

LA FICCIÓN Y EL *ORIGEN* SEMIÓTICO DE LOS MUNDOS NARRATIVOS

FICTION AND THE SEMIOTIC *INCEPTION* OF
THE NARRATIVE WORLDS

Miguel MANDUJANO ESTRADA

Universidad de Barcelona
mmandujano@gmail.com

Resumen: A partir del problema de la distinción entre el sueño y la vigilia y su relación con la premisa de la película de Christopher Nolan *Origen*, nos proponemos construir una analogía del vínculo entre la ficción y la realidad. Esta metáfora nos servirá para exponer la idea de creación artística dentro de un marco filosófico. Para esto, recurriremos a la noción de *cooperación interpretativa de los textos narrativos* de Umberto Eco y, en particular, a la suposición de una *teoría de la mentira* como símil de la semiosis y medio de explicación semiótica.

Abstract: From the problem of distinguishing between dreams and wakefulness and its relationship with Christopher Nolan's film *Inception*, we propose to build an analogy of the linkage between fiction and reality. This metaphor will help us to present the idea of artistic creation in a philosophical frame-

work. For this, we will use the notion of *interpretative cooperation of the narrative texts* developed by Umberto Eco and, particularly, the supposition of a *lie theory* as a simile of the semiosis and a semiotic way of explanation.

Palabras clave: Ficción narrativa. Mentira semiótica. Cooperación interpretativa. Umberto Eco.

Key Words: Narrative Fiction. Semiotic Lie. Interpretative Cooperation. Umberto Eco.

1. SUEÑO, VIGILIA, DUERMEVELA

[...] –*Ahora está soñando, ¿sabes con quien sueña?*

–*Nadie lo sabe*

–*Sueña contigo. Y si dejara de soñar, ¿qué sería de ti?*

–*No lo sé*

–*Desaparecerías. Eres una figura de su sueño. Si se despertara ese Rey te apagarías como una vela [...].*

Lewis Carroll, *Alicia a través del espejo*.

El mundo de los sueños siempre ha maravillado a los hombres. Ya trescientos años antes de nuestra era, por establecer una referencia en el pasado remoto, el filósofo chino Chuang Tzu había adelantado, a través de una pequeña historia, el problema del escepticismo moderno:

Chuang Tzu soñó que era una mariposa. Al despertar ignoraba si era Tzu que había soñado que era una mariposa o si era una mariposa y estaba soñando que era Tzu (en Borges, Bioy-Casares y Ocampo, 1977: 78).

Efectivamente, la cuestión sobre si estamos despiertos y en nuestra vigilia accedemos a una realidad que es como se nos presenta o, en cambio, nuestra percepción nos engaña y vivimos en la realidad aparente de una dimensión onírica, es fundamental para la epistemología y un tema recurrente en la filosofía, la ciencia y el arte¹.

¹ Para una visión contemporánea del problema puede consultarse el trabajo de Ernesto Sosa; la primera de sus conferencias *Locke* en la Universidad de Oxford aborda el problema de los sueños en la filosofía (Sosa, 2007). Hay versiones en español publicadas en México y España (Sosa, 2005a, 2005b).

Sin embargo, el marco de referencia de este trabajo no es, en sentido estricto, la teoría del conocimiento, sino una semiótica de la cultura explicada a partir de la producción artística (Mandujano, 2011). Del gran problema epistémico nos interesa tan sólo destacar la presencia del sueño y la vigilia en lo que de manera general llamaremos *creación* de la obra de arte y que interpretaremos desde la teoría de la cooperación interpretativa de Umberto Eco (2000a).

En términos generales, el sueño puede aparecer en la obra de arte como tema o como recurso. En el segundo sentido, es una herramienta que puede servir para definir la trama, incorporar un problema, realizar una elipsis o establecer cualquier otra relación con el tiempo narrativo. Más nos interesa la primera acepción, en la que un sueño o el asunto del sueño en general, se presenta como una parte central de la obra. En literatura podemos pensar en *Niebla* de Unamuno, el teatro de Pirandello, el Segismundo de Calderón de la Barca o la *Alicia detrás del espejo* de Lewis Carroll. En cine, es un sueño el motivo que ilumina el cambio de perspectiva del Dr. Borg en *Fresas salvajes* (Ingmar Bergman, 1957) y una pesadilla la alegoría central en *Ocho y medio* (Federico Fellini, 1963).

Arquetípico resulta el tratamiento del problema en *Despertando a la vida* (Linklater, 2001). En su película, Linklater reproduce un permanente estado de sueño lúcido más allá del desarrollo de la acción. El realizador rehabilita una vieja técnica que redibuja la imagen real para convertirla en animación; así, por medio de la *rotoscopia*, el autor envuelve el argumento en un contexto que multiplica los canales por medio de los cuales expone el problema de la distinción entre los sueños y la vigilia. De acuerdo, pues, con la premisa de Linklater, la vida es un sueño, pero no nos daremos cuenta de ello hasta que, en el momento de la muerte, despertemos.

Esto nos lleva a la obra que es nuestro pretexto y punto de partida: la cinta de Christopher Nolan, *Origen* (2010).

Como recordaremos, en el *mundo de los sueños* de *Origen*, el dolor es psicológicamente real, y la muerte, el *artificio* que despierta al soñador y lo devuelve a la *auténtica realidad*, tal como en el argumento de *Despertando a la vida*.

