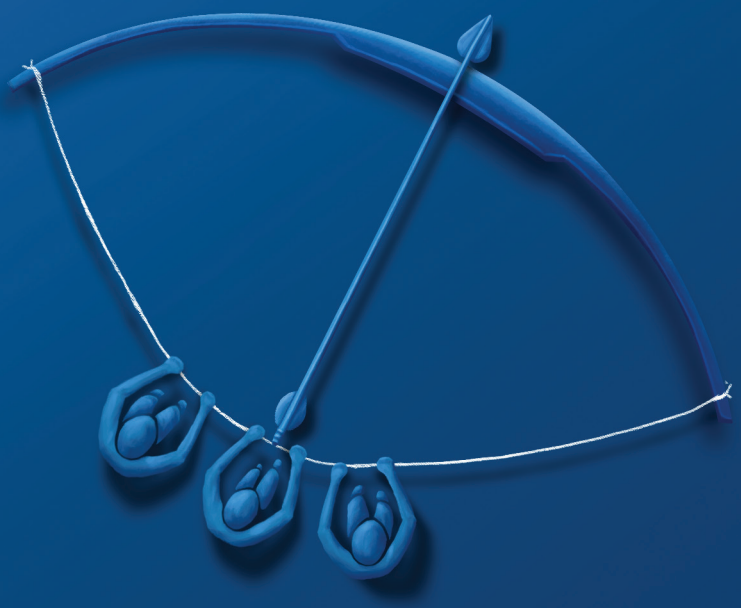
Douglas Niño

ELEMENTOS DE **SEMIÓTICA AGENTIVA**



UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

Elementos de semiótica agentiva

Douglas Niño

UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

Niño Ochoa, Douglas
Elementos de semiótica agentiva / Douglas Niño Ochoa. -- Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Humanidades, 2015.
618 pp.; il. (algunas col.); 24 cm.

ISBN: 978-958-725-156-2

1. Semiotica. I. Tit.

CDD302.2"N718"

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Carrera 4 Nº 22-61 – PBX: 242 7030 – www.utadeo.edu.co

Elementos de semiótica agentiva

ISBN: 978-958-725-156-2
Primera edición: 2015

Rectora: Cecilia María Vélez White
Vicerrectora académica: Margarita María Peña Borrero
Director de Investigación, Creación y Extensión: Leonardo Pineda Serna
Decano de la Facultad de Ciencias Sociales: Jorge Orlando Melo González
Director del Departamento de Humanidades: Álvaro Corral Cuartas
Editor en jefe: Jaime Melo Castiblanco
Coordinador editorial: Andrés Londoño Londoño
Diseño de portada: Wálter Bolívar
Diagramación: Alejandro Sicard Currea
Impresión digital: Panamericana Formas e Impresos S. A.

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización escrita de la Universidad.

Este libro hace parte de los resultados de la investigación «La constitución agentiva del sentido: una propuesta pragmático-cognitiva para la semiótica» (Fase II y III), código 336-07-10 y 537-09-12, aprobado y financiado por la Dirección de Investigaciones de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

IMPRESO EN COLOMBIA – PRINTED IN COLOMBIA

Elementos de semiótica agentiva

Douglas Niño

UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

Contenido

Figuras 10
Tablas 12
Esquemas 13
Prefacio 17
Las tesis y el enfoque de la semiótica agentiva 17
Qué (no) esperar de este libro 25
Cómo usar este libro 27
El papel del glosario 28
Convenciones 29
Agradecimientos 31
Capítulo I. Agencia, agendas, agentes 33
1.1. Algunas definiciones 38
1.2. Las condiciones de la agencia 43
1.2.1. Animación 45
1.2.1.1. Kineto-percepción 50
1.2.1.2. Afectividad 53
1.2.1.3. Temporalidad 57
1.2.1.4. Espacialidad 61
1.2.1.5. Intersubjetividad 65
1.2.2. Situacionalidad 69
1.2.2.1. Engranabilidad 71
1.2.2.2. Anidamiento 72
1.2.2.3. Habituación 73
1.2.2.4. La cuestión del trasfondo 76
1.2.3. Atención 77
1.2.3.1. Estructura atencional 78
1.2.3.2. Dinámica atencional 81
1.2.4. Balance crítico 92
1.3. Las agendas y las condiciones de resolución agencial 94
1.4. Los agentes y las condiciones de realización agentiva 102
1.5. Acciones y actos 110
1.5.1. Condiciones de satisfacción y de éxito de las acciones 117

