kantiana y el estudio de los procesos del conocimiento toman impulso y se establece una relación natural entre la metáfora y el lenguaje, de manera que las ideas se asocian entre sí y los hechos físicos se experimentan en consecuencia. Aun así, sigue predominando la idea de “adorno literario”, aunque ya autores como Giambattista Vico en el siglo XVIII plantea en la obra *Ciencia Nueva* que las metáforas utilizadas en el lenguaje cotidiano son originadas por percepciones vividas de las que no somos conscientes racionalmente, adelantándose a la que será la teoría cognitiva de la metáfora.

Finalmente llegamos a un tercer momento, que es donde nos encontramos actualmente y que inició a comienzos del siglo XX, en el que los lingüistas buscaron elaborar una figura conceptual en torno a la metáfora, objetivo que se logra recién en 1980 con la publicación del libro “*Metáforas de la vida cotidiana*”, de Lakoff y Johnson. Como planteaba Giambattista Vico, a nosotros nos interesan principalmente las metáforas que se originan en el lenguaje cotidiano, pues como veremos a raíz del surgimiento de la teoría de las metáforas primarias, se explica cómo es posible relacionarla con la metáfora visual y su posterior aplicación al audiovisual.

El giro decisivo empieza en 1936 con la publicación de *The Philosophy of Rethoric* de Richards, porque se retoma la amplitud de la retórica aristotélica, pero se cuestiona que sea una simple “traslación” de palabras sino más bien una relación entre dos pensamientos que no están al mismo nivel ya que uno se describe con los rasgos del otro. Hay así dos partes de un todo, un “dato” que es la idea que subyace y una “transmisión” que es la idea bajo la que se percibe la primera. Es por esto que la metáfora tendría su génesis por la presencia simultánea y la interacción.

Como contrapunto a la corriente de Richards que es la Teoría de la Interacción (cuyo otro referente es Max Black), para los lingüistas de la escuela de Saussure la metáfora es un cambio de sentido que se da, por la impresión de las barreras semánticas de la palabra. Estos límites difusos están dados por el carácter acumulativo de la palabra, que puede sumar significados sin perder los ya adquiridos. Es representante de esta corriente Stephen Ullman con “*The Principles of Semantics*” publicado en 1951. Este autor reafirma la idea de metáfora como comparación condensada, que al





no tener una relación nombre-sentido unívoca habilita campos asociativos que permiten construir matices y sustituciones mediante la asociación por semejanza de sentido.

En el siglo XX también hay un cambio en el estudio de la semántica, donde se separa de la psicología y surge así la semántica estructural. Entre sus características;

*"Este modelo considera que la semántica es una variable lingüística autónoma y que, por lo tanto, el significado lingüístico no se puede explicar a partir de postulados psicológicos"* (Fernandez,2006, p.349).

Es por esto que todos los tropos deben ser entendidos como una "desviación". Jean Cohen en su libro *Estructura del lenguaje poético* de 1966 propone definir esta desviación, usando como referencia el lenguaje científico que supondría, el grado cero relativo de uso de imágenes retóricas. Pero para Cohen la metáfora solo inflige una violación a los códigos si se toman sus palabras en sentido literal. Por ejemplo, podríamos decir "El mar está dormido", pero el predicado "está dormido" no es pertinente, el mar no está ni despierto ni dormido. La metáfora interviene para reducir la desviación creada por esta impertinencia. Hay dos momentos: uno donde se plantea y se percibe la extrañeza del enunciado mediante marcas y otro donde esta desviación se reduce al ser leída como metáfora.

Dentro de la semántica estructural también hay posturas con las que no concordamos como la del llamado Groupe  $\mu$ . Para ellos la metáfora es el producto de dos sinécdoques, cuyo único requisito es que sean complementarias. La sinécdoque es una imagen que suplanta una parte por el todo (particularizante) así "pétalo" está en lugar de "flor", o el todo por la parte (generalizante): "se fundió el auto" en lugar de "motor". De esta manera se reducen de manera extremadamente simplista los alcances de esta figura.

En 1967 Marcus Hester en "*The Meaning of Poetic Metaphor*" introduce el concepto de "ver cómo", que es un nexo entre la transmisión y el dato; es una relación intuitiva que mantiene unida la imagen y su sentido, cuya procedencia es una imagen ambigua. Si entendemos que hay una estructura A que es un dato y una estructura C que es la transmisión, para Hester la metáfora se trata de construir la estructura B que nos permite entender a A y C como semejantes, pero marcando que no son lo mismo, B es tomar a A y verlo como si fuese C.

También es menester mencionar, adelantándonos un poco en el orden temporal, la Teoría de la relevancia de Sperber & Wilson de 1986. Afirman que el lenguaje interpreta el pensamiento mediante una relación descriptiva y el pensamiento representa la realidad por una relación interpretativa. El pensamiento por su flexibilidad puede mantener estas dos relaciones al mismo tiempo, pero el proceso está sujeto a un "principio de relevancia" en términos de relación costo-rendimiento cognitivo. La





información contextual así disminuye el coste cognitivo de un enunciado y aumenta su relevancia. Es así que el hablante usa metáforas porque aumentan los efectos contextuales y al mismo tiempo incrementan la relevancia. Un ejemplo de esto es la frase “La escuela es una prisión” que es más eficaz que la proposición literal “la escuela es un lugar del que no me dejan salir y en el cual tengo que obedecer normas”. La palabra “prisión” tiene múltiples acepciones y el lector puede escoger libremente aquella que se ajuste más a su entorno cognitivo y establezca como relevante. La teoría de la relevancia para nosotros aún hoy implica uno de los principales motivos por los que esta figura debe seguir siendo estudiada dentro de las ramas vinculadas a la comunicación.

Finalmente, como anticipamos llegamos a 1980 con la publicación de “*Metáforas de la vida cotidiana*” de Lakoff y Johnson, que se ubican dentro de la corriente lingüista cognitiva. En este escrito los autores plantean a la metáfora ya no solo como un nexo, sino como una estructura básica y omnipresente a partir de la cual se organiza el conocimiento, situándolo como fundamental en el sistema conceptual ordinario. En otras palabras, pensamos y actuamos mediados por sistemas de naturaleza metafórica. Esto no es una mera abstracción intelectual, sino que cotidianamente lo usamos para percibir el mundo e incluso relacionarnos con otras personas.

Es decir, que la metáfora no es solo un recurso poético ni una cuestión exclusiva del lenguaje, sino que impregna hasta los más mínimos detalles de la vida social y los procesos subjetivos. Dicen los autores que “*La esencia de la metáfora es entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra*” (Lakoff G. Johnson M, 1980. p.33) cita que parece retomar las dos primeras etapas históricas anteriores que mencionábamos para integrarlas a esta macro visión.

Esta es la *Teoría conceptual de la metáfora*, la cual acuña distintos términos que nos importan y en los cuales nos detendremos: experiencialismo, expresión metafórica, esquema de imagen, dominio de origen y dominio de destino, proyección y esquema de imágenes.

El experiencialismo, es un paradigma que enmarca la teoría de Lakoff y que afirma que nuestro cuerpo es mediador en el acceso a la realidad, condicionando las experiencias físicas y a su vez las proyecciones que hacemos del mundo (su contrapunto es el paradigma objetivista).

Los autores también distinguen la diferencia entre una metáfora y una expresión metafórica. Mientras que la primera es una proyección conceptual que estructura el pensamiento (“El tiempo es un ladrón”), la expresión es individual y se basa en una metáfora (“Los años me han ido quitando el apetito”, “Esta espera me roba la vida”). Esta distinción es importante dado que en nuestra búsqueda y construcción audiovisual priorizamos a la metáfora por sobre la expresión metafórica.



Podemos ver así que la metáfora está formada por dos partes o en palabras de estos autores, dos dominios. El dominio de origen es el que presta sus conceptos y el dominio de destino es sobre el cual se proyectan. Por ejemplo, en “El tiempo es un ladrón”, el dominio de origen es “ladrón” y el dominio de destino, “tiempo”. Hay un desnivel entre los términos como planteaba anteriormente la corriente de la interacción.

Estos dominios se enlazan para los autores por el “mapping” -que puede ser traducido al español como “proyección”-, definido propiamente como el conjunto de correspondencias que se proyectan entre el origen y el destino. Hay de dos tipos principales de correspondencias: ontológicas y epistémicas. Las ontológicas se asientan en manifestar las analogías entre las partes más relevantes de cada dominio, mientras que las epistémicas son sobre *intuiciones* que se extraen del dominio de origen para interpretar el dominio de destino.

En 1987 los autores implementaron también la idea de “esquemas de imágenes”, que se originan en nuestras sensaciones corporales como el movimiento o la manipulación de objetos. Estas estructuras son de carácter abstracto y sirven para organizar nuestra experiencia. Es un patrón dinámico de orden gestáltico, que permite abarcar una amplia gama de experiencias para organizar nuestra cognición a un nivel general. Un ejemplo, puede ser el de “equilibrio”: en este esquema, nosotros hemos vivido experiencias físicas en torno a este concepto, generando así un preconcepto que nos permite llevarlo a proyecciones metafóricas, donde percibimos las cosas como equilibradas o desequilibradas. Es un balance de fuerzas simétricas y sin embargo entendemos perfectamente la existencia de un “equilibrio psicológico”, “equilibrio del sistema” o “equilibrio jurídico” (expresado simbólicamente en una balanza). Entender los esquemas de imágenes nos permite comprender el posterior surgimiento de las metáforas primarias en relación a la estructura de pensamiento.

Podemos agregar que a partir de la publicación del libro “Metáforas de la vida cotidiana” ya es posible encontrar una clasificación tipológica de metáforas dependientes de la naturaleza del dominio de origen: estructurales, de orientación, ontológicas y de imagen<sup>5</sup>.

Finalmente, Joseph Grady, un discípulo de Lakoff expone la “Teoría de la metáfora primaria” que modifica la “Teoría conceptual de la metáfora” la cual veníamos hasta aquí exponiendo, para convertirla en la “Teoría Integrada de la metáfora primaria”.

Entre los aportes de este autor en 1999, afirma que existen dos grandes grupos para el análisis de este tropo. Las **metáforas de familiaridad** y las **metáforas de correlación**. En este último grupo nos encontramos con

<sup>5</sup> Se encuentran detalladas estas categorías en el anexo I: *Clasificaciones tipológicas en la Teoría de la metáfora conceptual*



las metáforas primarias (que se originan por correlación con el sistema sensoriomotor y la experiencia, siendo los átomos de metáforas más complejas).

Las metáforas de familiaridad incluyen las que para Lakoff eran ontológicas y de imagen, y dos características identificables que poseen son no tener un origen senso-motor y ser bidireccionales -podríamos decir "Tarantino es un Méliès actual" o "Méliès fue Tarantino en su momento", y esto es posible porque los dominios de origen y de destino son similares-.

Una vez dicho esto, nos detendremos ahora en el concepto de la metáfora primaria. En cuando a su génesis:

*"Grady & Johnson (2002) denominan "primary scene" o "escena primaria". Una escena primaria es una representación cognitiva de un tipo de experiencia recurrente que se relaciona con aspectos particulares de la experiencia." (Ortiz, 2009, p.71)*

Por esto podemos decir que teniendo en cuenta en dónde se originan, son de carácter universal pero no innatas, sino aprendidas. Poniendo un caso, desde pequeños aprendemos a alejarnos de un lugar que tiene mal olor, porque puede haber algo podrido, o simplemente algo que no anda bien. De esta aversión asociamos la idea de que si algo apesta es porque tiene algo malo y esta se configura como una metáfora primaria: "Lo malo apesta", que nos permite elaborar cotidianamente "No me huele bien el asunto de la compra a dólar futuro", "Este gobierno es hediondo".

A un nivel estructural en las metáforas primarias el dominio de origen contiene una imagen (perceptual o rememorada) que es la representación cognitiva de las experiencias sensoriales; es universal, pero con carga particular dada nuestra interacción con el mundo. Su contraparte, el dominio de destino, no contiene imagen alguna, sino que refiere a unidades o parámetros básicos de funciones para el conocimiento, accesibles de forma consiente. *"En la metáfora primaria LA CANTIDAD ES ELEVACION VERTICAL, el dominio origen (ELEVACION VERTICAL) contiene una imagen que responde a una percepción visual mientras que el dominio de destino (CANTIDAD) carece de imagen, es un término más abstracto que elevación, pero es una unidad básica cognitiva"* (Ortiz, 2009, p.99). Podemos pensar al respecto otros ejemplos como este, *Conocer es ver* o *Estar muerto es la oscuridad*.

Es así como se convierte en una herramienta para codificar el mundo: *"Las metáforas primarias se manifiestan en el lenguaje, el arte, los gestos o los rituales...las metáforas primarias están inevitablemente presentes en las metáforas visuales"* (Ortiz, 2009, p.72). Por lo tanto, aplicables también al análisis y la producción de contenido audiovisual.



¿Pero cómo es para la lingüística cognitiva este paso, que nos permite obtener una metáfora compleja a partir de una primaria?

Aquí es conveniente mencionar la teoría de la integración conceptual, elaborada por Fauconnier y Turner (2002) donde surge el concepto de "blending" traducido por algunos autores como *amalgama*.

El blending propone que los dominios conceptuales que enunciaban Lakoff y Johnson funcionan en gran medida a partir de metáforas, pero en realidad son sólo un segmento de un modelo general de proyecciones conceptuales. Es un espacio mental que se genera cuando hablamos o pensamos y que nos permite desarrollar acciones en simultáneo. Por ejemplo, si pensáramos en dos personas: L y M; a L la he visto subiendo las escaleras de mi edificio y a M la he visto trotando por un camino de montaña, y subiendo a un cerro. Me pregunto, ¿quién llegaría primero?



\*Figura 1

En ambas escenas hay un elemento equivalente que es el esfuerzo físico de L y de M, los tomo y fusiono formando un tercer espacio donde L y M compiten para dar mi valoración subjetiva de la pregunta. Al respecto dice Ortiz *"El Espacio Combinado es más que los espacios de proyección porque une los dos espacios, son dos espacios en uno, pero es menos que los espacios de proyección porque toma sólo una estructura parcial de cada uno de ellos"* (Ortiz, 2009, p.81).

Hay tres operaciones que producen la nueva estructura emergente: composición (que otorga relaciones nuevas que no existían en los espacios de proyección), complementación (donde los dos espacios aportan elementos para el tercero) y elaboración (el blend propiamente dicho).

Particularmente en el espacio combinado metafórico se suma otra característica a esta fusión y es la asimetría entre los términos que explicita la incongruencia (que nos remite nuevamente a Richards). Si decimos *"Mi abogado es un buitres"* los elementos no son equivalentes y entendemos que no debemos interpretarlo literalmente.

Concluimos así este relevamiento de aportes desde la lingüística al concepto de metáfora y marcamos nuestra adhesión a la teoría integrada de

la metáfora primaria. Como paradigma que plantea que la metáfora implica entender una cosa en términos de otra, ya sea por correlación o familiaridad, comprendiendo un dominio de origen y uno de destino. *“La metáfora es conceptual y se manifiesta en distintas expresiones”*. Este planteamiento resulta crucial, pues considerando que la metáfora es un recurso de nuestra mente a partir del cual concebimos el mundo, deconstruyendo su mecanismo de funcionamiento podemos entender el modo en que le otorgamos sentido a las cosas.

Es por eso que como realizadores audiovisuales entender los conceptos de la corriente de la interacción de Richards, la relación no univoca de la palabra de Ullman, la desviación del concepto para Cohen, el “ver como” de Hester y la Teoría de la relevancia de Spenser & Wilson, amplía nuestra mirada sobre las estrategias de la persuasión que tiene el aparato cinematográfico al usar este tropo. De la misma manera, la terminología de dominio de origen y dominio de destino resultan particularmente útiles a la hora de construir metáforas para orientar los sentidos del espectador, y el “blending” como herramienta para pensar la construcción del plano.

Retomaremos a su vez estos conocimientos en el siguiente apartado donde nos centraremos en la metáfora visual desde las artes visuales mismas.

## La metáfora visual desde las Teorías de la Imagen y el Audiovisual \_\_\_\_\_

Lo primero que hay que tener en cuenta, es que la terminología varía dependiendo del autor, ejemplos de esto son las denominaciones “cine-metáfora”; “metáfora cinemática”; “metáfora pictórica” o “metáfora multimedia” entre otras. A continuación, proponemos un breve repaso desde las artes visuales en orden cronológico de teóricos de los cuales nos asistimos a la hora de plantear una definición propia, a la vez que actualizamos las referencias filmográficas para ejemplificar a los autores con material actual.