La principal novedad de esta película consiste en que un grupo de personas pueda compartir, efectivamente, un sueño. Como sabemos, en *Origen* es posible entrar en la mente de otra persona a través del estado onírico para *extraer* la información que en estado de vigilia oculta. Para esto, el ob-

jetivo debe ser conectado a un dispositivo que regula ciertas condiciones y permite un nivel de sueño controlado. El equipo, conectado también a la máquina de los sueños, no sólo comparte sino manipula el sueño, ayudado de todo un montaje que reproduce un escenario y unas circunstancias creíbles, entre otras, mediante el trabajo del *arquitecto*, uno de los miembros del equipo sobre el que recae la tarea de la *construcción* de un entorno verosímil del que el sujeto intervenido no pueda dudar. En la película, la meta principal consiste en sobrepasar la labor de *extracción* y conseguir la *inserción* de una idea en la mente de Robert Fisher, el objetivo central.

Si bien los miedos y proyecciones más íntimas del objetivo son desconocidas e imprevisibles para el equipo, éste tiene la ventaja de la lucidez onírica; es decir, aunque por algún exceso en la práctica puedan disolverse las fronteras entre el sueño y la vigilia —como ocurre con Mal, la desaparecida esposa de Dominic Cobb, el personaje protagonista—, el equipo sabe que está soñando, que habrá un recurso (una *patada*) que los devolverá a la realidad y que ante una contingencia puede recurrir a la *muerte* y despertar.

Ahora bien, la relación que queremos establecer con la película dentro de este trabajo es la de una *metáfora de la creación artística*, es decir, no nos interesa el problema de la realidad en sí ni por qué creemos en nuestros sueños, sino más bien por qué los sueños, en tanto *alegoría de la ficción*, se asumen como un *mundo real* (o *posible*)². No desarrollaremos un análisis discursivo ni profundizaremos en el significado de las imágenes más de lo que sea necesario para conseguir nuestro propósito: Una lectura semiótica de la relación de la *autoría* de la obra con la *frucción* e interpretación del espectador.

Mundos *reales* o mundos *posibles*, ésta es la disyuntiva de nuestra propia premisa, no en el ámbito de la epistemología, como hemos dicho, sino en el de la cultura y la creación artística; por eso, en nuestra metáfora no nos moveremos ni en el sueño ni en la vigilia, sino más bien en una especie de *duermevela*, un estado en el que se puede estar soñando o despierto de manera indistinta.

² El uso que aquí haremos de *mundo posible* no corresponde, *strictu sensu*, a la manera en que la teoría literaria entiende el concepto. El énfasis de la *Teoría de los mundos posibles* es la posibilidad de un mundo *semántico* ficcional. En este sentido, aunque el argumento de *Origen* establecería un *mundo posible*, es decir, un universo narrativo en el que las leyes del mundo real se suspenden, las palabras de Christopher Nolan (ver segundo apartado) nos hacen pensar en un sentido más lato. En definitiva, el uso que hace Umberto Eco del término es general, no analítico y, a razón de la influencia de la semiología peirceana, un continuo flirteo con la ontología. Abordaremos este problema a partir de la tercera sección. Por lo demás, siguiendo la manera en que Eco se refiere a los mundos narrativos, y su oposición genérica a mundo *real*, utilizaremos indistintamente los términos *mundo posible*, *complementario* y/o *alternativo*.

En suma, así como en *Origen* la realidad creada por el equipo de *extractores* debe ser viable y creíble para el soñador, el cine y la creación artística, en general, debe establecer *un mundo posible o complementario* que permita al espectador *vivir* en su propia historia, *como si* no hubiera otro mundo real.

En lo siguiente, trataremos de identificar esta condición de la obra de arte con la posibilidad de una *teoría de la mentira*, una lectura que desde Umberto Eco puede hacerse de todo producto semiótico de la cultura, incluyendo, por supuesto, la creación artística. Explicaremos las nociones fundamentales sobre las que puede construirse una teoría así (signo, semiosis infinita, interpretante, cooperación interpretativa) y que nos permitirán concluir (¡también metafóricamente!) que, efectivamente, el mundo no es real, pero que esto no importa, pues si una cosa no puede usarse para *mentir*, no puede usarse tampoco para decir ninguna otra cosa (Eco, 2000b: 22).

2. VERDAD, MENTIRA, FICCIÓN

[...] COBB

You create the world of the dream. You bring the subject into that dream and they fill it with their secrets [...].

Christopher Nolan, *Inception*.

En su *Tratado de semiótica general*, Umberto Eco define la semiótica como «la disciplina que estudia todo lo que puede usarse para mentir» (2000b: 22). Como ejemplo, un botón.

Los botones, ilustra Eco, tienen ciertas propiedades morfológicas de reconocibilidad. Aparentemente, algunas pueden ser accidentales, como la forma y el tamaño, y otras esenciales, como su posición en el extremo de un tejido y su relación con un ojal en el otro extremo. Habrá algunas otras propiedades funcionales que nos permitirían establecer una especie de sistema de oposición elemental entre botón y ojal, sin embargo, advertimos que hay botones que tienen una función ornamental y que se convierten en una especie de *síntomas falsos* o *mentira*. Pero los botones ornamentales no están para mentir; tienen alguna otra razón de ser, como la posición social del dueño de la chaqueta, por ejemplo. Así, mientras que una oposición *emic* (significativa para el agente) entre botón y ojal lo convierten en un *artificio*

mecánico funcional, la ausencia *etic* (observación ajena al agente) del ojal lo transforma en *artificio simbólico* (Eco, 1990: 331).