1.6. Per-agendas, dia-actos, dia-efectos, per-efectos 119
1.7. De los roles a los contextos 125
1.7.1. Roles agenciales y roles agentivos 125
1.7.2. Grados y estándares de rigor 128
1.7.3. El rango y el marco fiduciario 132
1.7.4. Contextos, circunstancias y situaciones 145
Capítulo II. Ontología y semántica agentivas 163
2.1. Significado cotidiano y agencia derivada 165
2.2. Sentido agentivo y sentido agencial 167
2.3. Ontología agentiva 173
2.3.1. Eventos y hechos semióticos 173
2.3.2. Propiedades, atributos y objetos semióticos 178
2.3.3. Tipos y clases semióticas 185
2.3.4. Ítems ónticos, mediales y corporales 187
2.4. Semántica agentiva 188
2.4.1. La disposicionalidad temática 193
2.4.2. Las propuestas cognitivas 196
2.4.2.1. Los esquemas de imagen y el origen de las categorías .. 203
2.4.2.2. La Teoría de Prototipos 209
2.4.2.3. Dominios, Frames y modelos cognitivos idealizados... 217
2.4.2.4. La Teoría Conceptual de la Metáfora 236
2.4.2.5. La Teoría de Espacios Mentales e Integración Conceptual 248
2.4.2.6. Integración conceptual y semiótica cognitiva: el modelo de Aarhus 315
2.4.3. El enfoque cognitivo y el enfoque agentivo 326
2.4.3.1. Los desafíos en relación con los criterios de corrección 333
2.4.3.2. Los desafíos en relación con la experiencia de actuar... 359
2.4.3.3. Los desafíos en relación con la atencionalidad 374
2.4.4. Una propuesta de integración 376
2.4.4.1. La cuestión de la construcción del sentido en línea 377
2.4.4.2. El agente narracional 388
2.4.4.3. Escena de base y escena semiótica 396

Capítulo III. Significancia y significación 411
3.1. La cuestión de la significancia..... 413
3.1.1. ¿Signos versus objetos? 413
3.1.2. De la responsividad virtual al agente idealizado..... 428
3.2. Significancia como responsividad virtual fundamentada 436
3.2.1. Significancia de uso 439
3.2.2. Significancia sígnica..... 453
3.3. La significancia articulada, la capacidad agentiva y la significación..... 482
3.3.1. La cuestión de la 'composicionalidad' de la significancia..... 482
3.3.2. De la significancia virtual a la responsividad potencial intrínseca..... 498
3.3.3. La actualización de las redes de responsividades activas: la significación 512
3.3.4. Dos ejemplos..... 518
Glosario de semiótica agentiva 547
Referencias 587