Antes de empezar aclaramos que nosotros adherimos al término de “metáfora visual” ya que incluye a las imágenes tanto estáticas como en movimiento; cabe mencionar que no debe utilizarse como un sinónimo de símbolo, acotación que hacemos al lector porque si se profundiza la lectura varios autores hacen uso indistinto de estos términos.

Comprender qué se toma como metáfora visual en el contexto audiovisual nos permite individualizar la herramienta que funciona como un vehículo de transmisión para las metáforas primarias -si bien recordamos al lector que nosotros perseguimos un uso particular de la metáfora visual, que es aquella aplicada mediante VFX-. Muchos de los autores fallecieron antes



de poder ver las posibilidades de las tecnologías digitales, pero sus aportes siguen siendo actuales porque abordan aspectos semánticos de construcción de sentido en la imagen. Incluimos a su vez un anexo<sup>6</sup> con otros autores a los cuales nos acercamos y que sirven para comprender con mayor profundidad la evolución del concepto.

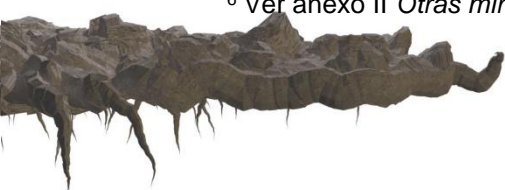
En 1927, dentro de la corriente del formalismo ruso, **Boris Eikhenbaum** habla de “cine-metáfora” que es una representación visual de una imagen verbal, que el espectador solo puede entender si sus competencias léxicas se lo permiten. Es por esto que nunca podría ir más allá de la palabra, porque si no toma cuerpo el verbo en la conciencia del espectador, el cine-metáfora no funciona.

Un ejemplo de esto podría ser que nuestro personaje está desolado por una ruptura amorosa y entonces dice en un monólogo “es que te has ido y has dejado a mi alma arrastrándose entre estas ruinas”; entonces la cámara se desliza por el piso entre bultos de ropa y basura. Para Eickenbaum, si este recorrido se mostrara sin el acompañamiento de la frase, su efecto no sería el mismo para el espectador ya que la información sería escasa. Es gracias al verbo que las medias y platos sucios se nos representan como una zona de guerra. Retomamos este autor porque se sitúa en las antípodas de nuestra postura para con el audiovisual, ya que creemos que la metáfora visual preexiste a la palabra.

En 1937, para el cineasta y teórico del cine **Sergéi Eisenstein**, la metáfora debe provenir de la puesta en escena, donde debe existir un esquema gráfico de lectura que permita definir el significado psicológico y la interacción de los personajes. Debe ser el realizador quien reflexione sobre la naturaleza metafórica de nuestro pensamiento y se asista de herramientas técnicas para transmitir estos mensajes mediante la puesta en escena. Ejemplificamos esta postura desde este cuadro de la película *Vértigo* (1958):

---

<sup>6</sup> Ver anexo II *Otras miradas de la metáfora visual desde las teorías de la imagen*.







\*Figura 2

Entre estos personajes hay una distancia que el héroe intenta salvar, pero entre los dos, en la puesta de escena siempre hay barreras compositivas que los separan, como en este caso el árbol. Si bien no es una barrera física como tal, sí influye en el cuadro cargándolo de luz y oscuridad, y condiciona la interacción. Los esquemas gráficos de lectura de este autor, nos sirvieron en nuestra obra particularmente a la hora de pensar la disposición en el cuadro de los elementos VFX que queríamos agregar en el audiovisual.

El historiador británico de arte **Ernst Gombrich** en 1952 asegura que cualquier artista es un forjador de metáforas porque invita a ver la realidad de otra manera, y la historia del arte mismo, es la historia de la búsqueda de metáforas. Son inseparables de la forma misma que se ha fundido con el significado, accesibles a cualquier espectador, pero la comprensión puede establecerse en distintos grados. Son por esta razón útiles para crear sinestesias, al conectar experiencias interiores con el mundo exterior de una manera inconsciente. El planteo de Gombrich nos invita a dar un lugar principal a la metáfora dentro de cualquier rama artística.

En 1968 **Virgil Aldrich** reivindica a la metáfora visual al analizarla en las artes plásticas, en una postura similar a Hester en la lingüística; no se trata simplemente de que A se convierta en B sino de intentar ver como B a A y con esa fusión ya tenemos a C. Es en la frase "*ver como*" donde vuelve a decantar todo el peso de la transformación.

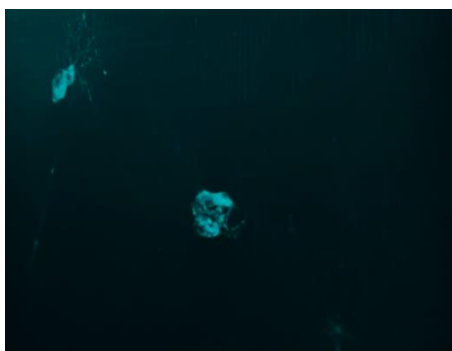
El siguiente aporte que tomamos es el de **Peter Dart**, de 1968. El mismo, niega que las imágenes sean solo un retrato fiel de realidad y no puedan tener un sentido figurado. Afirma que si bien las metáforas verbales se construyen en tres pasos (procesamiento literal, reconocimiento de la



incongruencia, y reinterpretación figurada) en el cine se pueden construir mediante el montaje. Es esencial que el espectador comprenda la incongruencia y decida resolverla figurativamente reconociendo una intencionalidad del realizador, por ejemplo, con un plano aberrante o poco habitual.

En 1971 **Henry** hace un abordaje centrándose en el expresionismo alemán en el cual afirma que la metáfora corresponde a la totalidad del filme porque hay una adecuación entre la forma y el contenido. No se trata de una puesta de escena invisible, sino de una posibilidad potencial de generar experiencias inaccesibles en la realidad. Henry ejemplifica con las películas de Murnau donde afirma que en el polo metafórico, la transferencia de sentido se da por tres unidades que estructuran la imagen: iluminación, decorado y actuación.

Por ejemplo, en *Nosferatu (1922)* las muertes (exceptuando la del capitán del barco) no se muestran en pantalla, pero se apela a otros planos para generar la atmósfera angustiante. Hay un contraste entre los planos diurnos que suelen ser generales y muchas veces paisajísticos, y los nocturnos asociados a *Nosferatu*. A continuación, dos planos de la película:



\*Figura 3

En el primero se ve una araña envolviendo a su presa mientras que, en el segundo, una mujer en un plano general espera a su enamorado, el cual regresa trayendo consigo la muerte. Por contraste, en este caso en términos de Marcel Martin las tumbas esparcidas en la playa serían símbolo de esa desgracia en camino.

**Louis Giannetti** en 1972 enuncia en su libro "*Cinematic Metaphors*" a la "metáfora cinematográfica" para hablar de metáforas expresadas en movimiento. Y entre los procedimientos de construcción menciona propiamente a los efectos de posproducción. El movimiento como tal puede provocar distintas emociones o sugerir ideas. Por ejemplo, mediante una variedad de movimientos tentativos y temblorosos se expresa el miedo. Por esta razón películas terror suelen apelar al recurso cámara en mano como *Proyecto Blair witch (1999)* o *Rec (2007)*. Un movimiento expansivo se usa frecuentemente para marcar la alegría y un movimiento ondulante el erotismo. Pero también la aceleración,



ralentización, la inversión y la congelación puede ser una fuente de metáforas.

Este autor al igual que Dart, retoma la sensación de extrañeza que provoca en el receptor una comparación cuando no es literalmente cierta generando el reconocimiento de una incongruencia.

Giannetti considera posible que las metáforas sucedan dentro de un mismo plano (cinemáticas, auditivas, ópticas), porque solo considerar a la unión de planos por montaje como medio es aplicar reduccionistamente que la toma es el equivalente a la palabra y hay que unirla para generar la frase.

También el espacio representado puede ser metafórico, y este punto se relaciona con el hecho de que para filmar historias carcelarias se haga uso de planos cortos que denotan el encierro, para convertir al encuadre en una especie de prisión. Es ya conocido el ejemplo de *Mommy (2014)* de Dolan donde es el formato 4:3 en contraposición al 16:9 el que se usa como mecanismo para reconstruir el espacio mental del protagonista. En estas tres imágenes se puede apreciar la “liberación”.



\*Figura 4

Situar al personaje en una determinada selección del encuadre altera su significado y genera dicotomías como el área de arriba para la autoridad y la inferior para el servilismo.

El filósofo del arte estadounidense Noël Carroll en 1980 llama *Imágenes verbales* a las imágenes que se basan en traducciones literales de expresiones del habla. Como ejemplo podríamos tomar la secuencia del actor desenfocado de *Deconstructing Harry (1997)*.





\*Figura 5

Una parte de la imagen se entiende en una aplicación literal de la expresión “estar desenfocado”. Tanto el significado extendido como el anclado están presentes en la lengua del realizador.

Este mismo autor en 1994 trata específicamente la metáfora visual y al subtipo metáfora fílmica. Aquí aparece como un subtipo porque el campo de “visual” abarca desde la foto fija hasta la danza. Todas se caracterizan por tener homoespacialidad, definida en términos de elementos que componen una metáfora y a la vez comparten el mismo espacio, pero no pueden descomponerse físicamente. Esta imagen homoespacial para Carroll debe ser intencionada para que invite al espectador a hacer descubrimientos induciendo a proyectar aspectos del dominio de origen sobre el de destino. Este término recuerda al de “blending”, utilizado en la lingüística.

**Trevor Whittock** (1990) toma como referencia el “ver como”, y afirma que para entender las metáforas hay que entender los procesos psicológicos donde son creadas y comprendidas.

Si bien la unión entre imágenes y objetos representados tiene un particular vínculo en el audiovisual de aparente duplicación de la realidad, no hay que olvidar que dichas imágenes también pueden alcanzar significados abstractos o conceptuales; en una película, por más inocente que parezca, ningún plano es neutral.

Según Whittock *“La forma en que la audiencia responde a los tropos cinemáticos depende de su educación, experiencia y expectativas. O bien se prepara al espectador para que lea la imagen como metafórica o bien la imagen se construye de modo que si no se comprende la metáfora la continuidad del filme no se vea alterada”*. En el cine industrial en general ha primado el relato y su continuidad, para demandarle menos al espectador,

haciendo que los significados literales y metafóricos muchas veces coexistan. El realizador puede decidir simplemente dejarlas en segundo plano, hacer uso de la profundidad de campo y hacer de éste el espacio destinado para no entrar en conflicto alguno con la narración tradicional.

Whittock propone la siguiente taxonomía:

- 1) Comparación explícita (A es como B).
- 2) Identidad Afirmada (A es B).
- 3) Sustitución (A es remplazada por B).
- 4) Yuxtaposición (A/B).
- 5) Metonimia (Ab, entonces b).
- 6) Sinécdoque (A en lugar de ABC).
- 7) Objetivo Correlativo (O en lugar de ABC).
- 8) Distorsión (A se vuelve A o A).
- 9) Ruptura de las Reglas (ABCD se convierte en AbCD)
- 10) Paralelismo (A/par-B/par)

Como vemos, muchas de estas clasificaciones se han hablado al mencionar otros autores y se entiende a simple vista el modelo esquemático al que hacen referencias los paréntesis.

En cuanto al *objeto correlativo* (O en lugar de ABC), es aquel que se asocia con un personaje en particular o una situación y se lo marca en un sentido figurado. Por ejemplo, en la película *La Strada* (1956) de Fellini que narra la vida de dos artistas ambulantes, Gesolmina es una campesina pobre y sumisa a Zampanó, “el hombre de los pulmones de acero”, que la ha comprado para que lo acompañe y lo presente en los pueblos. En determinado momento Gesolmina encuentra en la trompeta una libertad que Zampanó le niega; éste intenta por distintos medios separarla del instrumento hasta que cerca del final cuando decide abandonarla enferma a la vera de la ruta, vuelve adonde se encuentra dormida para dejarle a su lado la trompeta. Años más tarde cuando Zampanó camina por un pueblo escucha la misma melodía que tocaba Gesolmina en su trompeta e ilusionado corre creyendo que va a encontrarla.

*Distorsión* (A se vuelve A o A) hace referencia a distintas artimañas para desfigurar la imagen tomada, ya sea por la lente, por ejemplo, o la construcción misma de los decorados. Así los ambientes generados en el expresionismo alemán tenían una arquitectura claramente modificada, o cuando se usa el lente de 35mm se le da una primacía al objeto sobre el contexto, alterando la perspectiva.

*Ruptura de las reglas* (ABCD se convierte en AbCD) se da cuando se rompen las reglas sintácticas, pero como a diferencia de la literatura en el cine no son tan definidas, es más difícil de reconocer. Aquí quizás lo que se



podría pensar es en la ruptura de las reglas de construcción del espacio cinematográfico con saltos de eje intencionados. Para Whittock esto se da cuando se afectan convenciones pre-fílmicas procedentes de otras artes o costumbres sociales.

Finalmente, el *Paralelismo* (A/par-B/par) es un punto intermedio entre la yuxtaposición y la comparación explícita. Una figura que según Whittock es definida como la yuxtaposición de dos ideas.

Lo que nos interesa destacar, es que nosotros acordamos con los autores como Whittock o Forceville que plantean a la metáfora visual como independiente de lo verbal contrario a lo que plantea Eikhembbaum o Mitry. Creemos que los esquemas gráficos de lectura planteados por Eisenstein y el “ver como” de Aldrich son aplicables a la hora de pensar este tipo de recursos al audiovisual. Creemos que se pueden entender los polos de transferencia de sentido propuestos por Henry y hacer hincapié en el concepto de homoespacialidad de Carroll para transmitir experiencias inaccesibles. Es posible que esté presente la metáfora visual en el montaje, como afirma Dart, como así también dentro de un mismo plano, como plantea Giannetti.

### Otros aportes y definición de metáfora visual en relación a las metáforas primarias

---

Tenemos hasta aquí una investigación del canon teórico que es preciso continuar reelaborando en relación con el audiovisual.

Como mencionábamos anteriormente la publicación del libro “Metáforas de la vida cotidiana” resultó de fundamental importancia pues es el eslabón a partir del cual se habilitó la posibilidad de aplicar las teorías de la lingüística cognitiva a la metáfora visual, por plantear una correspondencia física con el plano mental. Así se vuelve posible analizar la metáfora visual en la construcción del relato desde los mecanismos de la puesta en escena, el encuadre o el montaje. Dicho en otras palabras, no es necesaria la oralidad para encontrar metáforas en el audiovisual.

La postura que asumimos en este proceso de creación adhiere con la tesis que postula a la metáfora como una construcción mental basada en la experiencia que afecta nuestro modo de concebir el mundo, tal y como Lakoff y Johnson lo plantean en el libro.

Es menester convocar a los interesados en profundizar sus conocimientos en este tema a la lectura de María J. Ortiz, miembro del Departamento de Comunicación y Psicología Social de la Universidad de Alicante, España, que en su artículo “*Teoría Integrada de la Metáfora Visual*”

clasifica las opiniones de teóricos aquí mencionados a lo largo de la historia en tres tipos. Primero los que consideran a la metáfora como una figura verbal, pero niegan la existencia de la metáfora en la imagen; en un segundo lugar quienes afirman la existencia de la metáfora visual en tanto traducción del lenguaje verbal; y finalmente una tercera tipología dada por quienes consideran que la metáfora es anterior al lenguaje y que por esa razón es legítimo hablar de metáfora visual.

Como justificábamos al finalizar el anterior apartado, nuestro cortometraje se alinea con la tercera postura, sustentada en relación directa a la teoría de la metáfora primaria (donde la metáfora es un elemento constituyente de nuestro pensamiento, rector de nuestras experiencias del mundo).

Hay que tener en consideración al realizar la lectura de Ortiz, que aborda esta temática desde sus intereses para la lingüística cognitiva, en busca de paradigmas teóricos que permitan dar cuenta del fenómeno del lenguaje de forma integral. La hipótesis de su trabajo es que la metáfora visual al tener un origen conceptual debe integrarse en las teorías cognitivas sobre la misma.

Entre las teorías complementarias que ayudaron a perfeccionar la sostenida por los autores en *"Metáforas de la vida cotidiana"*, Ortiz enuncia que *"La teoría de la metáfora conceptual ha sido modificada y perfeccionada por otras teorías complementarias como la teoría de la integración conceptual, la teoría de las metáforas primarias, la teoría neuronal y la teoría de la combinación."*(Ortiz, 2010, p.97)

El resultado ha recibido el nombre de *"Teoría integrada de la metáfora primaria"*.

Esta teoría es una herramienta para vincularse de forma directa con lo cotidiano por su potencial para detectar en el habla de la gente elementos constitutivos de metáforas. Como mencionamos anteriormente, según los autores, decodificando las razones que nos llevan a asociar ciertas experiencias físicas con algunas expresiones lingüísticas podemos comprender el contexto cultural bajo el cual concebimos el mundo. Lo importante es que la metáfora sea estudiada de forma integral porque las formas visuales y verbales aportan indistintamente a las configuraciones de la realidad.