De manera análoga al *botón mentiroso*, podemos pensar toda creación artística como un *falso acto de referencia*, ya que en la obra de arte se comunican *significados* y no *objetos*, «actos sémicos en los que la referencia no existe o es ficticia» (Eco, 1988: 175). Ésta es la *mentira* a que nos referimos y éste el sentido en que insistiremos en que la ficción, sea en la literatura o en el cine, es ajena a la verdad.

Para construir esta noción, Eco ha tenido que partir no sólo de una consideración semiótica de los efectos de la cultura, sino de una idea de signo germinal. Podría decirse que, en general, existe un amplio acuerdo en definir el signo como cualquier cosa que pueda considerarse un *substituto significante* de cualquier otra; Eco añadirá que esa *cualquier otra cosa* no debe necesariamente existir en el momento en que el signo la represente. Así, por ejemplo, cuando decimos /perro/, sabemos que no reproducimos un perro sino la voz significante de la idea de perro y que «perro» es tan sólo la combinación de grafías que sustituye a /perro/. Sin embargo, todo esto tiene que ver muy poco con los perros en particular (Mandujano, 2007).

Hay dos tradiciones generales sobre la idea de signo. Por un lado, para Ferdinand de Saussure, un signo es «la combinación del concepto (significado) y de la imagen acústica (significante)» (1945: 129). Derivada de esta definición, Eco admite la noción de *convención semiótica*, pero, agrega, siempre y cuando «esa asociación está reconocida culturalmente y codificada sistemáticamente» (2000b: 36). Por otro lado, de la tradición inaugurada por Charles Sanders Peirce, Eco recogerá un *tercer elemento* indispensable para una visión holística, diríamos, del acto semiótico.

A diferencia de Saussure, en quien el signo establece una correspondencia bivalente entre un concepto y una imagen acústica (no entre una cosa y un nombre), para Peirce hay una relación de *estímulo-reacción* entre dos polos (la relación signica diádica) que mediatiza un tercero, el interpretante. Así, el signo está en lugar de algo, su objeto, pero no en todos sus aspectos, sino sólo en relación con una suerte de idea. De esta manera, signo es, sobre todo, lo que al conocerlo nos hace conocer algo más y toda síntesis proposicional implica una relación significativa, una semiosis.

En otras palabras, el signo o *representamen* crea, mentalmente, un signo equivalente, que es el *interpretante* del primer signo. Peirce define:

[Signo es] Cualquier cosa que determina a otra cosa (su interpretante) a referirse a un objeto al cual ella también se refiere (su objeto) de la misma manera, deviniendo el interpretante a su vez un signo, y así sucesivamente ad infinitum (Peirce, CP: 303)³.

Esta noción de *semiosis infinita* será fundamental para entender los procesos de comprensión de la creación artística. Por alguna razón, más que saber que se trata de una película, el argumento de *Origen*, para seguir nuestra ilustración, *encaja* en la *enciclopedia* del espectador promedio probablemente porque todos hemos soñado y, hasta antes de despertar, no hubiéramos podido saber que se trataba de un sueño. La estructura narrativa deja (aparentes) huecos que podemos llenar con nuestro propio conocimiento, siendo fundamental la habilidad del autor y sus propias motivaciones.

A propósito, cuando a Christopher Nolan le preguntaron si se había inspirado en Freud para construir su mundo de los sueños, respondió: *probablemente en Borges*⁴, debido, explicó, a la simpleza con la que presenta el asunto y –tal como en *Matrix*⁵–, la sutileza con la que introduce la vacilación «¿Y si esto no fuera real?» (Iztcoff, 2010). Para Nolan, el *autor empírico* de *Origen*, es fundamental la idea de que el sueño se realiza en un plano superior a la percepción, por eso, tal como sucede en su película, mientras se sueña se crea el mundo que se está percibiendo y, si se sabe que se sueña, es posible controlar y *crear*, mentalmente, un mundo entero (Nolan, 2010: 8-9). En el mismo orden de ideas, Nolan afirmó: «Once you remove the privacy, you've created an infinite number of alternate universes in which people can meaningfully interact» (Iztcoff, 2010).

No siempre podemos conocer las intenciones del autor (así como los autores no pueden prever la totalidad de sus posibles espectadores); lo relevante será la relación entre un *autor modelo* (el Autor) y un *espectador-fruidor mo-*

³ Siguiendo el criterio más extendido, citaremos los *Collected Papers* de Peirce con la abreviatura CP seguida del número de párrafo en lugar del año de publicación y el número de página.

⁴ Aunque Borges critica continuamente el psicoanálisis, admite que el inconsciente guarda una suerte de relación con los sueños. Hablando de la obra de Stevenson, emplea el término *celebración inconsciente* para explicar que haya recibido en sueños los argumentos de *Olalla* y *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (Borges, 2007).