Figuras

Figura 1. Ambigüedad perceptual 1 35
Figura 2. Ambigüedad perceptual 2 35
Figura 3. Ambigüedad perceptual 3 (Triángulo de Kanizsa) 35
Figura 4. Jeroglífico 36
Figura 5. Valencia y arousal 56
Figura 6. Modelo husserliano de la experiencia consciente del tiempo 58
Figura 7. Hipotenusa 219
Figura 8. Suben los precios 244
Figura 9. Violencia doméstica 244
Figura 10. Espacio de base: Aquiles y la tortuga 253
Figura 11. La persecución 253
Figura 12. Las creencias de Aquiles 255
Figura 13. De vuelta a la realidad 256
Figura 14. Un contrafáctico 258
Figura 15. Apariencias dudosas 259
Figura 16. James Bond y Úrsula 261
Figura 17. 'Clinton como Presidente de Francia' 269
Figura 18. Fragmento de una RIC con las relaciones entre Carl y Ellie en la película *Up* 273
Figura 19. Fragmento de una RIC de la imagen publicitaria en contra de la violencia doméstica y contra la mujer 276
Figura 20. Águila y paloma 277
Figura 21. Fragmento de una RIC de paloma de la paz 278
Figura 22. Fragmento de una RIC de Águila/EEUU 279
Figura 23. Fragmento de la RIC "águila calva/paloma de la paz" 281
Figura 24. Fragmento de la RIC de balón-cesto/estudiantes/basura.. 286
Figura 25. Compresiones para Analogía/Disanalogía 302
Figura 26. Compresiones para Causa/Efecto 302
Figura 27. Modelo de Aarhus. Espacio semiótico de base 318
Figura 28. Modelo de Aarhus. Espacio semiótico de base y de referencia 318

Figura 29. Modelo de Aarhus. Espacio semiótico de presentación y de referencia 319
Figura 30. Modelo de Aarhus. Aparición del espacio virtual 320
Figura 31. Modelo de Aarhus. Aparición del espacio de relevancia 320
Figura 32. Modelo de Aarhus. Tres clases de relevancia 321
Figura 33. Modelo de Aarhus. Aparición del espacio de significación 322
Figura 34. Modelo de Aarhus. Metáfora e implicaciones pragmáticas 323
Figura 35. Modelo de Aarhus. Red para "Sólo está esparciendo las cenizas de nuestro amor" 325
Figuras 36A y 36B. Templo Asakusa (Japón) 420
Figuras 37A y 37B. Carro deportivo 1 y carro deportivo 2 488
Figura 38. Fotograma de la película *Hot Shots! Part Deux* (Badalato & Abrahams, 1993), min. 43:09. 525

Tablas

Tabla 1. Clases de agentividad y agencialidad 43
Tabla 2. Condiciones de resolución agencial 101
Tabla 3. Marcas de la dación de sentido 104
Tabla 4. Capacidad agentiva 108
Tabla 5. Condiciones de realización agentiva 109
Tabla 6. Comparación entre agentes y actos/acciones en relación con sus condiciones agenciales 118
Tabla 7. Grado y estándar de rigor 129
Tabla 8. Factores que intervienen en el rango y el marco fiduciarios 135
Tabla 9. Diferentes clases de terrenos y fiducias 161
Tabla 10. Ontología y semántica agentivas 172
Tabla 11. Clases de ítems ónticos 187
Tabla 12. Clases de ítems semióticos 188
Tabla 13. Lista (parcial) de esquemas de imagen. 207
Tabla 14. Proceso de Construcción/Integración que da lugar a las Redes de Responsividades Activas (RRA) 388
Tabla 15. Rasgos generales de la escena semiótica 403
Tabla 16. Fallos en la actualización de la significancia de uso 450
Tabla 17. Condiciones para la significancia de uso 453
Tabla 18. Fallos en la actualización de la significancia sígnica 472
Tabla 19. Fallos en el establecimiento de la significancia (de uso y sígnica) 476
Tabla 20. Condiciones para la significancia sígnica 477

Esquemas

Esquema 1. Significancia de uso 444
Esquema 2. Significación de uso agentiva 447
Esquema 3. Significación de uso agencial 448
Esquema 4. La significancia sígnica 461
Esquema 5. Significación sígnica agentiva 464
Esquema 6. Significación sígnica agencial 465
Esquema 7. La composicionalidad de la significancia 483
Esquema 8. Articulación de redes de responsividades activas 513

La verdadera reflexión me da a mí mismo no como subjetividad ociosa e inaccesible sino como idéntica a mi presencia en el mundo y al otro, tal como ahora la realizo: soy todo cuanto veo, soy un campo intersubjetivo, no pese a mi cuerpo y a mi situación histórica, sino, por el contrario, siendo este cuerpo y esta situación, y todo lo demás a través de ellos.