Que ambas formas aporten información, no significa que algunas no sean mejores para transmitir ciertos elementos, como, por ejemplo, las ideas abstractas. En este campo solemos apelar popularmente a las imágenes porque transmiten con más fidelidad lo intangible, aportando un aspecto holístico sensible que supera al sustantivo.

No es una discusión que se limite simplemente a los campos de la representación fílmica, las artes visuales, la filosofía del conocimiento, el





lenguaje, sino que también alcanza a la filosofía de la mente. Porque se puede encontrar en la comparación que hace Ortiz de las tres posturas, una correlación con la función misma de nuestro cerebro que se refleja en los libros de psicología. Es aceptado que el cerebro utiliza cada hemisferio de forma particular para procesar una misma información de distintas maneras. Mientras el lado izquierdo, es analítico, secuencial y verbal, el derecho es sintético, simultáneo y visual. La metáfora entendida únicamente desde el lenguaje tiene una correlación con la idea del dominio del hemisferio izquierdo en las prácticas comunicacionales (donde la información depende de una lógica de tiempo que permite otorgar significado al conjunto de expresiones). Pero entender también a esta figura en términos del hemisferio derecho, es ver las posibilidades de procesar la imagen en simultáneo como un conjunto. Mientras las palabras conservan la arbitrariedad entre el significante y el significado, la imagen, mucho más ambigua y polisémica, contribuye a entender las metáforas en su esencia más elemental.

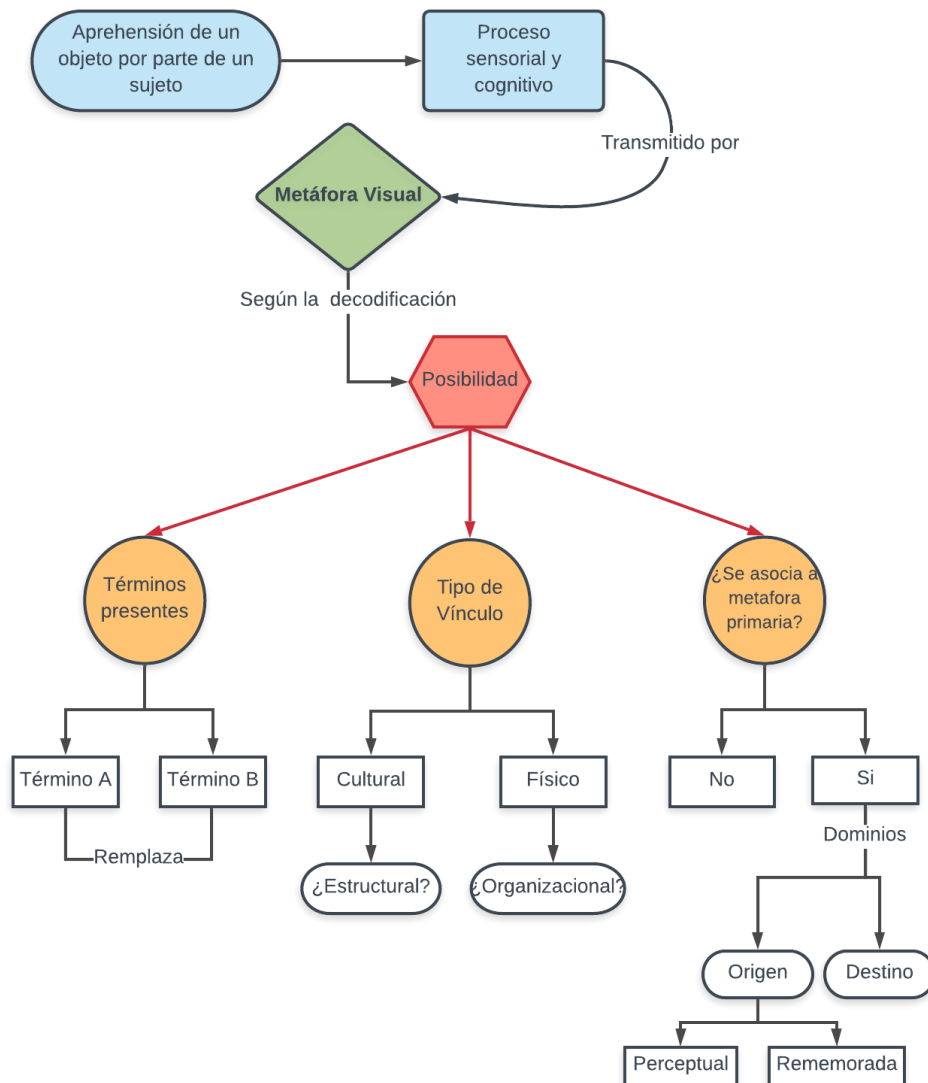
Podríamos llegar incluso a pensar que las metáforas visuales despiertan algún tipo de intuición particular. Esta intuición a la que nos referimos es la misma sobre la que escribía el filósofo italiano Benedetto Croce y que retoma el investigador Pierre Sorlin: *“Croce, de hecho, establece un paralelo entre la percepción, que desemboca en la acción, y la intuición cuyo complemento es la expresión y que se coloca de forma manifiesta del lado de la sensibilidad. Tomar intuitivamente es, para él, comprender, abrirse al mundo y, al mismo tiempo, retraducir lo que se ha sentido...”* (Sorlin, 2016, p.33). Esta intuición se traduce, así complementariamente, en una primera búsqueda estética del observador.

Sintetizando hasta aquí nuestro recorrido y marco teórico podemos enunciar la primera definición de metáfora visual que elaboramos:

*La metáfora visual es un proceso cognitivo que opera a un nivel consciente e inconsciente, donde hay una interpretación de una figura concreta en términos de otra distinta de sí. Estos términos comparten un parecido construido cultural o físicamente, otorgado tanto por la persona que la construye como por el individuo que la decodifica. Y aunque porta un carácter ambiguo y polisémico orienta intuitivamente el mensaje hacia una dirección. Es así que la metáfora visual tiene una posibilidad potencial de ser aprehendida de distintas maneras, con mayor facilidad para centrarse en ideas abstractas y de transmisiones directas, basadas en percepción y rememoración de objetos aprendidos primariamente pero no necesariamente identificables.*



A partir de esta idea desarrollamos un cuadro que nos permitiría dar cuenta sintéticamente de este concepto, pero a decir verdad tanto esta primera definición como el siguiente cuadro, tenían un enorme error.



\*Figura 6: Diagrama de flujo: primera definición de metáfora visual.

El problema de esta definición y este cuadro, es que confunde como algo indistinto a la metáfora visual de la metáfora primaria, y se queda en la postura simplista de configurar a la palabra “reemplazo” como propuesta relacional entre los términos. A su vez distingue dominios de origen y destino, en metáforas de correlación (las únicas que aparecen como origen de la metáfora visual), sin mencionar las de familiaridad. Si bien en nuestro audiovisual propusimos tomar como eje de elaboración el primer grupo (correlación), no por este motivo los demás tipos dejan de tener un papel relevante. También se deja a un lado la característica fundamental para el planteo audiovisual, que es la anomalía contextual o incongruencia, que da pie al espectador para la lectura metafórica.



Revisando los errores y volviendo sobre los autores que tomamos como referencia, alcanzamos por fin una definición de metáfora visual que se relaciona de forma orgánica con la teoría integrada de la metáfora primaria:

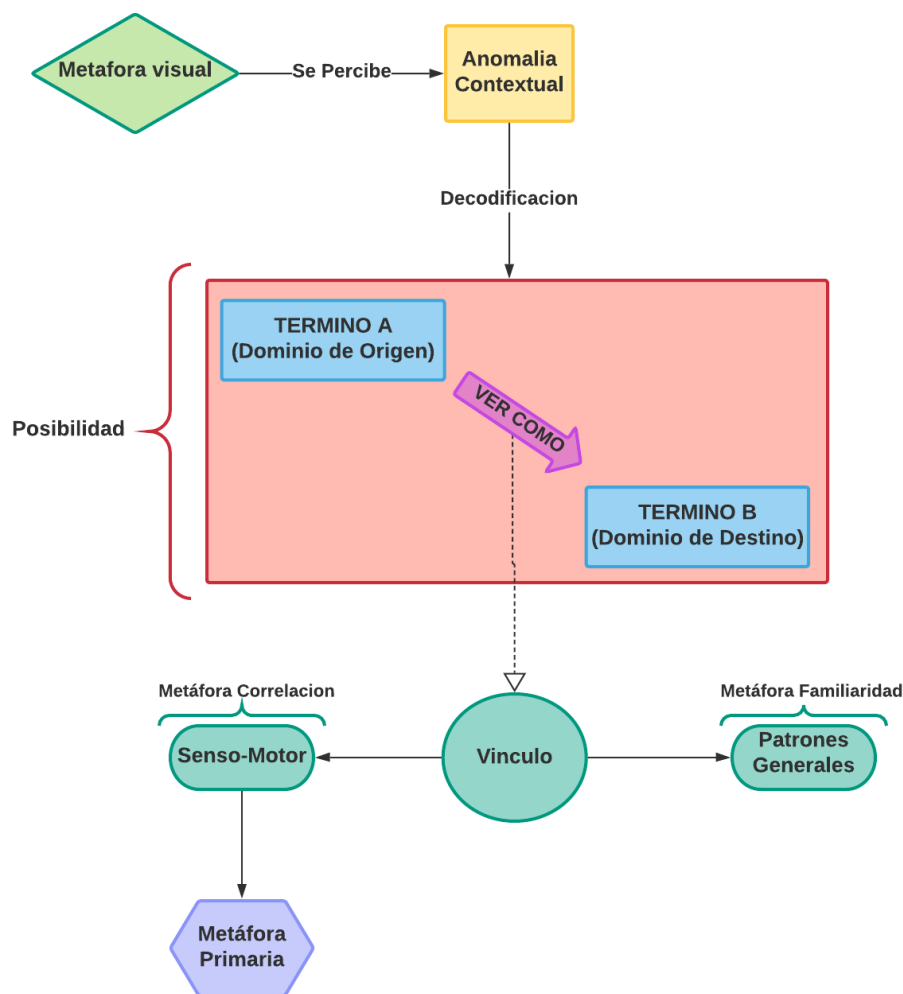
*La metáfora visual es un proceso cognitivo<sup>7</sup> en donde hay una posibilidad de generar una lectura de un término como si fuera otro distinto de sí. Esta lectura queda explícita en la medida que el receptor queda frente a una anomalía contextual. La relación entre estos términos es asimétrica y está dada por la interconexión de un vínculo/proyección que puede ser decodificado de varias maneras. Al poseer un carácter polisémico y con lectura opcional, orienta intuitivamente el mensaje en una dirección cuando se perciben incongruencias. Se puede encontrar en las metáforas visuales cuando hay vínculos sensomotores, una relación con metáforas primarias que sirve como sistema de pensamiento y tiene su origen en la percepción y rememoración de objetos aprendidos primariamente pero no necesariamente identificables.*

---

<sup>7</sup> Al hablar de “procesos cognitivos”, consideramos al factor cultural como un importante condicionante, puesto que cada contexto tiene una forma de estructurar sus valores. Sin embargo, no es nuestra intención detenernos en este análisis.







\*Figura 7

## Pensar la obra audiovisual desde las metáforas visuales \_\_\_\_\_

Como planteamos en la introducción, a la hora de pensar el cortometraje optamos por utilizar a la metáfora visual mediante VFX como una herramienta para transmitir las sensaciones que producía en las personas la depresión.

Las entrevistas fueron un soporte ideal que nos permitió obtener un discurso sobre el cual aplicar un modelo metodológico particular, sostenido en los principios teóricos expuestos anteriormente. Si bien es menester recordar que como realizadores está en nuestras manos el proceso de recorte y selección del relato que construimos, buscamos ser fieles a las miradas de nuestros entrevistados, y utilizar sus testimonios como disparador a la hora de elaborar efectos visuales.

Entra aquí un debate: ¿cuál es el lugar que tiene que tener la entrevista en relación a la metáfora visual? Dado que el nuestro es un trabajo que



estudia esta figura y no las entrevistas, decimos que estas últimas son necesarias para nosotros como un registro reemplazable.

Ambos elementos, metáforas y entrevistas, son interdependientes. La metáfora visual puede servir para otorgar un nuevo significado como también para reforzar el carácter emotivo de la obra sin que esto signifique tenerla aislada en un pedestal. Con esto también hacemos hincapié nuevamente en las relaciones de la metáfora visual con la palabra literal. Si bien los entrevistados hacen uso de expresiones metafóricas, las tomamos en cuenta, pero no nos atamos a ellas.

Dicho esto, a partir de este momento desarrollaremos lo relacionado más directamente al hacer rutinario del audiovisual en las etapas de preproducción (fundamentalmente a las de carácter creativo, como las que implicaron criterios técnicos o el guionado) y rodaje, siendo el segundo capítulo de este trabajo un lugar dedicado plenamente a la posproducción.

Cuando ya teníamos definidos los aspectos básicos de nuestro cortometraje, la idea, el tema y un esquema provisorio (como los mencionamos en la introducción), nos adentramos en la búsqueda de los personajes de la obra. Esta búsqueda no fue sencilla. La depresión es un tema sobre el que la mayoría prefiere no hablar, ya sea porque enunciarla significa aceptarla o porque recordarla puede fomentar su regreso.

El proceso de selección para realizar las entrevistas constó de distintas instancias. Primero buscamos a personas por diferentes medios virtuales que hubiesen tenido depresión o la estuviesen transitando y se dispusieran a hablar del tema. Muy pocos individuos respondieron y los primeros encuentros fueron desalentadores, porque no se autopercebían como depresivos o no se sentían capaces de participar.

Nos dimos cuenta que teníamos que ser más flexibles a nuestros estereotipos idealizados, ampliando a su vez el rango de búsqueda. Fue así que logramos encontrar finalmente tres perfiles que eran adecuados para realizar el audiovisual.

Con cada uno tuvimos una charla previa donde les contamos los pormenores del proyecto y acordamos salvaguardar su identidad sin poner sus nombres reales.

Es por este motivo que, a los fines de poder referenciarlos a lo largo de este escrito, les asignamos los nombres ficticios de Enrique, Mabel y Gloria.

En un primer momento queríamos que los tres discursos que obtuviéramos fueran en primera persona, de aquellos que eran o habían sido depresivos, pero en esta exploración de posibles entrevistados a la que anteriormente referíamos nos dimos cuenta que este era un punto que podía ser maleable. En lugar de focalizarnos en un tipo de discurso



ampliamos los testimonios para que cada persona gramática del singular tuviese un lugar, con una carga de posicionamiento particular.

Es así que Enrique habla de la depresión en primera persona (yo), Mabel lo hace desde la tercera refiriéndose a su padre (él) y Gloria desde la segunda persona mediante el diálogo con su hijo (tú). La conclusión o cierre del cortometraje que une los tres testimonios es un epílogo colectivo en el que los personajes dan una visión a futuro o cuentan el desenlace de sus experiencias, por lo que puede entenderse como un “nosotros”.

Vale la pena aclarar que las metáforas visuales generadas en computadora son un recurso que puede incluirse en la obra en cualquier etapa en la que se encuentre el proyecto, pero que estará mejor integrada y resuelta si se encuentra prevista desde los primeros momentos.

En nuestro caso llegamos a la instancia de registro habiendo planificado previamente la forma de realizar las tomas para una posterior inserción de los VFX.

Una vez que nos propusimos filmar, más allá de los criterios estéticos que habíamos establecido<sup>8</sup> en nuestra preproducción, tuvimos que reevaluar decisiones en función a lo que los entrevistados aportaban; es decir:

¿Afecta el esquema de luces planteado a nuestro entrevistado?  
¿Debemos hacer lugar a los pedidos de éstos en cuanto disposición de cámara refiere? ¿Cómo preparar el espacio para darle lugar a futuras intervenciones digitales, sin perder el registro documental?

Si bien más adelante detallaremos los procesos básicos a seguir para la integración 3D, optamos por respetar un criterio general de registro, basado en filmar en la casa de cada uno de los entrevistados, montando la escena en espacios que tuviesen pocos elementos, para disponer libremente los VFX en posproducción en esos lugares. Acordamos que los efectos se adecuarían a los discursos de los entrevistados para construir las metáforas

Dicho esto, nos parece más cómodo detallar cada entrevista por separado para así dar cuenta del camino que optamos para la selección y aplicación de las metáforas.

Al construir las metáforas fuimos conscientes de que no esperamos que el espectador siga por nuestros mismos senderos de interpretación a raja tabla. Ni es la intención de estas descripciones funcionar como explicación de la obra, sino explicitar el mecanismo por nosotros utilizado para su elaboración.