⁵ Sin embargo, *Matrix* no presenta el problema a través de un sueño propiamente dicho, sino por la inmersión en un mundo virtual que es, en realidad, el mundo real. El problema de *Matrix* y su relación con la filosofía ha sido ampliamente tratado; particularmente interesante resulta la película documental dirigida por Ben Wright (2004) en la que Slavoj Žižek analiza el filme criticando la reducción de la realidad virtual a una réplica de la realidad cotidiana. En el caso del argumento de Nolan, el mundo de los sueños debe ser prácticamente una réplica de la realidad, pues de esto depende la confianza del soñador.

delo (el Lector), así como la cantidad de universos alternativos en los que sean capaces de interactuar.

En realidad, esos *huecos* en la estructura narrativa son *dejados a propósito* por el autor, quien conoce las características generales de su espectador, sus posibilidades de interpretación y la medida aproximada en que será capaz de encontrar interpretantes con los que podrá compartir su propia perplejidad. Dicho de otro modo, la confianza en el *mundo narrativo* equivale a la sospecha *¿y si esto no fuera real?* Pero en positivo.

El Autor, para decirlo con nuestra metáfora, se comporta como el *arquitecto* de *Origen*, aunque no sólo; se identifica también con las funciones de los otros personajes del equipo: Es el *hombre clave*, el *falsificador* de su propio mundo alternativo, incluso el *extractor*, siempre a través de su plan narrativo y de la complejidad de su texto final.

Precisamente, la posibilidad de una *teoría de la mentira* de la que la creación artística fuera ejemplo, adquiere otro sentido cuando consideramos que el autor es él mismo un Autor. Esto nos permite inferir que gran parte de su trabajo es construir un *mundo posible*, o complementario, confiable y *amueblado*, tal como un mundo real. Más aún, dice Eco:

Ya que los mundos narrativos son confortables, por qué no leer el mismo mundo real como si fuera una novela, o de otro modo, por qué no construir mundos narrativos tan complejos como el mundo real (Eco, 1996: 131).

Evidentemente, donde Eco dice «novela» debemos entender «obra». Como hemos supuesto, todo arte, y el arte narrativo en particular (donde se relacionan un plano de la expresión con un plano del contenido), comparten un campo semiótico, a una vez amplio y diferenciado.

En el *Tratado de semiótica general*, Eco establece el texto estético (y el cine es también, un *texto* estético) como uno de los casos de *invención* en el que, una vez seleccionado un *continuum material* aún no segmentado por la cultura, se sugiere una nueva forma a través de un nuevo código (2000b: 315). Es decir, en el que se *crea* un *mundo posible*, *complementario* o *alternativo*.

¿Cómo *crea* el espectador en un mundo posible (real o no, no importa)? A través de su propia colaboración y, en particular, la manera en que *abduce* el modelo de referencia.

En general, la abducción es una *predicción general* que nos ofrece la esperanza de regular nuestro comportamiento de manera racional, aunque *sin*

certeza positiva (Peirce, CP: 2.623). Esta noción, destaca Eco, es una especie de nexo entre la abducción científica y la creatividad literaria, pues otorga la libertad de explicar verosímelmente lo inexplicable; de hecho, considera un núcleo amplio de *hábitos* (abductivos) que articulan la creatividad personal y las tradiciones comunitarias, la espontaneidad emotiva y la *enciclopedia* cultural. En un texto artístico, los destinatarios siguen las huellas de la expresión, rastros que no corresponde a ningún *type* o modelo cultural conocido; seguidamente, apoyados en lo conocido, deben completar, o abducir, las reglas de transformación que les permitan relacionar las expresiones con los contenidos. De esta manera, la creación artística supone un trabajo semiótico particular orientado a la *manipulación de la expresión* que provoca un *reordenamiento del contenido*, y, al final, un cambio de código. Ésta es la *invención* de la *creación* artística narrativa:

En el trabajo estético no hay variantes facultativas: cualquier diferencia asume valor 'formal' [...]. Eso significa que hasta los rasgos individuales de los especímenes concretos que el habla normal no tiene en cuenta adquieren en este caso importancia semiótica: la materia de la sustancia significante se convierte en un aspecto de la forma de la expresión (Eco, 2000b: 423).

Así mismo, el texto estético es la fuente de un acto comunicativo *imprevisible*, pues unas veces es el emisor y otras el destinatario quien realiza la *expansión semiótica* (Eco, 2000b: 436). En realidad, el autor empírico permanece casi siempre indeterminado, y es un Autor quien recibe la colaboración de los espectadores (en el horizonte de un espectador modelo) cuando éstos actualizan (disfrutan) su obra.

3. CREACIÓN, PRODUCCIÓN, ORIGEN

[...]¿Por qué, entonces, no intentar leer el mismo mundo real como si fuera una novela? O [...] ¿por qué no intentar construir mundos narrativos que sean complejos, contradictorios y provocadores, como el mundo real? [...]

Umberto Eco, *Seis paseos por los bosques narrativos*.

Venimos diciendo que la postulación de un *espectador* o fruidor *modelo* repercute, a fin de cuentas, en la consideración de un Autor (modelo) independiente de la singularidad del autor (empírico). Mientras que un auditorio promedio se manifestará, probablemente, ajeno a las motivaciones del reali-

zador, el espectador modelo actúa como un Lector preocupado por averiguar qué ha querido decir el Autor y si las estrategias de la narración deben llevarlo a un lugar u otro. El lector nunca podrá saber lo que *de verdad* quería decir el autor, pero esto no importa en absoluto, sí en cambio el modelo de Autor que construye para sí, participando, de esta manera, en el texto.

La consideración de las previsiones del espectador hace indispensable que se cuente con algún concepto de mundo posible. El de Eco es construido de apariciones concretas, tanto de las explicitaciones como de las previsiones semánticas, y, por consiguiente, no es un conjunto vacío, sino uno *amueblado*.

No hablamos entonces de tipos abstractos de mundos posibles desprovistos de listas de individuos, sino de mundos *grávidos* cuyas propiedades e individuos debemos conocer (Eco, 2000a: 173). En otras palabras, un mundo posible consiste en un conjunto de *individuos* dotados de *propiedades* que pueden ser *acciones* (Eco, 2000a: 181). Así, un mundo posible puede equivaler a un texto sin que esto signifique que todo texto tenga que hablar de un mundo posible.

En la semiótica de la cooperación textual, los individuos son un conjunto de combinaciones de propiedades, explícitas o no, con nombres comunes o propios (Eco, 2000a: 184). En el fondo, lo que Eco trata de mostrar es que los mundos posibles o alternativos son construcciones culturales, sean realistas o fantásticas. Esto es así porque ningún mundo complementario podría ser totalmente autónomo respecto del mundo *real*:

No es verdad que haya vivido en el mundo real un individuo llamado Hamlet, pero si un estudiante dijera en el examen de literatura inglesa que al final de la tragedia shakesperiana Hamlet se casa con Ofelia, le explicaríamos que habría dicho algo falso (Eco, 1996: 97).

Un mundo posible se superpone al mundo de la enciclopedia del espectador. Esta superposición es necesaria no sólo porque es imposible establecer un mundo alternativo completo, sino porque también es imposible describir completamente el mundo real. Un *Universo Semántico Global* no podría describirse exhaustivamente al constituir un sistema de interrelaciones inherentemente contradictorio, sino sólo como una hipótesis regulativa (Eco, 2000a: 186).

Más todavía, incluso el llamado mundo *real* de referencia es una construcción cultural, ya que siempre está relacionada con nuestra enciclopedia particular, es decir, con lo que sabemos. En este sentido, afirma Eco: «Basta

con cambiar de enciclopedia para que resulte pertinente un dato distinto» (2000a: 186). Por eso, hay una *necesidad metodológica* de tratar, incluso el mundo *real*, como una construcción, y mostrar que cada vez que se compara un desarrollo posible de acontecimientos con las cosas, nos representamos las cosas tal como son, bajo la forma de una construcción cultural limitada, provisional y a modo.

En definitiva, un mundo complementario forma parte del sistema cultural de los sujetos y depende de ciertos esquemas conceptuales. Si se prescindiera de este criterio metodológico y consideráramos otros mundos posibles como si los miráramos desde un punto de vista *privilegiado*, dotado de individuos y propiedades dados, la identidad a través de los mundos se convertiría en la posibilidad de concebir o creer en otros mundos desde el punto de vista del nuestro. Si pretendemos hablar de mundos culturales o *estados de cosas alternativos*, necesitamos el *coraje epistemológico* de reducir el mundo de referencia a la medida de esos estados de cosas. Por lo demás, las *verdades de la vida* dependen, como las otras, de parámetros o *sistemas de suposiciones* que determinan nuestra noción de verdad.

En este sentido, podemos teorizar acerca de los mundos posibles (narrativos o no narrativos). En cambio, si nos limitamos a vivir, entonces vivimos en nuestro mundo al margen de cualquier tipo de duda metafísica. [...] Desde el momento en que teorizo acerca de los mundos posibles narrativos decido realizar (a partir del mundo que experimento directamente) una reducción de este mundo que lo asimila a una construcción semiótica y me permite compararlo con los mundos narrativos (Eco, 2000a: 189).

Finalmente, dice Eco, «nosotros pensamos que en el mundo real debe valer el principio de Verdad (*Truth*), mientras que en los mundos narrativos debe valer el principio de Confianza (*Trust*)» (1996: 98). Podríamos decir:

El problema con el mundo real es que llevamos milenios preguntándonos si hay un mensaje y si ese mensaje tiene un sentido. De un universo narrativo sabemos con seguridad que constituye un mensaje y que una autoridad autoritaria está detrás de él (Eco, 1996: 127).

Volviendo a la relación Autor-espectador, podemos pensar, pues, en *niveles* de lectura. Un primer nivel estaría constituido por el fruitor que desea saber, simplemente, cómo acaba la historia: pero existen, además, quienes quieren descubrir cómo procede el Autor y al que sus *relecturas* convierten en un *lector modelo cabal* (Eco, 1996: 37).

La relación Lector-Autor es relevante no sólo porque supone variaciones en la interpretación, sino en el equilibrio entre autores y espectadores empíricos. Esto nos lleva a la noción de *obra abierta*⁵.

A grandes rasgos, *obra abierta* es aquella que no crea un mensaje categórico y acabado, sino que abre la posibilidad de varias organizaciones confiadas al intérprete «en el mismo momento en que las goza estéticamente» (Eco, 1979: 73). Al ofrecer al intérprete que complete la obra, puede parecer que Eco evoca una suerte de *muerte del autor*⁶. No obstante, el autor de Eco está siempre detrás de su aparente abandono y, por lo demás, la participación del lector no es *de consumición*, sino de colaboración, como venimos mostrando.