Existe una estructura común que dota de una armonía interna al trabajo, que parte de la idea audiovisual en sí misma y puede ser señalada de la siguiente manera: introducción, tres secuencias de entrevistas



claramente diferenciables y conclusión. Tanto la introducción como la conclusión comparten características visuales y sonoras, pues nuestro objetivo es que el comienzo y el cierre del proyecto estén ligados entre sí para construir una narrativa circular. En ambas instancias hay tomas y efectos generados integralmente por computadora y otros donde intervenimos registros de archivo para la creación de metáforas.

Por su parte, todas las secuencias de entrevistas están introducidas por un travelling diseñado en posproducción a partir de un objeto presente en la casa del entrevistado. Cada una de las entrevistas cuenta con dos tipos de aplicaciones de VFX: una secuencia extra diegética en corte directo con la entrevista y una intervención de la toma principal de la entrevista, en la que un elemento de VFX se apropia de un lugar en el cuadro donde nuestro personaje está hablando. Ninguno de estos elementos es simplemente estático, sino que tiene un desarrollo y evolución particular en el tiempo.

Todos los diseños apelan en los sentidos metafóricos a una característica de los individuos, sin por esto interferir con la continuidad narrativa.

Para la elaboración de las preguntas de las entrevistas, construimos un punto normalizado para los tres personajes. Si bien hay cuestionamientos que surgieron de la charla con cada uno, utilizamos la siguiente grilla de base:

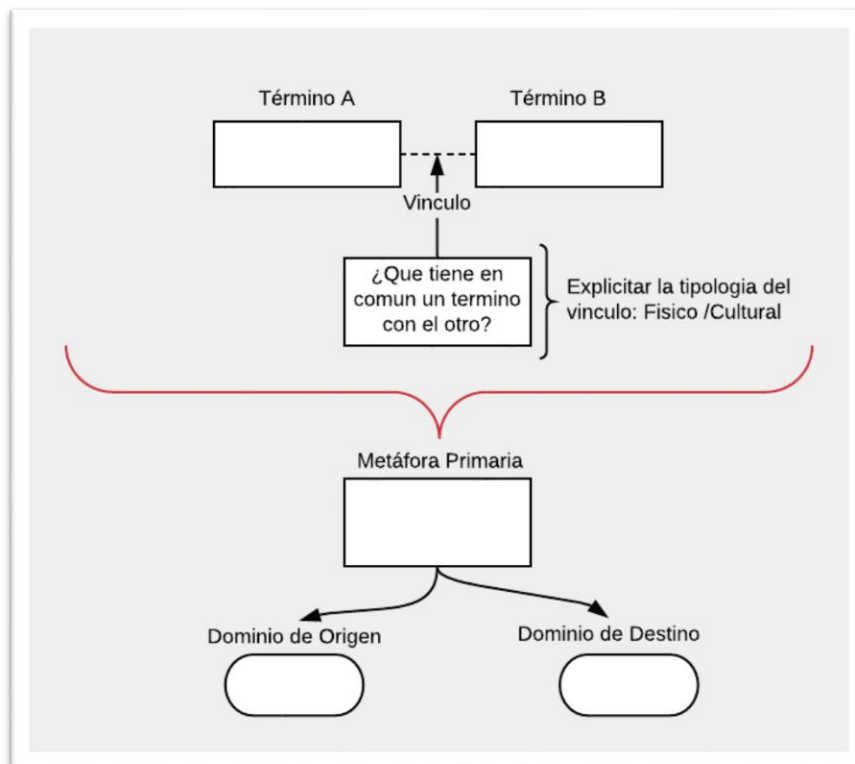
- ¿Cómo describirías la rutina de tu día?
- ¿Cómo definirías el “estar deprimido”?
- ¿Conoces o conociste a otras personas con esta condición? ¿La viven de la misma manera?
- ¿Qué rol tiene la familia?
- ¿Cuál fue la peor crisis? ¿Cómo se llegó a ella?
- ¿Ves un prejuicio social a hablar sobre el tema?
- ¿Consideras que la pasión de la persona juega un rol?
- ¿Con que imagen plástica asocias lo que nos estás contando?

En cuanto al mecanismo para elaborar las metáforas, ya presente en la literatura, tomando como referencia el que describe la investigadora mexicana Tatiana Sorókina:

*“Un significado establecido y divulgado se coloca junto a otro significado. Si esta vinculación sintáctica es inesperada, el primero obtiene significado, que no se conoce fuera de esta combinación; es un significado indirecto, construido o figurado. En el juego metafórico participan dos vocablos con tres significados: dos dados y uno nuevo; una palabra adquiere un significado nuevo, mientras que la otra permanece en su estado inicial.”*  
(Sorókina, 2006, p.69)



Proponemos tanto como herramienta para crear, como para analizar metáforas visuales el uso del siguiente diagrama donde los cuadros deben ser llenados en función a las definiciones dadas en el apartado anterior, con el cual incluso sería interesante comparar miradas en base a un mismo recurso.



*\*Figura 8*

Dicho esto, procedemos a hacer el correspondiente análisis de la obra audiovisual.

### Entrevista 1: Enrique

---

Enrique es una persona que ronda los cincuenta años, bioquímico. Optamos por trabajar con él porque asume su condición como depresivo y si bien estuvo inmerso en crisis que lo llevaron a un intento de suicidio, ha logrado sobreponerse con ayuda de medicación y asistencia terapéutica.

Su casa es pequeña, nos recibe en un living comedor donde tiene un modular de televisión con fotos de sus hijos y libros de medicina. Nos sentamos en torno a la mesa y nos ofrece tomar mates; desde donde él está sentado se ve una puerta que da a un patio interno. Al principio nos pregunta por dónde vamos a poner la cámara y se preocupa por qué vamos a mostrar. Acordamos hacerlo en la misma mesa al lado de la pared. Hacemos una



puesta de luces acorde a lo planteado en los criterios, dándole un protagonismo primordial a su sombra.

El resultado es aproximadamente una hora y media de material que tomamos a dos cámaras y con registro sonoro de dos micrófonos, un corbatero y un boom. En su habla cotidiana Enrique hace uso de metáforas como, por ejemplo, “yo veo la vida gris, ese color que no es ni fu ni fa... el negro ya sería la muerte”; “estás metido en esa situación espantosa de ser un muerto en vida”; “en determinado momento caí en una depresión”.

### Travelling introductorio

La cámara avanza por un ambiente oscuro donde se ve en el fondo una puerta que da a un patio por donde entra un poco de luz. Esta puerta se ve desde el comedor donde realizamos la entrevista y plantea una dicotomía entre luz/oscuridad que también está presente en Enrique.

Podríamos pensar en un término A (Un pasillo oscuro) que se encuentra en lugar del término B (La depresión). Así construida la metáfora sería “*la depresión es un pasillo oscuro*”. El término de origen presta así cualidades para que interpretemos al de destino. Hay una conexión sensomotora primaria en esta metáfora que nos permite establecer una relación con las metáforas primarias, “*lo malo es oscuro*” y “*los estados mentales son lugares*”.

Si bien con ligeras variaciones, en las tres entrevistas se mantiene esta lógica a la vez que la cámara avanza de forma constante hacia delante; esto tiene a su vez un vínculo con la metáfora primaria “*La experiencia del tiempo es nuestro propio movimiento a lo largo de un sendero*”. La cámara emula de esta forma el recorrido de nuestros personajes para llegar a la situación de la entrevista.



\*Figura 9

Como referencia encontramos una articulación similar de este recurso en los títulos iniciales de *La novena puerta (1999)*, aunque más parecido en cuanto diseño de VFX a la segunda entrevista con elementos en totalidad generados en computadora.







\*Figura 10

### Efecto visual troncal

Optamos por elaborar como efecto visual troncal, para trabajar con Enrique, lo que denominamos “tinta” dado su parecido a esta sustancia en un medio acuoso. La tinta como insert va evolucionando hasta fusionarse con las tomas de la entrevista propiamente dicha, formando un plano homoespacial.

El término A (tinta negra) reemplaza al término B (pensamientos negativos). Así la metáfora que se resulta es *“Los pensamientos negativos son tinta negra”*.

El vínculo que se construye se asienta en la metáfora primaria, *los pensamientos son un fluido* y el color negro relacionado culturalmente con lo negativo. A su vez la tinta se asocia a la viscosidad, esta consistencia espesa de la cual es difícil desprenderse.

La sustancia forma así también un lazo con su trabajo como bioquímico. Los colores y la densidad funcionan en correlación perceptiva.

Los lentes en términos de Whittock funcionan como un objeto de correlación, que nos sirven a su vez como nexo hacia un mundo interno. El término A (lentes) está en lugar del término B (Percepción de Enrique) siendo así *“Los lentes son la percepción de Enrique”*, identificable frente a la anomalía contextual de ver tinta sobrepuesta en un entorno realista. Esto tiene relación con las metáforas primarias *“mantener el control emocional es intentar reprimir el fluido en un contenedor”* y *“emociones son líquidos en los ojos”*.

Cuando la tinta entra en el plano de la entrevista de Enrique lo hace desde la parte superior del cuadro; de esta forma se establece un sentido de dominación *“ser controlado es abajo”*, y se sitúa como una entidad enfrentada con el personaje. Esta disposición en el cuadro encierra una conexión con *“Las dificultades son oponentes”*. Al narrar su historia de vida está enfrentando su propia depresión; de cualquier modo, y como planteamos anteriormente, consideramos que se pueden extraer varias interpretaciones.



## Entrevista 2: Mabel

Mabel tiene alrededor de 60 años, trabaja en su casa dando distintos talleres de yoga y relajación. La depresión es una problemática que la afectó de forma directa al convivir con su padre con esta condición. Enrique dice al cierre de su entrevista el pie para pasar a Mabel: *"Solamente las personas que tienen al lado una persona negativa, una persona con alguna especie de síndrome depresivo, solamente ellos, solamente ellos, entienden lo que se siente"*. Nos acercamos así desde otra mirada, la del familiar que está siempre presente y que carga con el peso de intentar sacar adelante a un ser querido.

En su casa no hay ningún espacio que permita un tiro de cámara cómodo, necesitamos reacomodar casi todos los muebles del comedor para lograr no dejar sobrecargado el plano. Cuando armamos la puesta de luces, Mabel nos mira y nos comenta que está más cómoda proyectando su sombra sobre unas cortinas de tela antes que en la pared, a lo cual nosotros accedemos. Nos hace un recorrido y nos muestra el jardín delantero de la casa, se detiene con precisión a hablarnos sobre sus plantas, y las nuevas macetas en las que está trabajando para cambiar las que están más maltratadas por el tiempo.

### Travelling introductorio

En el caso de Mabel toda la construcción del travelling se hizo en posproducción con elementos diseñados en computadora. Respetamos el diseño del piso del lugar y la persiana que servía para iluminar el ambiente, así como la que aparece en el plano general donde filmamos a su padre. A su vez, tomamos la decisión de registrar la ventana cerrada. Podríamos entenderlo de la siguiente manera: Término A (Un cuarto con la persiana cerrada), Término B (El sentimiento de Mabel), genera la metáfora *"El sentimiento de Mabel era un cuarto con la persiana cerrada"*.

La construcción de la toma fue intencionalmente similar al travelling de Enrique para darle una continuidad estética a las introducciones. Aquí entra en juego también otra metáfora primaria que se agrega: *"Lo perceptible está afuera y lo imperceptible adentro"*. Genera la idea de qué es lo que pasa "a puerta cerrada", que tiene una conexión con la intimidad.

### Efecto visual troncal

Con Mabel trabajamos un efecto de enredaderas, que crecen y se van adueñando del espacio en la medida que en su narración el conflicto con su padre aumenta.





Decidimos a su vez generar el diseño de una ventana con una enredadera atrás de donde ella se encuentra asentada, con la idea de darle una presencia, exterior que confluye en el espacio interior. Esta metáfora podría ser entendida como *"La depresión de su padre son raíces invasivas"*; el vínculo entre estos términos lo encontramos en las metáforas primarias *"las ideas son plantas"* y *"las personas son plantas"*. A su vez, Mabel y su padre nunca son filmados juntos porque así entendemos la distancia emocional que los separa, metafóricamente hablando: *"La distancia emocional es distancia física"*.

Las raíces son oscuras y parecen querer atar todo a su paso, avanzando hacia Mabel. Evolucionan en la medida que cuenta la historia pasada, por lo que también podemos entenderlo en estos términos: *"El pasado es un conjunto de raíces"*; esto también se apuntala en una metáfora primaria *"El pasado es un instrumento de restricción"* y *"El pasado es un perseguidor"*.

Llegando al final de la entrevista, el padre de Mabel se desvanece (*"Existir es ser visible"*), y en su lugar nace una raíz confluyendo así en la relación con los otros planos de la entrevista.

### Entrevista 3: Gloria

---

Así como la primera entrevista de Enrique encarna la narración desde la primera persona y Mabel desde la tercera persona del singular, en el caso de Gloria queríamos que fuese desde la segunda. Es por esto que se planteó como una situación de dialogo donde Gloria hablase frente a su hijo: consumidor de drogas desde temprana edad, vivió ciclos depresivos asociados a la adicción.

Gloria ronda los cincuenta años, vende ropa por internet y crió a cuatro hijos. Una parte de su casa tiene un piso de parquet, y decidimos colocar una tela negra por detrás, emulando así la disposición de una tarima de teatro.

Sólo dejamos dos sillas; al principio el hijo de Gloria colabora con nosotros, pero a medida que habla su madre en la entrevista, se levanta y se va.

#### Travelling Introductorio

En este caso, trabajamos sobre la idea de la silla vacía que deja su hijo al marcharse. Esta silla tiene una impronta más simbólica pero no debemos olvidar que de hecho los símbolos de este tipo suelen tener orígenes en metáforas.

El foco del haz de luz, marca así la idea de la ausencia como central y se resignifica con la toma final de esta secuencia. *"Lo importante es central"*,



nos dicta nuestra experiencia. La silla vacía por otra parte se encuentra enfrentada por posicionamiento del eje de acción a la de Gloria mientras habla. A las metáforas primarias planteadas anteriormente se podrían sumar en este caso "*Las relaciones son recintos*", ya que es justamente una relación la que esta puesta en foco. Algo que también se desarrolla y que tiene que ver con su hijo que desaparece en esa silla en la toma final, es la idea de que cuando nosotros comprendemos algo lo vemos ("*Ver es comprender*"). A su vez, "*Dañarse a uno mismo es apartarse*", como nos dicen Lakoff y Johnson en su libro "*Master Metaphor List*".

#### Efecto visual troncal

Aquí vemos un árbol que se deshoja, un índice de que se está secando. El término A (Árbol que se deshoja) está en lugar del término B (Hijo de Gloria). "*El hijo de gloria es un árbol que se deshoja*": la metáfora primaria con la que se vincula vuelve a tener parangón con las personas como plantas, presente en la segunda secuencia. A su vez el hecho mismo de perder hojas nos habla metafóricamente del cambio, "*Cambiar es perder un objeto*".

La secuencia se va alternando a su vez con planos de una flor que se prende fuego y por el calor se marchita.

Todo confluye en un travelling hacia atrás donde el hijo de Gloria se disuelve y nos encontramos en un ambiente ríspido con enredaderas similares a las trabajadas con Mabel. Hay una idea también detrás de esto, de lo amenazante y el miedo, relacionados con "*El miedo es una fuerza natural*" y "*El miedo es un enemigo escondido*". Es por eso que también mantenemos esta conexión.

Estos ejemplos no buscan de ninguna manera agotar las posibilidades o restringir opiniones en cuanto a la obra. Queda plasmado con estos breves análisis cómo las metáforas primarias pueden ser utilizadas como una estructura que nos guíe en la construcción de metáforas visuales. Al mismo tiempo, cabe mencionar que las metáforas visuales proponen interpretaciones en los receptores cuyo resultado no debe necesariamente ser unívoco, sino que potencialmente orientan la lectura del espectador hacia una determinada dirección.



## Capítulo II: CONSTRUCCIÓN DE METÁFORAS CON VFX ■■■

Este proceso de trabajo final de carrera demandó de nuestra parte una profunda capacitación en softwares de posproducción, tanto en lo que respecta al montaje como a la generación de efectos visuales en computadora. El proceso de trabajo constó de un gran porcentaje de tiempo dedicado a la capacitación en los softwares de posproducción y otro tanto dedicado al desarrollo del audiovisual como a la investigación teórica.