Para Eco, la apertura predetermina la medida en que la colaboración del lector debe ser controlada, animada, dirigida y transformada. En otras palabras, el autor no puede abdicar completamente del proceso narrativo a través del cual el desorden del universo es ordenado por el Lector (Francese, 2006: 43). Mientras el Autor reordena el caos del universo, los espectadores son confortados por las *totalidades manejables* que suponen ser los mundos narrativos. En todo caso, la abdicación del autor es voluntaria y se realiza en la medida en que los lectores pueden tomar su lugar y actualizar la apertura literaria con su propia interpretación personal para reducir la *entropía* del texto tal como les llega a sus manos. No hay entonces una *libre interpretación* sino una *cooperación generativa* del destinatario.

Ahora bien, la creación sólo es posible si la concebimos como un proceso o una totalidad dinámica e interactiva, como una dialéctica múltiple o un conjunto de dialécticas entre el artista y la obra, la obra y el receptor, el receptor y el artista. De esta manera, la actividad creadora renace como un proceso práctico, material, sensible, y también, como un proceso histórico, social y cultural.

⁵ En *Obra abierta* (1979 [1962]), Eco presenta una historia de la cultura y, en particular, una historia de las poéticas. En mi opinión, *Obra abierta* enlaza los intereses estéticos de Eco con su interés en la comunicación de masas, lo que adelanta el plan de una semiótica general. Por lo demás, *Obra abierta* aporta a la estética tradicional nociones provenientes de disciplinas que se consideraban ajenas a ella, como la comunicación y la teoría de la información.

⁶ El concepto es de Roland Barthes y supone que el lector es el espacio en que se inscriben las citas que constituyen la escritura, de manera que el autor «se empequeñece como una estatuilla al fondo de la escena literaria» (Barthes, 1987: 68).

4. AUTOR, ESPECTADOR, INTERPRETANTE

[...] COBB

Sure-you are the dreamer, I am the subject. My subconscious populates your world. That's one way we get at a subject's thoughts-his mind

creates the people, so we can literally talk to his subconscious [...].

Christopher Nolan, *Inception*.

En esta última sección ampliaremos la relación del Autor con el fruidor de la obra y volveremos a la noción de interpretante y semiosis infinita como claves de la interpretación cooperativa y de la creación de mundos posibles narrativos.

Como hemos dicho, el texto se produce en *espera* de un Lector. Esto es como afirmar que el mundo de los sueños planeado para Robert Fisher en *Origen* hubiera sido inútil para otro objetivo. Es como decir, también, que los espectadores empíricos de la película de Nolan compartimos (y compartíamos desde antes) unas condiciones dadas por la cultura común para poder disfrutar de la obra. Para organizar una estrategia textual, el Autor se refiere a una serie de competencias que sean capaces de dar contenido a las expresiones que utiliza y para esto, *previene* la cooperación del Lector a través de la elección de un lenguaje, de un tipo de enciclopedia, de un determinado patrimonio léxico y estilístico, de ciertos distintivos de género, de un campo geográfico, etc.

No obstante, la complejidad de un texto narrativo no se origina en la amplitud o grado de accesibilidad de los elementos anteriores, sino en que está lleno de elementos *no dichos* (antes dijimos *huecos*), es decir, no manifiestos en el plano de la expresión (Eco, 2000a: 74). En otras palabras, la obra narrativa es compleja *por lo que no dice*.

Esto supone que el lector está sometido a un proceso de actualización de su enciclopedia y a un trabajo de inferencia. En este sentido, Eco dice que el texto es «un mecanismo perezoso (o económico) que vive de la plusvalía de sentido que el destinatario introduce en él» (2000a: 76). Efectivamente, a medida que pasa de la función didáctica a la estética, un texto pretende dejar al lector la iniciativa interpretativa, aunque en realidad desee ser interpretado unívocamente. Podríamos decir que un texto se emite para que alguien lo actualice, incluso cuando no se espera que ese alguien exista.

Esto nos lleva a dos conclusiones importantes: (1) Que en la relación de la obra de arte con su fruidor no existe una comunicación meramente lin-

güística, sino una actividad semiótica amplia, y (2) que el texto postula la co-operación del lector como condición de actualización:

Un texto es un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte de su propio mecanismo generativo: *generar un texto significa aplicar una estrategia que incluye las previsiones de los movimientos del otro; como ocurre, por lo demás, en toda estrategia* (Eco, 2000a: 79).

Un texto *abierto*, parece, en realidad, un texto cerrado. Si el autor no prevé adecuadamente su lector modelo, no significa que éste vaya a quedar abierto al goce de *cualquiera*. Por el contrario, que a un texto puedan darse infinitas interpretaciones no significa que se pueda hacer con él lo que se quiera (Eco, 2000a: 84).

Debemos distinguir, pues, el uso libre de un texto como estímulo imaginativo y la interpretación de un texto abierto. Por lo demás, la noción de interpretación supone una dialéctica entre la estrategia del Autor y la respuesta del Lector. Esta distinción entre interpretación y uso de los textos es la distinción entre una *intentio operis* que remite a los textos mismos para hacer sus inferencias y una *intentio lectoris* en la que el lector se sirve de los textos para sus propios intereses (Eco, 1992: 39).

Finalmente, el lector tiene que hacer *elecciones razonables* y tomar decisiones que afectarán su ejercicio. Ilustra Eco:

Un bosque es, para usar una metáfora de Borges [...], un jardín cuyas sendas se bifurcan. [...] En un texto narrativo, el lector se ve obligado a efectuar una elección en todo momento. Es más, esta obligación de elegir se manifiesta en cualquier enunciado, cuando menos en cada ocurrencia de un verbo transitivo. Mientras el hablante va a terminar la frase, nosotros, aunque sea inconscientemente, hacemos una apuesta, anticipamos su elección, o nos preguntamos angustiados qué elección hará [...] (1996: 14).

Partiendo del presupuesto de que la interpretación es una finalidad presente en la fase proyectual y generativa del texto narrativo, Eco sostiene que cada texto prevé su interior, *sancionado* y *prefigurado* a través de una serie de artificios y parámetros que le son propios a la interpretación. Como un mecanismo de procesos y mecanismos semióticos, el texto pone en juego una estructura y planifica la suerte de su propia interpretación. Así, el autor elabora la función de la interpretación en relación con un destinatario ideal, necesario, por lo demás, para activar el mecanismo del texto. Éste es el espectador modelo.

Y es que la expresión pura, mientras no se le ponga en relación con un código, no es sino un *flatus vocis*. El destinatario se postula como un *operador* capaz de abrir *el diccionario* cada vez que encuentra un sentido extraño y recurrir a las reglas existentes para poder conocer las funciones de los términos en el contexto de la historia. Así, todo mensaje postula una competencia gramatical por parte del destinatario (Eco, 2000a: 73-74).

Esto no quiere decir que el texto sea un mero parámetro para convalidar la interpretación; es, más bien, un objeto que la interpretación construye en el intento circular de convalidarse a través de lo que la constituye. Un círculo hermenéutico (Eco, 1992: 41):

Cuando hablaba de los paseos inferenciales me refería, en los términos de nuestra metáfora forestal, a paseos imaginarios fuera del bosque: el lector para poder prever el desarrollo de la historia se remite a su experiencia de la vida, o a su experiencia de otras historias (Eco, 1996: 60).

Como hemos afirmado, el interpretante peirceano es clave para entender la semiosis como una actividad cultural y no como la actividad dominante de un autor (o de un lector). Para Peirce, el interpretante produce en la *casi-mente* del intérprete, «otra representación referida al mismo objeto» (Eco, 2000b: 114) y así, determina alguna otra cosa a referirse a un objeto el que ella misma se refiere. De esta manera se garantiza la validez del signo, incluso en ausencia de un intérprete. Explica Eco:

El significado de una representación no puede ser otra cosa que una representación. De hecho, no es sino la representación en sí, concebida como despojada de sus vestiduras menos relevantes. Pero dichas vestiduras no pueden eliminarse del todo: simplemente se las substituye por algo más diáfano. Así, se da una regresión infinita. Por último, el interpretante no es sino otra representación a la que confía la antorcha de la verdad: y como representación tiene, a su vez, su propio interpretante. Y ahí tenemos otra serie infinita (2000b: 115).

Ampliando, pues, la pura actividad semiótica a todo un *modo de ser semiótico*, se abre la posibilidad de creación de mundos y sentidos, como una cadena *infinita* en la que la conquista de un significado nos lleva necesariamente al siguiente. Esto es lo que ocurre en la fruición artística en general y en la *lectura* e interpretación de textos narrativos. De hecho, debido a que estas cadenas de significado (cadenas de conocimiento) no equivalen al desvelamiento de conceptos inescrutables, sino, más bien, a la consideración de *funciones aceptables*, Eco prefiere el concepto de *sign-function* (*función*

semiótica en la traducción habitual) al de *signo* mismo (Eco, 2000b: 83). La idea de interpretante, afirma, convierte una teoría de la significación en una ciencia rigurosa de los fenómenos culturales:

La virtud del concepto de interpretante consiste en que nos muestra que tanto la significación como la comunicación circunscriben las unidades culturales de modo asintónico, «sin llegar a tocarlas directamente, pero volviéndolas de hecho accesibles a través de otras unidades culturales» en una suerte de circularidad que permite el uso comunicativo de los signos para referirse a cosas. Así, podemos decir que «la semiosis se explica por sí misma» (Eco, 2000b: 118).

Ahora bien, esta cadena interminable de significaciones tiene una dimensión material; la vida social pone a nuestro alcance una serie de imágenes que interpretan libros, películas que ilustran problemas, palabras que traducen definiciones, etc., convirtiéndose las unidades culturales en *postulados semióticos* (Eco, 2000b: 119).

El caso de la creación narrativa supone el nivel más complejo de esta relación, y una suerte de *tensión de segundo orden* sobre la consideración de la orientación (ya sea por *genio* o mediante la preparación específica) del autor empírico⁷.

Así entonces, una *teoría de la mentira* semiótica haría referencia al dinamismo de los interpretantes del signo en *infinitas* cadenas de conocimiento y significación. De esta manera, y nos tememos que sólo de esta manera, el mundo es un conjunto de sentidos que se apoya en los sentidos conquistados para comprender la *novedad*, tal como los niveles de los sueños en medio de otros sueños se suceden en la trama de *Origen* para dar confianza al objetivo e implantar una idea en su mente.