Los softwares utilizados para este proyecto fueron After Effects, VRay, 3ds Max, Nuke, los plugins Element 3D, Trapcode particular y Optical flares de After Effects, Ivy grow y After burns de 3ds Max. Como principal programa de montaje y posproducción se utilizó Premiere Pro. After Effects fue utilizado como el principal programa de composición para integrar los registros reales con las intervenciones en VFX realizadas en computadora. 3ds Max por su parte se utilizó para generar las nubes y raíces integralmente en 3D, mientras que el motor VRay se utilizó para los renderizados. El plugin Element 3D fue un complemento fundamental a la hora de construir escenarios y colocar elementos 3D en el programa de composición; citamos aquí como ejemplos la introducción de cada entrevista y la terraza.

También cabe destacar el recurso a footage que eventualmente se intervino con efectos visuales. Su utilización respondió a nuestra intención de focalizar las energías del trabajo en la posproducción y no tanto en el registro. Es por eso que aprovechando la oportunidad que nos ofrecían las imágenes para ser intervenidas, las seleccionamos cuidadosamente desde bancos virtuales y personales y procedimos a trabajarlas.

Ivy Grow es un complemento comúnmente utilizado en arquitectura para generar enredaderas y nos resultó funcional a la hora de construir las tomas de Mabel. En el recorrido de nuestra investigación el último software que exploramos fue Nuke, de la compañía The Foundry. Habiendo encarado desde un comienzo las tareas de composición desde After Effects, el recurso a este último programa tuvo un carácter mayormente explorativo porque, dado que su manejo es mainstream en la industria, investigarlo era un asunto pendiente para este proyecto. Llegado este punto resulta fundamental la siguiente acotación: un flujo de trabajo encarado desde el pack de Adobe permite una rápida vinculación entre las tomas que se trabajan en un programa y son montadas en otro. Dicho en otras palabras: mientras las tomas son seleccionadas y montadas en Premiere Pro, After Effects a través de la función de Dynamic link permite ejercer cambios que se actualizan de forma simultánea en el primer programa. Esta es una facilidad que claramente compite contra las ventajas ofrecidas por Nuke, y



porque necesitábamos agilizar nuestro flujo de trabajo ahorrando tiempo, decidimos comenzar nuestros aprendizajes de VFX en After Effects.

Las granjas de render fueron un factor determinante para el desarrollo de nuestro trabajo final dado que algunas de las secuencias que demandaban un proceso de renderizado, sobrepasaban las capacidades de la computadora en la que editamos. Fue por eso que a los fines de un mayor ahorro de tiempo y para lograr mayor eficiencia en nuestro flujo de trabajo enviamos el material a estos servidores. Fue el caso de la secuencia de Gloria, en la que la cámara se retiraba en travelling hacia atrás develando un bosque de árboles secos en su entorno.

Al comenzar este trabajo final de carrera desconocíamos casi por completo el manejo de los anteriormente mencionados softwares de posproducción. Las capacitaciones que encaramos provinieron de diversas fuentes: tutoriales online, cursos presenciales, cursos online, manuales, entre otros. Sin embargo, la mayor fuente de aprendizaje se basó en muchas horas de práctica y una gran cantidad de pruebas y errores. Alineados con nuestra intención de adquirir conocimientos sobre el tema en cuestión, y dada la realidad del interior de nuestro país en el cual las formaciones en VFX no son tan comunes, armamos un itinerario aproximado de los contenidos que necesitábamos conocer para poder aplicarlos a este proyecto audiovisual.

En el desarrollo de las siguientes páginas no pretendemos que el lector adquiera conocimientos acabados sobre el desarrollo de los VFX ni mucho menos pretendemos constituir un manual de capacitación en softwares. Por el contrario, nos interesa poner de manifiesto algunos de los conocimientos que hemos adquirido a lo largo de este proceso y esbozar una guía aproximada para un correcto flujo de trabajo en esta disciplina, al mismo tiempo que explicamos los métodos a través de los cuales llegamos a los resultados que se pueden observar en la obra audiovisual.

Finalmente, nuestra mayor intención con este desarrollo teórico práctico es abrir el camino para que las mentes interesadas en ingresar al mundo de los VFX cuenten con la base de nuestra experiencia, que, aunque pequeña y modesta en comparación con el gran bagaje que se puede encontrar por internet, es susceptible de aportarle material para orientar su exploración en el tema.



## Tipos de VFX

---

A grandes rasgos diferenciamos la utilización en este cortometraje de dos tipos de VFX: unos de carácter invisible y otros de carácter expresivo. Mientras que los primeros comúnmente apuntan a resolver problemas los segundos son claramente identificables como efectos visuales y su uso responde a la necesidad de comunicar información de carácter emocional. Los efectos visuales invisibles se utilizan con frecuencia para eliminar elementos de la toma que no deberían estar, que fueron registrados por error o que no responden a la lógica de la diégesis. Este caso es claramente observable en la siguiente toma:



Toma A



Toma B

*\*Figura 11*

En la toma A se encuentra el fósforo quemado que se utilizó para encender el fuego y que posteriormente fue borrado en posproducción para obtener el resultado que se observa en la toma B, en donde además se corrigió el color para llevar la toma a penumbra.

Los efectos visuales de carácter expresivo fueron los recursos fundamentales sobre los que asentamos la construcción de las metáforas visuales de las entrevistas. Un claro ejemplo puede observarse mientras Enrique narra su experiencia con la depresión y comienza a verterse tinta desde la parte superior del cuadro a la vez que se oscurece paulatinamente la escena.





Tomas previas a la intervención:

Tomas intervenidas:



\*Figura 12

A la hora de la filmación contábamos con un criterio de registro diseñado en función de la posterior inserción de efectos visuales en las tomas. Para lograr homogeneidad entre todas las entrevistas se tomó como parámetro general que los hablantes se colocaran en uno de los márgenes del encuadre mientras sus sombras se proyectaban sobre el plano posterior de la escena. También se cuidó que los espacios vacíos estuvieran libres de interrupciones visuales y que contaran con una iluminación pareja. Esto último, era fundamental, dada la necesidad de lograr una correcta exposición de las zonas destinadas a los efectos visuales.

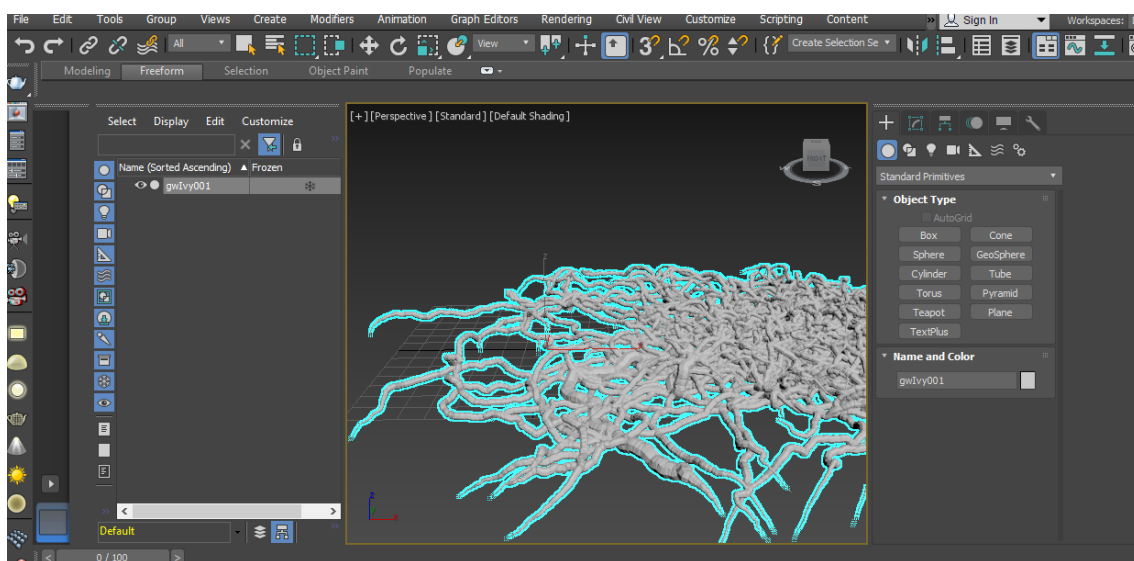
La planta de luces se diseñó en consecuencia: una luz principal colocada a 45° del tiro de cámara cuya principal función era la de proyectar la sombra de los hablantes sobre la pared de atrás, un despegue dirigido a la zona de posterior inserción de los efectos visuales.





### La inserción de VFX: las enredaderas

Para desarrollar este punto nos serviremos de un ejemplo práctico que se visualiza en el cortometraje, específicamente de la escena del testimonio de Mabel que se acompaña de una enredadera creciendo sobre la mesa. Para lograr este efecto fue fundamental haber contado con un registro prolijo: con esto nos referimos a que estuviera correctamente expuesto y libre de obstáculos en la zona en que se generaría la integración 3D, y a la precaución de mantener la cámara inmóvil durante el desarrollo de toda la entrevista. En segundo lugar, se trabajó con un complemento de 3ds Max comúnmente utilizado en arquitectura para generar enredaderas sobre superficies planas. Se trata de Ivy Generator, y desarrolla automáticamente el crecimiento de las ramas a partir de una zona de nacimiento que converge con una superficie plana. Este complemento permite controlar parámetros como el ancho de las ramas la posibilidad de que crezcan hojas y flores, la elevación de las ramas por sobre el plano, la influencia de la gravedad y la animación de su crecimiento, entre otras cosas.

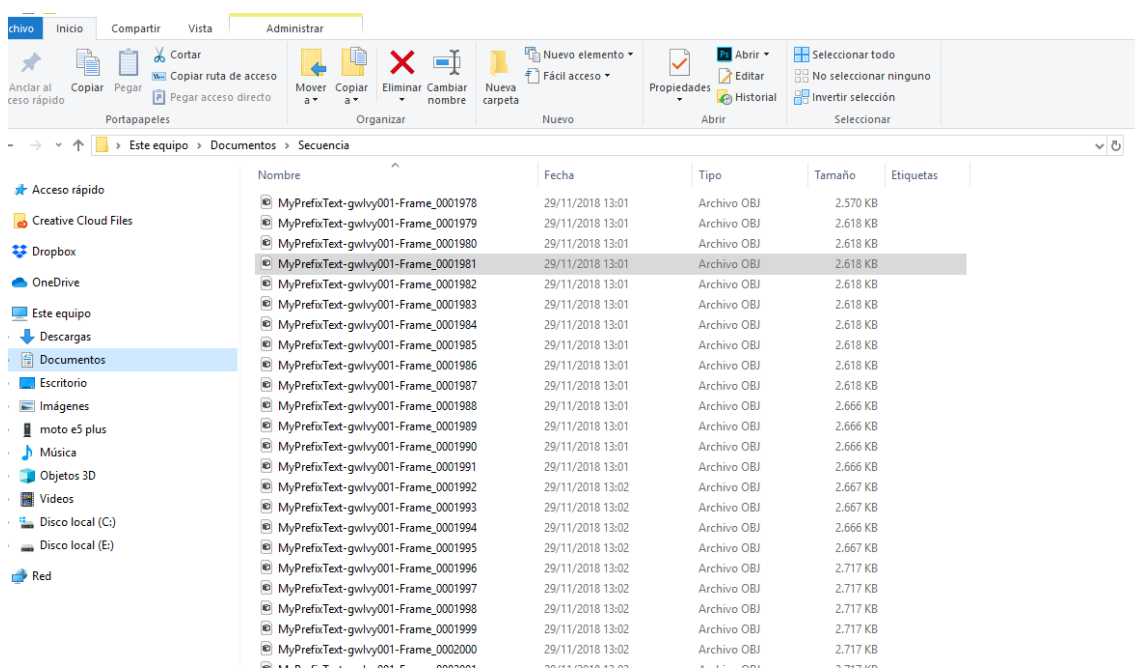


*\*Figura 13*

Como primer paso se exportó a 3ds Max un fotograma en .jpeg que correspondía al segmento en el que se iban a insertar los VFX. Este fotograma se utilizó como background para el modelado 3D y se creó un plano coincidente con la ubicación de la mesa y su forma. Luego se colocó el punto de nacimiento de la ramificación en uno de los laterales de la toma para simular el efecto de que las ramas aparecerían desde el fuera de campo. Una vez finalizado el proceso de modelado se procedió a animar el crecimiento modificando parámetros como la duración del efecto.



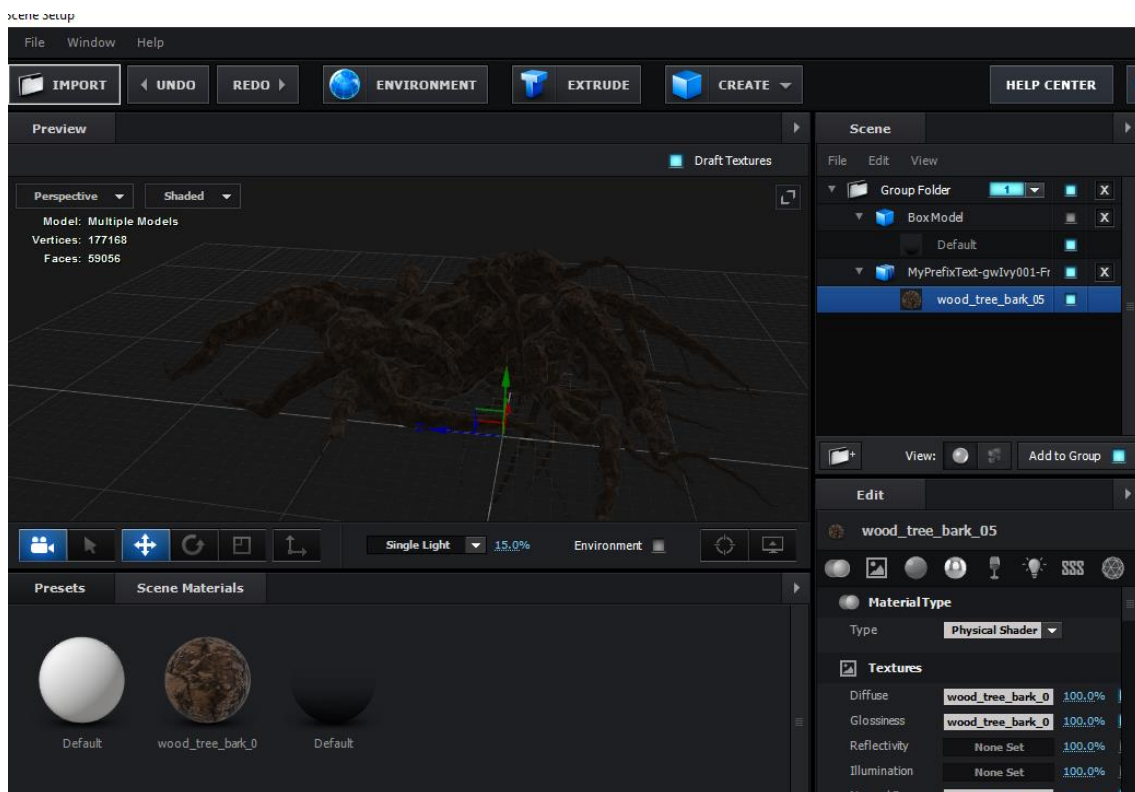
A los fines de lograr mayor control sobre la integración 3D en After Effects, utilizamos un criterio de exportación no tradicional desde el programa de modelado. Esto significa que por regla general cada vez que se interviene un fotograma con modelado 3D en un programa destinado a este fin, la exportación se realiza en secuencia de imágenes, ya sea en formato .exr o .png; sin embargo y a los fines de retocar la animación con Element 3D, la exportamos como secuencia .obj. Se trató de una decisión arriesgada dado que dicho formato trajo como consecuencia un resultado de gran tamaño para el almacenamiento. Sin embargo, una de las grandes ventajas que proporcionó fue la posibilidad de retocar la animación de una manera muy versátil en After Effects, controlando allí mismo la luz y las texturas.