⁷ Peirce habla de dos tipos de objetos: un *objeto dinámico* que obliga a determinar el signo por su representación, y un *objeto inmediato* que es el objeto tal como el signo lo representa (Peirce, CP: 4.536). En otras palabras, su *Ser* depende de la representación que de él se da en el signo (Eco, 2000a: 44). Esto nos llevaría a la noción de *ground* peirceano. Un signo se refiere a un *ground* a través de su objeto o del carácter común de esos objetos. De esta manera, el *ground* es un atributo del objeto en la medida en que dicho objeto se ha seleccionado de determinada manera y sólo algunos de sus atributos se han elegido como pertinentes para la construcción del Objeto Inmediato del signo. El *ground*, como el significado, tiene el carácter de una idea y es el aspecto determinado en que cierto objeto puede comprenderse y transmitirse; es el contenido de una expresión y se identifica con el significado (Eco, 2000a: 44-45). Sin embargo, tanto el *ground* (y el significado) difieren del interpretante, que es la idea que el signo origina en la mente del intérprete. No obstante, no hay mucha diferencia entre el significado, como suma de *grounds*, y el interpretante, porque –dice Eco– un significado sólo puede describirse mediante interpretantes. Éste es entonces el medio para representar mediante un signo lo que el representamen selecciona en un objeto determinado. Sin embargo, la noción de *ground* nos permite distinguir entre el objeto dinámico del inmediato, al tiempo que el interpretante permite determinar cuál es la relación entre el representamen y el Objeto Inmediato.

Más aún, si el mundo interior de la película es, también para el espectador, un mundo posible, esto se debe a que ese encadenamiento semántico fue también previsto por un Autor. Lo fue también por un autor empírico, pero esto, finalmente, no importa. El espectador modelo es capaz de reconocer la (aparente) intención del autor, desencadenando él mismo las pistas dejadas en la obra y que fueron previstas para que pudiera disfrutar de ella.

Si la ficción, en la consideración de un signo-*función semiótica* es, al final, una especie de *mentira*, es porque no podría ser de otro modo; un mundo de verdad cruda haría imposible la vida humana. *El arte se anticipa a la vida*, podríamos decir parafraseando el Vivian de Wilde; si la tarea del arte es inspirar la realidad, la de la narración es contarla y volverla a contar, con imágenes y palabras y no con las mismas cosas de la realidad, aunque para eso también haga falta mentir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1987). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura* [1984]. Barcelona: Paidós.
- BORGES, J. L. (2007). *Otras inquisiciones* [1952]. Barcelona: Destino/Emecé Editores.
- BORGES, J. L., BIOY-CASARES, A. y OCAMPO, S. (1977). *Antología de la literatura fantástica*. Barcelona/Buenos Aires: EDHASA/Sudamericana.
- ECO, U. (1979). *Obra abierta* [1962] (2.^a ed.). Barcelona: Ariel.
- (1988). *Signo* [1971] (2.^a ed.). Barcelona: Labor.
- (1990). *Semiótica y filosofía del lenguaje* [1984]. Barcelona: Lumen.
- (1992). *Los límites de la interpretación* [1990]. Barcelona: Lumen.
- (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos. Harvard University Norton Lectures 1992-1993*. [1994] Barcelona: Lumen.
- (2000a). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. [1979] (5.^a ed.). Barcelona: Lumen.
- (2000b). *Tratado de semiótica general* [1976]. Barcelona: Lumen.
- FRANCESE, J. (2006). *Socially Symbolic Acts. The Historicizing Fictions of Umberto Eco, Vincenzo Consolo, and Antonio Tabucchi*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press.

- ITZCOFF, D. (2010). «A Man in his Dream: Christopher Nolan and ‘Inception’». *The New York Times*, 30 de junio (en <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/06/30/a-man-and-his-dream-christopher-nolan-and-inception/>). Consultado el 17 de octubre de 2011.
- MANDUJANO, M. (2007). «Signo, perro y mentira». En *De lengua me como un plato*, VV. AA., 139-145. México: Lectorum/Otras inquisiciones.
- (2011). *Entre ficción y mentira. Umberto Eco y la semiótica de la cultura*. Saarbrücken: Editorial Académica Española.
- NOLAN, C. (2010). *Inception. The Shooting Script*. San Rafael, CA: Insight Editions.
- PEIRCE, Ch. S. (1931-1960). *Collected Papers*, VI vols. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press.
- SAUSSURE, F. (1945). *Curso de lingüística general* [1915]. Buenos Aires: Losada.
- SOSA, E. (2005a). «Los sueños», *Dianoia. Anuario de Filosofía* 55, 3-16.
- (2005b). «Sueños y filosofía», *Daimon. Revista de Filosofía* 36, 73-84.
- (2007). *A Virtue Epistemology: Apt Belief and Reflective Knowledge*. Oxford: Oxford University Press.

FILMOGRAFÍA

- LINKLATER, R. (dir.) (2001). *Despertando a la vida (Waking Life)*. Estados Unidos: Carolco films.
- NOLAN, C. (dir.) (2010). *Origen (Inception)*. Estados Unidos/Reino Unido: Legendary Pictures/Syncopy Films.
- WRIGHT, Ben (dir.) (2004). *Slavoj Žižek: La realidad de lo virtual (Slavoj Žižek: The Reality of the Virtual)*. Reino Unido: Ben Wright Film Productions.

Recibido el 25 de noviembre de 2011.

Aceptado el 30 de septiembre de 2012.