\*Figura 14

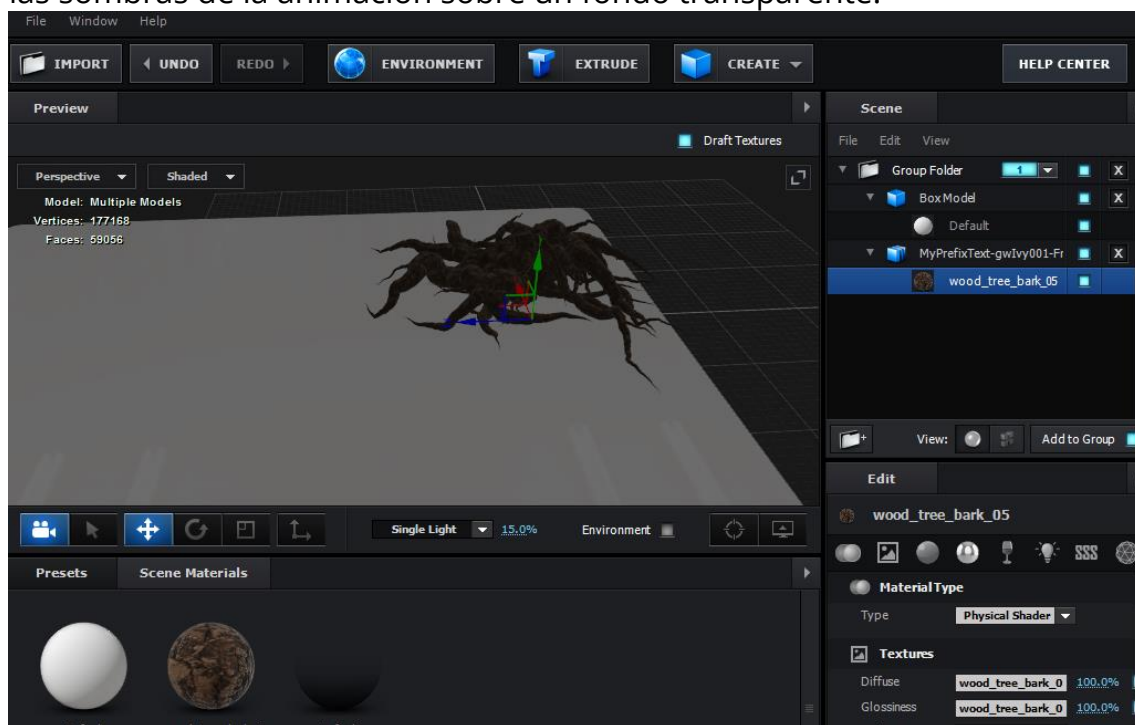
Para esto se importó la secuencia dentro del plugin Element 3D, en donde además se la texturizó y se adecuó su posición a la del plano del registro directo.





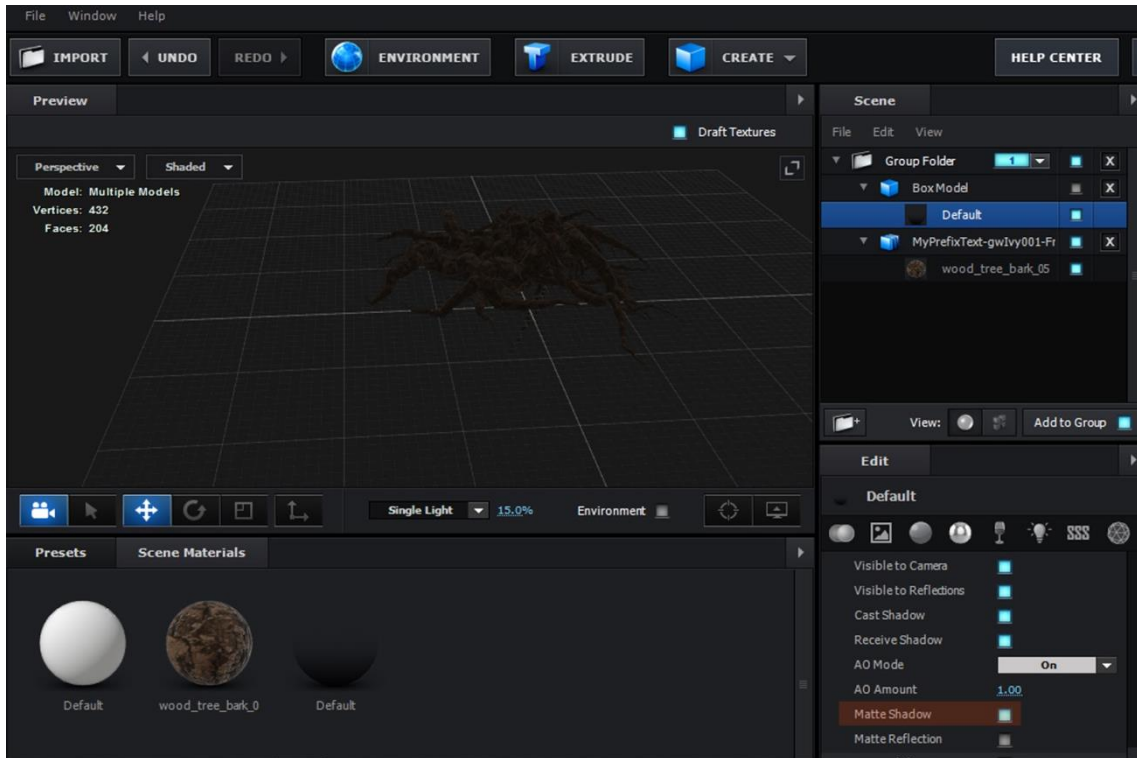
\*Figura 15

A la hora de integrar correctamente un modelado 3D con un entorno real uno de los más grandes desafíos es emular la iluminación del registro directo. Para esta secuencia se colocaron las luces 3D de forma similar a como se diseñó la planta de luces para el registro, y se colocó un plano por debajo de la enredadera con un material matte shadow, capaz de recibir sólo las sombras de la animación sobre un fondo transparente.



\*Figura 16

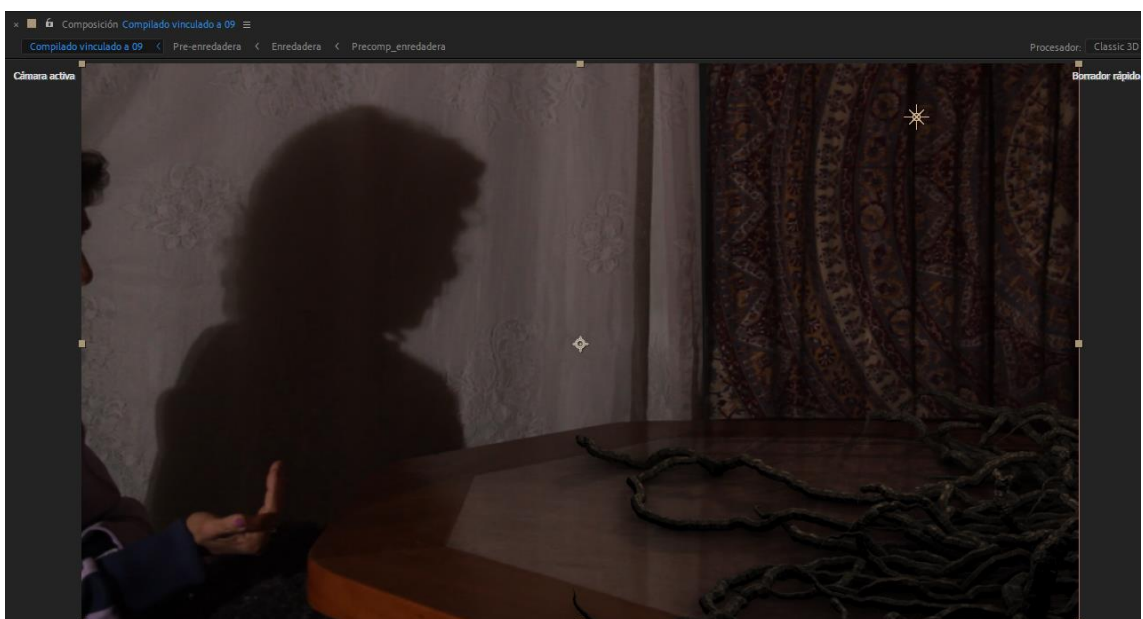




*\*Figura 17*

La configuración de estas sombras constituyó uno de los más grandes desafíos el proceso de integración, puesto que es una de las claves para que el ojo humano asocie ambas figuras (modelado + registro real) a un mismo lugar físico.

Finalmente se aplicó una corrección de color a estas ramas en donde la desaturación jugó un papel fundamental.



*\*Figura 18*





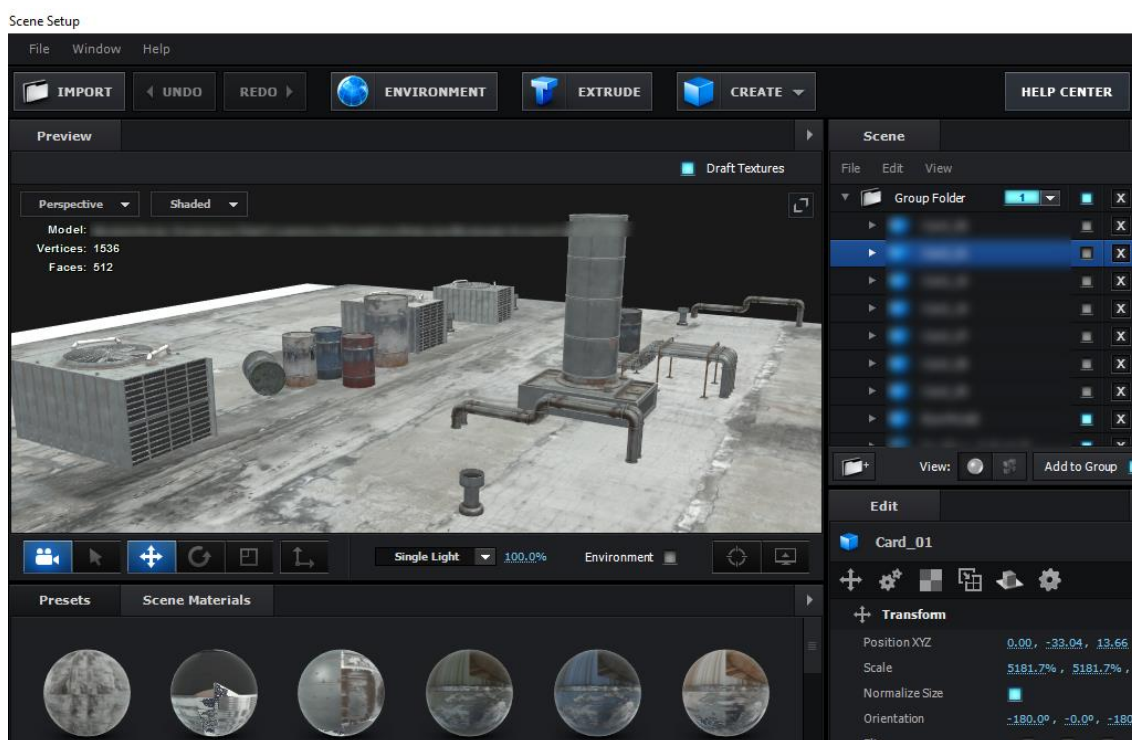
### La Azotea

Al referirnos a esta escena estamos hablando tal vez de una de las decisiones más arriesgadas y más satisfactorias del proceso de elaboración del cortometraje. Sabíamos desde el comienzo del trabajo que deberíamos encarar en algún momento la realización de un entorno totalmente generado por computadora. Esta secuencia representa la culminación de muchos de los aprendizajes adquiridos para este fin.

Esta escena consta de tres partes: el travelling por la terraza hacia el precipicio, la caída por el tubo de nubes y finalmente una toma ascendente de cámara en donde las nubes se despejan dejando entrar un rayo de luz.

### El travelling

El diseño de la azotea se generó integralmente desde Element 3D, distribuyendo los artefactos .obj en la superficie. Los siguientes pasos demandaron de nuestra parte una intensa búsqueda de texturas y mucha prueba y error en lo que respecta al diseño de la iluminación.



*\*Figura 19*

Una vez realizado este procedimiento se colocó el video de la tormenta y se utilizó una variación de intensidades en una de las luces para generar el efecto de la luz de los relámpagos sobre la superficie de los objetos. Finalmente se colocó una cámara y se animó su posición para recorrer la azotea de comienzo a fin. Como complemento se colocaron paisajes urbanos



de edificaciones para funcionar como background y se utilizó Trapcode particular para generar una bruma baja que abarcara toda la escena.



*\*Figura 20*

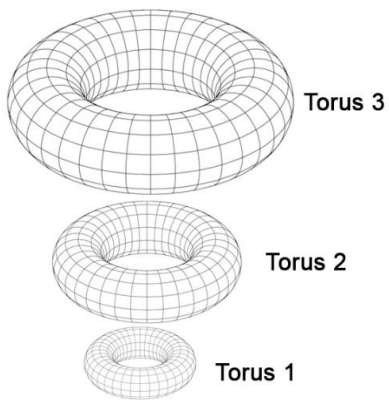
### El tubo de nubes

Esta secuencia se generó integralmente en 3ds Max a través del complemento Afterburn. Cabe destacar que la demanda de recursos del sistema para el renderizado de esta secuencia por parte del complemento en cuestión resultaba tan excesiva que debió realizarse en partes, como especificaremos a continuación.

En 3ds Max se generaron múltiples “torus” a los que se les aplicó sistemas de partículas asociados al plugin Afterburn. La lógica creativa de esta secuencia fue la generación de formas primitivas similares a las que se pretendía de las nubes con el torus, la aplicación de una serie de partículas en movimiento animadas por la rotación del torus, y la asociación de una forma nebulosa para cada una de ellas, para que vistas en conjunto generaran la ilusión de una gran nube en movimiento. Como bien mencionábamos anteriormente el renderizado de esta secuencia sobreexigía la tarjeta gráfica de la computadora, de manera que perdimos mucho tiempo porque el programa dejaba de funcionar. Por eso la decisión fue renderizar cada parte del tubo por separado y componerlo posteriormente en Premiere Pro.

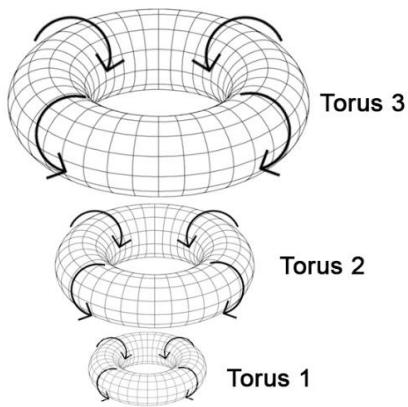






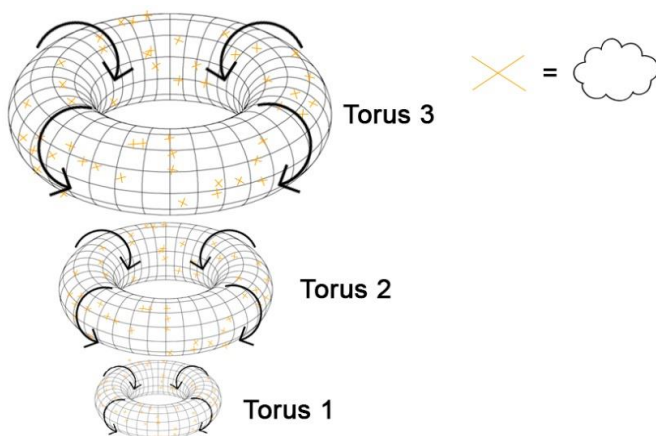
*\*Figura 21*

**PASO 1: Creación de torus**



*\*Figura 22*

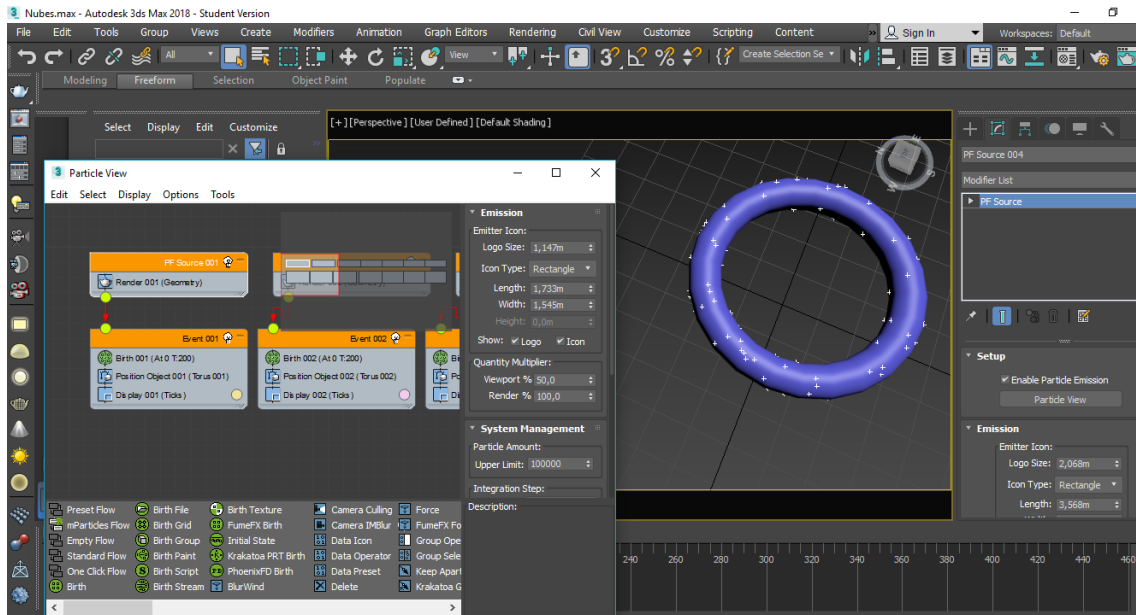
**PASO 2: Rotación de torus.**



*\*Figura 23*

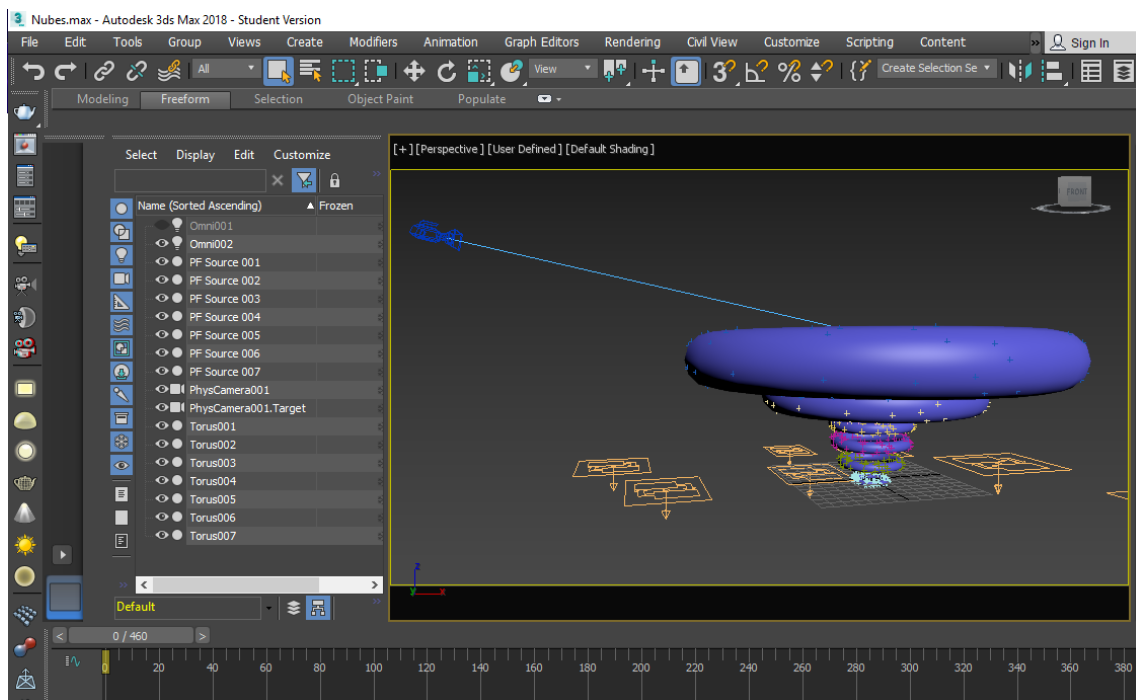


### PASO 3: Aplicación de sistema de partículas y agregado de efecto "Afterburn".



\*Figura 24

Una vez terminado este proceso, se creó una cámara y se le aplicó un movimiento similar al que realizaba la cámara de la terraza en After Effects, para que nos permitiera unificar un movimiento con otro en la misma composición, generando el efecto de una caída libre desde el borde del tubo de nubes.

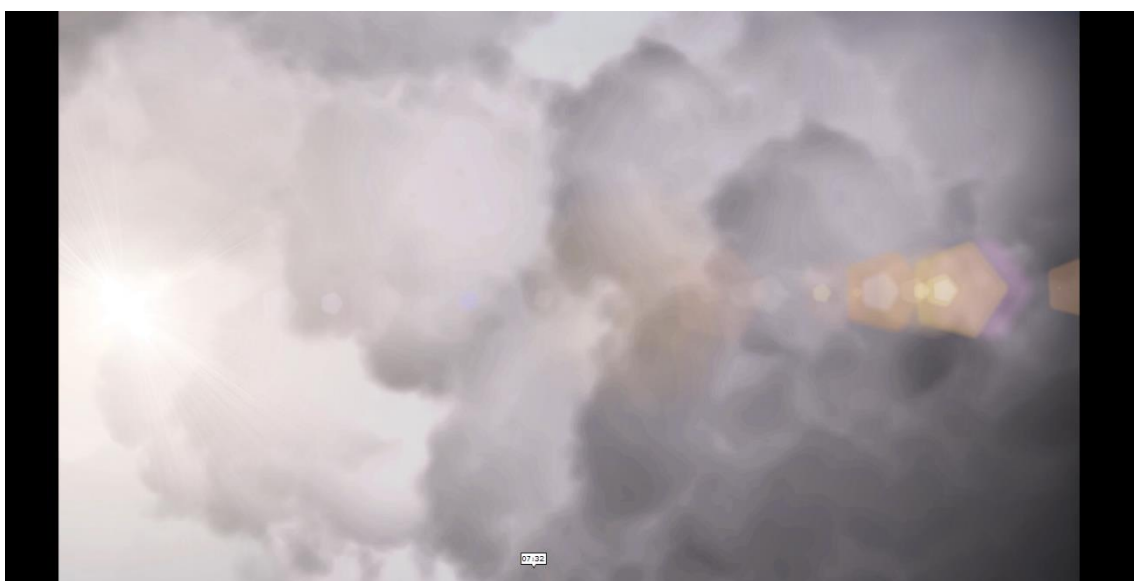
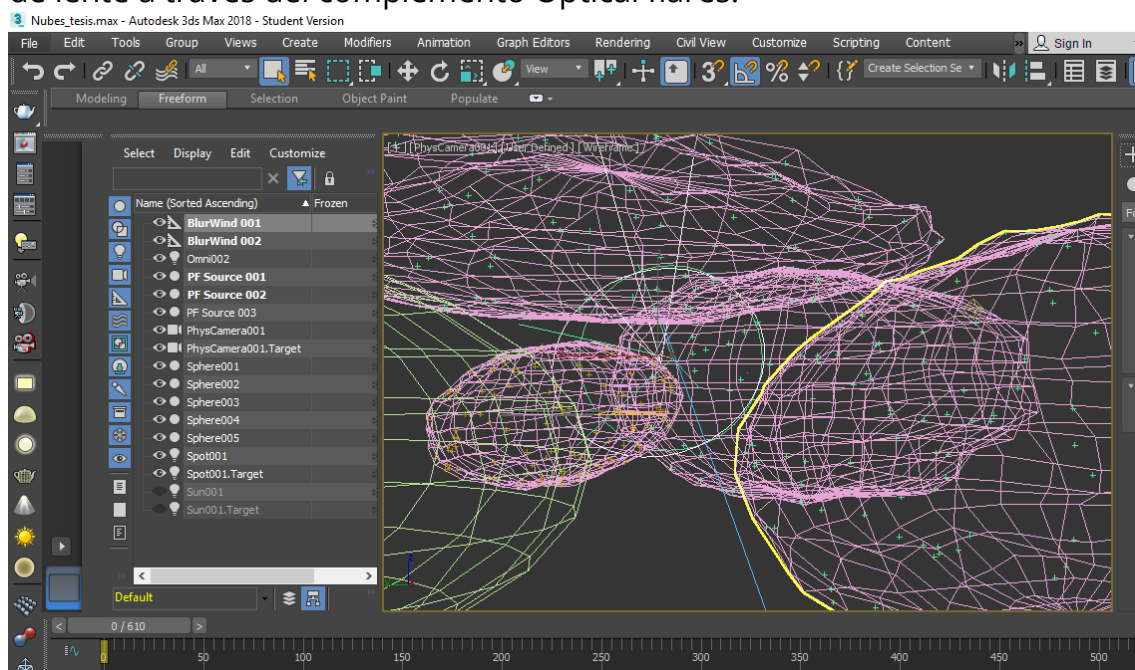


\*Figura 25



### Toma final: nubes y rayo de sol

Para esta última toma se realizó un efecto similar al utilizado para la creación del tubo de nubes. Se creó una serie de esferas alargadas y se aplicó un sistema de partículas asociado a Afterburn. También se les aplicó un modificador "noise" animado para simular el efecto de deformación de las nubes en movimiento, y una simulación de viento para afectar la dinámica de las partículas. Se animó el movimiento de las nubes para que progresivamente fueran separándose unas de otras. Cada capa de nubes se renderizó por separado y se compusieron en conjunto en After Effects, en donde además se añadió el foco luminoso del fondo y el efecto de distorsión de lente a través del complemento Optical flares.



*\*Figura 26*



### Reflexiones sobre lo que no nos quedó bien

Bien mencionábamos al comienzo que este proceso está signado por la prueba y el error. Un claro ejemplo de esto se cita a continuación con la secuencia de los lentes que aparece durante la entrevista a Enrique.

Nuestra intención durante este segmento era proponer que la depresión también es un punto de vista, una perspectiva del mundo. Por ello elegimos mostrar que el mundo de la tinta oscura se ve a través de los lentes de Enrique. La elaboración de este efecto atravesó múltiples intentos.

#### El primer intento:

Inicialmente intentamos registrar los lentes con marcas de trackeo para posteriormente insertar un ficticio fondo transparente eliminando las marcas de la sombra y colocando la toma de la tinta por el reverso de los lentes sobre el vidrio. Se trató de un trabajo que involucró trackeo, camera tracker, planar tracker y rotoscopía en Nuke. Sin embargo, el resultado final no satisfizo nuestras expectativas: obteníamos una toma de movimiento inestable y con una rotoscopía deficiente. Por más que dedicamos mucho tiempo para rehacerla y mejorarla, el resultado no era mejor y decidimos probar con otra alternativa.



*\*Figura 27*





El segundo intento:

Por consejo de profesionales en el tema decidimos intentar la recreación del interior de los lentes tanto del reverso como del anverso, utilizando el efecto de la pantalla verde. Para ello la mejor alternativa fue pintar los vidrios tanto de un lado como del otro e iluminar la escena con mayor intensidad. Nuevamente dedicamos tiempo a resolver el desafío que se nos presentaba recurriendo a la incrustación de imágenes por medio de la eliminación de la pantalla verde, camera tracker y rotoscopía. A pesar de que sabíamos que se trataba de un trabajo de gran dedicación, no estábamos dispuestos a resignar la idea original. El resultado obtenido nuevamente nos dejó disconformes.



*\*Figura 28*

La tercera es la vencida:

Finalmente decidimos poner en juego los recursos que habíamos adquirido durante la elaboración de la toma de la azotea, y tienen que ver con realizar la secuencia integralmente en 3D. Esto significaba un reto técnico para el cual no sabíamos si estábamos verdaderamente preparados. Sin embargo, asumimos el desafío. Así fue que procedimos al diseño del espacio con unos azulejos similares a los que había en la casa del entrevistado sobre los que colocamos los anteojos y generamos una puesta de iluminación también similar a la de la introducción de este fragmento. Finalmente introducimos la toma de la tinta negra en el interior de los vidrios.





*\*Figura 29*

El desarrollo de estas tres tomas nos condujo a una discusión poético técnica que nos parece verdaderamente importante mencionar hacia el final de este trabajo. Con el cortometraje terminado sólo restaba resolver la secuencia de los lentes. Habíamos destinado alrededor de 3 meses a trabajar este fragmento y aun no llegábamos a una representación lo suficientemente realista de nuestra idea original. Fue entonces cuando meditamos sobre las limitaciones técnicas de la poética: ¿acaso toda idea es realizable? Y de lo contrario, ¿cuáles son sus límites?

Al comenzar este trabajo final de carrera pusimos sobre la mesa todos los conocimientos adquiridos en nuestro paso por la facultad, pero decidimos ir un poco más lejos y proyectar el tipo de profesionales en que deseamos convertirnos. Ese fue el impulso para abordar una temática en la que no éramos ávidos concededores, pero en la cual queríamos perfilar nuestro futuro. Y decidimos que la respuesta para ambas preguntas radica en el hacer artístico que también es un hacer técnico.

Para la poética de una historia no existen limitaciones más allá de la imaginación y para la técnica, existen en nuestras capacidades humanas para adquirir conocimientos. Y existe el tiempo, el cruel adversario de todo perfeccionista. Admitimos que somos perfeccionistas y podríamos avanzar a pasos agigantados mejorando la técnica del cortometraje en pos del tan deseado realismo, pero este proyecto demanda más que eso: demanda verosimilitud. Por eso consideramos que reformular esta metáfora para hacer otra que fuera técnicamente “más fácil” de realizar, no sólo haría decaer el potencial de la propuesta metafórica que deseamos transmitir, sino que además estaríamos corriendo el horizonte más lejos, y con el paso del tiempo volveríamos a ver sus defectos.



Finalmente, aunque no completamente satisfechos, decidimos colocar en el cortometraje la toma obtenida con el tercer intento, como retrato del proceso de adquisición de conocimientos desarrollado en estos últimos años, proceso que continuará en la medida en que especialicemos nuestras habilidades en VFX.



## Conclusión: MÁS ALLÁ DE LO QUE VEMOS

Desde la génesis de este proyecto nuestro principal fin y objetivo fue demostrar cómo los VFX pueden aportar una amplia gama de experiencias y contenido semántico si se lo piensa como un recurso metafórico y no solo como un reducto de espectacularidad.

Creemos haber demostrado con la realización de este cortometraje cómo los VFX pueden ser un elemento principal de la puesta en escena funcionando orgánicamente en el registro no-ficcional.

Sostenemos por ello en razón de la obra y la investigación realizada que considerar a la metáfora visual en su vínculo con la metáfora primaria es una herramienta que otorga un abanico de posibilidades nuevo a la hora de acercarse al audiovisual (tanto para realizadores como analistas). Esta afirmación se sostiene en que permite explotar y explorar particulares dimensiones semánticas del discurso audiovisual, cómo los nuevos significados se construyen en la mente del espectador, y el proceso de asignación de sentido a los términos presentados.

Es ésta a su vez una razón para volver sobre el estudio de la metáfora visual y así indagar sobre las formas de construcción de sentido que se manejan en la actualidad.

Construir metáforas visuales con VFX amplía las posibilidades creativas a la hora de pensar un audiovisual y además aporta información adicional al contenido del registro directo. Esto es útil de diversas maneras, por ejemplo, al agregarse en posproducción al registro directo puede ser modificado en múltiples oportunidades sin que esto signifique volver a rodar tomas.

Por otro lado, comprobar que los VFX como suponíamos pueden ser utilizados en una función metafórica implica en términos industriales acceder a una amplia gama de significaciones con un coste bajo en material, aunque de alta demanda de tiempo técnico. Su realización tiene un impacto positivo en el diseño de producción de una obra (incluso independiente) porque se pueden lograr grandes resultados sin salir de una isla de edición, de tiempo parecidas a las de la animación tradicional.

Tener pensada una posproducción de estas características permite -a diferencia de otros recursos clásicos- diseñar una puesta en escena que sea consecuente con el discurso global de un entrevistado. Esto significa que no dependemos de predecir lo que diga nuestro interlocutor, sino que luego de realizado el registro, podemos analizar cómo articular recursos en función al material seleccionado. Teniendo como ejemplo que si en lugar de estar interesada por las plantas, nuestra entrevistada hubiese sido una artista plástica podríamos haber aplicados recursos como el de ténpera sobre lienzo, por plantear un caso aleatorio.



Desde el momento en que realizamos las entrevistas sabíamos que mucho de lo que había en el material era delicado y teníamos que manejarlo profesional y sensiblemente. Es por eso que cuando les enseñamos a los protagonistas el resultado final y se emocionaron, entramos en contacto con esa fibra que está en los cimientos de la producción del arte, que es lograr que la otra persona se vea afectada de alguna forma por la creación. Para nosotros como realizadores ese fue el momento donde supimos que tanto esfuerzo había valido la pena. Allí comenzamos a evaluar los resultados y consideramos que el realizado ha sido un proceso satisfactorio. Pusimos a prueba la integración de los VFX en un contexto de entrevistas con una temática dramática y los resultados obtenidos tanto en términos técnicos como en términos de impacto emocional nos resultan óptimos.

Podemos condensar brevemente nuestras apreciaciones sobre el proceso investigativo en tres conclusiones:

-Las metáforas visuales generadas en computadora no solo son susceptibles de aportar información complementaria a la literal aportada por la palabra o por el sonido, sino que además son capaces de sugerir interpretaciones direccionadas en los receptores, aunque la respuesta no sea unívoca. Es por ello que se hace necesario, al momento de la preproducción, replantearse el lugar que ocupan los VFX en una obra audiovisual, para no reducirlos a su función meramente efectista e invisible. Los VFX tienen un potencial expresivo que es capaz de enriquecer cualquier discurso, y relegarlos a un lugar de espectacularidad es coartar sus capacidades expresivas y de construcción de sentido.

-El hecho de que los efectos visuales sean generados en computadora abre la puerta para repensar en nuestra facultad los roles tradicionales de un equipo técnico involucrado en la realización de una película, y a entender que no es un patrimonio exclusivo del cine industrial o que demande grandes inversiones. Es perfectamente entendible que para el desarrollo de un audiovisual con VFX sean necesarias muchas personas, pero no es la única forma de hacer películas. Esto permitiría en un futuro que las cátedras que constituyen el plan de estudio de nuestra carrera dejen un espacio de aire para conversar acerca de las formas de abordar los VFX desde la narrativa de una historia, el montaje, la dirección de arte, la puesta en escena, entre otras cosas.

-El recorrido histórico sobre las múltiples formas de concebir el concepto de metáfora a lo largo del tiempo arroja como resultado un paulatino proceso de emancipación del mundo del arte del de la palabra. Conocer las preconcepciones existentes acerca de los términos que hoy configuran nuestra lectura de las cosas permite reacondicionar las definiciones al ámbito de nuestra competencia, el cine. Porque de una manera u otra los realizadores han elaborado sus obras audiovisuales bajo



diferentes concepciones del concepto de metáfora a lo largo del tiempo, incluso sin haber teorizado sobre el tema. Esto quiere decir que es evidente el hecho de que la metáfora, tal y como lo plantea la teoría de la metáfora primaria, preexiste a la creación artística o literaria: es una forma de concebir el mundo.

Como retrato de casi dos años y medio de arduo trabajo de investigación y realización, la obra habla de nuestras capacidades adquiridas en materia de posproducción (de no saber absolutamente nada del área hasta explorar múltiples softwares de edición y diseño) y también de nuestras limitaciones. Estas limitaciones esperamos que sean los motores para caminar en el futuro hacia nuestros perfiles profesionales en el área de los VFX.

Queda pendiente de estudio la reacción del espectador promedio con la metáfora visual, para analizar más en profundidad su capacidad efectiva. Pero hasta aquí cumplimos nuestra misión, y esperamos que este trabajo abra el camino para nuevas investigaciones sobre el tema en el contexto de nuestra facultad.

Como cualquier obra artística es difícil considerarla como terminada, pero vemos con orgullo el proceso realizado. Fue un aprendizaje arduo que todavía continúa y probablemente nunca termine. El uso de VFX en el cine está influenciado por los avances tecnológicos tanto de software como de métodos de registro cada vez más eficaces y que se democratizan con el abaratamiento de los costos en la medida que pasa el tiempo. De la misma manera que los espectadores se van volviendo cada vez más exigentes con sus requisitos de VFX (entre ellos el tan debatido requisito de realismo), nuestro rol como realizadores audiovisuales demanda de un constante proceso de aprendizaje, de revisar nuestras obras anteriores para aprender de ellas y encaminar las siguientes.

Por todo lo anterior, anhelamos que la conclusión de esta etapa habilite a su vez nuevas formas de creación artística en nuestras obras audiovisuales, con los conocimientos adquiridos durante esta investigación. Después de todo, toda obra de arte está compuesta tanto de lo que vemos como de nuestras conclusiones sobre ella. Porque como plantean Lakoff y Johnson en su libro, el éxito es elevación vertical, y para la creación artística el cielo es el límite.



## ANEXO I:

### *Clasificaciones tipológicas en la Teoría de la metáfora conceptual*

La siguiente es una clasificación de cuatro tipos de metáforas distinguiendo la naturaleza del dominio de origen. Estas tipologías se corresponden a las presentes en el libro *“Metáforas de la vida cotidiana”* de Lakoff & Johnson, con ejemplos de nuestra autoría.

Las **metáforas estructurales**, arman un concepto en términos de otro sistemáticamente, se resaltan unos aspectos y se ocultan otros. Los autores confeccionan una tabla de la que extraemos algunos ejemplos.

-*Las ideas son comida*. Da lugar a frases como *“Devoró un libro”*; *“no entiendo qué pasa, me estoy comiendo la cabeza”*.

-*Los ojos son contenedores de emociones*. Da lugar a frases como *“Mira la maldad que hay en sus ojos”*; *“Sus ojos se llenaron de alegría”*.

Las **metáforas de orientación** pasaron luego a llamarse para Lakoff y Turner en 1989 “metáforas de esquema de imagen”. Como mencionábamos anteriormente están relacionadas con conceptos espaciales como arriba/abajo o centro/periferia entre otros. No son arbitrarias porque cada cultura elige valores en detrimento de otros.

Las **metáforas ontológicas** configuran entidades no físicas como si lo fueran. *“Una voluntad de acero”*; *“Su mente es una maquina”*.

Pensemos todo lo anterior en base a ejemplos de diálogos fílmicos, así podremos darnos una idea de la naturalización que opera sobre la vida cotidiana. La película *Todos lo saben (2018)* del director iraní Asghar Farhadi, es un drama familiar que narra la historia del secuestro de una niña por alguien en el entorno familiar. En el minuto 39, en una secuencia donde se debate qué hacer, el patriarca familiar dice *“Nos vamos a quedar plantados sin hacer nada”*. Esta metáfora, implica una transición a los hombres ocupando el lugar de plantas, con un carácter negativo asociado centralmente con la idea de la percepción del tiempo. El hombre debe actuar en todo momento, mientras que la planta parece que no está haciendo nada, demorándose mucho tiempo en desarrollarse. Y se remarca la idea así del tiempo como un “valor” que está ligado a la situación, pero también a la cultura. Si bien cabe recordar que la estructuración metafórica siempre es parcial, un ejemplo de eso es que cuando se pronuncia la frase, nadie piensa en que va a venir alguien a regarlos, como si efectivamente fuesen plantas. La parcialidad de la estructuración es importante dado que como plantea Lakoff y Johnson “Si fuera total, un concepto sería en realidad el otro, no sería meramente entendido en términos del otro” (Lakoff; Johnson, 1988, p.49).



En otro momento en uno de los diálogos finales un personaje dice *"Yo estaba perdido, hundido, terminado por la bebida"* que es un ejemplo de otro tipo de categoría metafórica para estos autores, así como las anteriores eran estructurales, estas son orientacionales. Tienen como característica la asignación espacial que tiene correlación con el mundo físico en el que habitamos basado en dicotomías como por ejemplo adentro-afuera; arriba-abajo; delante-detrás; centro-periferia, entre otras. Estas metáforas no son arbitrarias y pueden cambiar según el sistema cultural de los involucrados. Pero pensemos ahora las bases físicas y sociales de que este personaje plantee que estaba "hundido". Esto se asocia a la tristeza, porque opuestamente estar erguido se asocia a lo positivo; a su vez se relaciona con lo inconsciente y con no tener control. Porque el sujeto con fuerza siempre está arriba, en este caso la bebida, y lo obliga a estar hundido y dominado. Todos estos ejemplos son físicos, repasemos ahora los sociales: el status jerárquico siempre es positivo, arriba, la virtud es elevada mientras que los vicios son bajos. En oposición a la razón, las emociones están por debajo, en el lenguaje corriente nos "sobreponemos a las emociones y nos elevamos a la razón", no decimos que la gente puede llegar a tener "altos instintos". Es interesante asumir estas metáforas organizacionales en el discurso cinematográfico ocupando su lugar desde el punto de vista y de emplazamiento de la cámara.

Finalmente, las **metáforas de imagen** son la última categoría y se incorpora recién en 1989. No estructuran la cognición, sino que proyectan una estructura mental sobre otra. Por ejemplo: "La provincia de Santa Fe es una bota", el dominio de origen es "bota" y el de destino es "provincia". Una metáfora de este tipo es una expresión única, y no un patrón para un sistema, que es posible por las formas esquemáticas generales. Otro ejemplo de esto podría ser cuando se hace referencia a la guitarra como el cuerpo de una mujer.

Debemos distinguir entre los esquemas de imágenes y las metáforas de imagen (para estos autores). Los primeros son los patrones generales que comparten las dos "fotografías" que están superpuestas en una metáfora de imagen.





## ANEXO II:

### *Otras miradas de la metáfora visual desde las teorías de la imagen*

En el siguiente anexo mencionaremos otros autores que aportaron a las teorías de imagen y que, si bien no se relacionan tan estrechamente con nuestra búsqueda, ayudan a contextualizar el surgimiento de miradas posteriores.

**Marcel Martin** en 1955 opina que la metáfora es la yuxtaposición de dos imágenes, una diegética y la segunda metafórica, que produce en el espectador una impresión. Y la distingue de “símbolo”, dado que este se da en un mismo encuadre facilitado por la composición, el contrapunto de las acciones y las inscripciones.

Centrándonos en las metáforas, Martin distingue una graduación de menor a mayor pureza. La que menos nivel tiene es la plástica, ya que son similitudes externas; le continúa el nivel dramático donde hay una explicación de la acción y las más intensas son las del nivel ideológico/simbólico porque el autor deja plasmada su imagen del mundo.

El teórico francés del cine **Jean Mitry** asume que en la pantalla solo puede haber comparación y lo que nosotros tomamos como metáfora son sólo formas particulares de metonimia dado que se basan en sinécdoques, por lo que se apela más a la contigüidad que a la sustitución. Son partes identificables que remplazan a un todo evocado.

**Roy Clifton** en 1983 considera que a través de la forma se puede expresar contenido, pero las figuras fílmicas no son una traducción de las figuras verbales. Sin embargo, a la hora de caracterizar las mismas toda la terminología que usa este autor proviene de la retórica verbal. Así nos encontramos con que la metáfora forma parte del subgrupo “Figuras de semejanza”, junto con la repetición y el símil. La metonimia y la sinécdoque pertenecen al grupo de “figuras por omisión”. Hacemos esta aclaración porque es una referencia interesante apreciar cómo distinguen o hermanan los autores a estos tropos.

Para Clifton la metáfora tiene dos términos, pero no recurre a la lingüística, sino que lo piensa en “la imagen de la pantalla” y “la glosa”, un cristal a través del cual se la mira diferente y por ende se evalúa. Estas partes están tan interconectadas que separarlas causa un esfuerzo para el espectador de tiempo y concentración. Por contexto siempre tiene que ser claro que la lectura debe ser metafórica, debe presumirse una intencionalidad.

Un concepto particular que propone es el de “metáfora muerta” que son aquellas utilizadas tantas veces que pierden su impronta al normalizarse.



Tal sería el caso por ejemplo del “bip” ininterrumpido en el hospital para decir que alguien ha muerto.

**Bethany Johnsen** en 1984 sostiene una postura muy parecida a la de Carroll, pero añade la necesidad de un “alfabetismo visual” para poder comprenderlas. Este tropo aparece cuando hay una yuxtaposición de elementos familiares ensamblados en un todo unificador, de una forma poco familiar, pero con carácter deliberado.

**Charles Forceville** posee una vasta bibliografía que parte desde 1988 al 2007, y en propias palabras de Ortiz es el autor que más ha ahondado en la metáfora visual. Dentro de sus principales aportes está el de distinguir entre *metáfora monodaly multimodal*. Sus estudios tomaron la “*Teoría de la Interacción*”, de Max Black, y la aplicaron a la imagen gráfica publicitaria. Para Forceville era importante investigar qué elementos del término secundario se proyectaban sobre el primario y cómo lo sabemos.

Distingue dentro de la publicidad gráfica categorías de metáforas. Es *Contextual*, cuando uno de los términos es tácito, pero es referido por contexto. Un ejemplo sería:



\*Figura 30

En esta polémica publicidad francesa anti-tabaco se puede apreciar como el falo es el elemento implícito sugerido contextualmente por el gesto de dominación sobre los jóvenes. Verbalizada la metáfora sería “*Fumar es estar obligado a hacer sexo oral*”.

La metáfora *Híbrida* se percibe porque ambos términos se funden en una única estructura similar (al igual que la homoespacialidad de Carroll).



\*Figura 31

En esta imagen huevo/pelota de ping-pong, se funden en una misma estructura.

*Símil pictórico* son las imágenes donde cada elemento es posible de ser distinguido como unidad, pero relacionado por su parecido.



\*Figura 32

Tanto "auto" como "rinoceronte" son distinguibles en dos unidades, pero enunciadas como pares similares por sus características físicas, tanto de tamaño, color y posición en el encuadre, aludiendo así también a características connotadas como la fuerza y la resistencia.

Finalmente, Forceville menciona las metáforas *verbo-pictóricas* que en libros posteriores de éste pasarán a formar parte de las denominadas *metáforas multimodales*. Aquí uno de los términos corresponde a lo visual y otro a lo verbal.

En 1999 este autor se aboca a la metáfora en los filmes argumentales proponiendo la distinción entre seis tipos de formas que tiene este tropo de hacerse presente:

- 1- Metáfora verbal explícita
- 2- Metáfora pictórica explícita
- 3- Metáfora de combinación de medios explícita
- 4- Metáfora verbal implícita
- 5- Metáfora pictórica implícita



## 6- Metáfora de combinación de medios implícita

Básicamente, las metáforas son verbales cuando son enunciadas por los personajes, pictóricas cuando se dan por yuxtaposición de planos y de combinación de medios cuando hay yuxtaposición de imagen, sonido y grafismo. Y se vuelven implícitas cuando pueden entenderse también en un sentido literal.

En 2004 es que propone los términos de *modal* y *multimodal*. Con *modal* se hace referencia a un sistema de signos interpretables por procesos de percepción específicos distinguiendo nueve tipos:

- 1 Signos Hablados
- 2 Signos Pictóricos
- 3 Gestos
- 4 Signos Olfativos
- 5 Signos Escritos
- 6 Los sonidos
- 7 La música
- 8 El gusto
- 9 El tacto

Las metáforas monomodales presentan un dominio de origen y un dominio de destino bajo un mismo sistema de signos. Mientras que en las metáforas multimodales los términos presentados se corresponden a distintas modalidades (siendo la más recurrente en el cine signos pictóricos – signos hablados y Signos pictóricos/ Sonido).

Para Focerville, hay que superar al lenguaje y entender que la metáfora es una cuestión de pensamiento; no es necesario traducir verbalmente o poder parafrasearlo para que este recurso exista. Para superar esta dependencia de tener que demostrar que A es B, el autor propone tres señales que pueden aparecer juntas o separadas y que nos dan el indicio de que nos encontramos frente a este tropo.

El *Parecido físico*, sólo funciona para las metáforas monomodales; tiene que ver con la forma en que se nos presentan más allá del tamaño, textura, posición y color. Puede ser un movimiento de cámara particular. Un ejemplo lo podemos encontrar en la publicidad del rinoceronte y el automóvil.

*Colocar algo de forma inesperada*, cuando algo nos resulta extraño dado que no se encuentra en el contexto propio del objeto, por lo que revela un aspecto diferente del mismo. Si en una película el protagonista camina por una iglesia, abre la eucaristía y se encuentra con una bolsa de heroína, se sugiere que *"la religión es una droga"*.



En la *Entrada simultánea*, dos elementos de modalidades distintas se muestran de forma coincidente; es así por ejemplo cuando un personaje entra al aula de su escuela, cierra la puerta, y escuchamos como si fuese una celda cerrándose. En la película de Luis Buñuel *El discreto encanto de la burguesía* (1955) el embajador de la República de Miranda es detenido y encarcelado por el tráfico de cocaína. Momentos después el ministro del interior hace una llamada para que sea liberado de inmediato, el inspector pide una explicación y se escucha un sonido de una turbina de avión. Cuando le pide que le vuelva a explicar se escucha la misma turbina. Cuelga el teléfono y al entrar su subordinado le dice que libere al embajador, este pide razones, y cuando el inspector la da se escucha nuevamente la turbina del avión.

**Indurkha** (1992) asegura que hay dos diferencias sustanciales entre la metáfora no verbal y la verbal. Son más asimétricas y de lectura opcional.

Hasta aquí, estos catorce autores son los que hemos elegido como referencia en el ámbito de los estudios visuales para llegar a nuestra definición de metáfora visual, sumado a los estudios de Ortiz.



## Bibliografía

- Weinrichter, A. (2005). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores.
- Vázquez, D. (2010) *Metáfora y analogía en Aristóteles. Su distinción y uso en la ciencia y la filosofía*.
- Ankersmit, F. (1994) *History and Tropology: The Rise and Fall of Metaphor*.
- Fernandez, J. (2006) *Breve historia de la semántica histórica*.
- Lakoff G. Johnson M. (1980) *Metáforas de la vida cotidiana*.
- Ortiz, M. (2010) *Teoría integrada de la Metáfora Visual*. Comunicación y sociedad. Núm 2.
- Sorlin, P. (2016) *Estéticas del audiovisual*. Editorial La marca.
- Sorókina, T (2006) *La intertextualización de la realidad discursiva*. Versión 18.