Merleau-Ponty (1948: 459)

Prefacio

Las tesis y el enfoque de la semiótica agentiva

Podríamos decir que la pregunta central de cualquier propuesta semiótica es en qué consiste la significación. Y cada una de ellas, con variaciones de muy diverso grado, ofrece una respuesta a dicha pregunta. Por mencionar sólo tres casos, por ejemplo, para el enfoque estructuralista (de De Saussure a Fontanille, pasando por Hjelmslev, Barthes, Eco y Greimas; cf. Klinkenberg, 1996) la significación se establece por medio de estructuras, esto es, sistemas de oposiciones entre unidades mínimas, cuya unión ("manifestación" en sus términos) genera signos y enunciados. Para el enfoque cognitivo la significación se establece en redes de espacios mentales en un espacio semiótico de base (cf. Brandt, 2004; Brandt, 2013). Para el enfoque peirceano la significación se establece mediante la actualización de condiciones de interpretabilidad fundamentada (cf. Short, 2007). Otras propuestas como la culturalista de Iuri Lotman o la de la biosemiótica también ofrecen sus propias explicaciones sobre en qué consiste fundamentalmente la significación.

En este libro queremos proponer un enfoque alternativo, que hemos denominado "agentivo": aquí la significación se establece –o más precisamente, emerge– en la relación agente-agenda, esto es, en la relación entre un agente (es decir, un ente que hace) y una agenda (es decir, el tipo de resultado al que 'apunta' el agente mediante su acción). En este sentido, es importante tener en cuenta la *agencia*, es decir, aquella capacidad que le permite al agente dar sentido, y así, el *sentido* (la significación) viene a emerger cuando un agente intenta dar cumplimiento a una agenda al poner en ejercicio su agencia.

A partir de esta tesis general, la propuesta agentiva lleva a una serie de tesis diferenciales: primero, la significación propiamente dicha es una actividad que realiza un agente; y en consecuencia, segundo, la significación no es algo que pueda encontrarse en eso que se ha llamado enunciados (lingüísticos, visuales, etc.) u objetos (de diseño o no): los signos y los objetos no significan nada, porque 'significar' es una actividad; y por tanto, tercero, si se pudiese hablar de la significación de los enunciados o de los objetos, esto sería legíti-

mo sólo en un sentido derivado o ampliado; y así, cuarto, la reflexión sobre los signos es un punto de llegada y no de partida para la reflexión semiótica.

Si se contrasta con los enfoques mencionados, no parece haber controversia alguna en relación a la primera tesis que a primera vista parece un truismo: ¡por supuesto que los agentes significan! ¿Quién podría dudarlo? Las cuestiones problemáticas empiezan a aparecer cuando se va especificando qué quiere decir "agente" y "significar". Por esto la segunda tesis aparece como controversial: signos y objetos no 'significan'. Y no significan porque no son agentes, no hacen o generan sentido por sí mismos. ¿Quiere esto decir que no 'tienen significado'? Exactamente quiere decir eso, si usamos el verbo 'tener' en su sentido usual: normalmente el verbo "tener" se aplica a cosas como propiedades u objetos (o mejor aun, que se conceptualizan como propiedades y objetos), y por ello podemos decir cosas como "Juan Manuel tiene mucho dinero" o "César tiene una hermana". Así, el verbo "tener" no parece adecuado para dar cuenta de procesos, y dar sentido –esto es, "significar"– es una actividad, no un objeto o una propiedad. Por esto mismo, el significado es 'de' los signos, enunciados, objetos, eventos, etc., sólo en un sentido derivado o ampliado: es gracias a las actividades de ciertos agentes que a algunos sonidos o algunas marcas visuales pueden reconocerse como palabras (lo que hasta cierto punto es poco controversial), lo cual implica que para que un objeto o un signo signifique algo ha de ser usado por un agente: sólo así 'tiene' sentido. Sin embargo, los signos y los objetos cuando se usan, se usan en virtud de ciertos objetivos que intentan llevar a cabo los agentes, lo que involucra preguntarse por los objetivos que se asignan/atribuyen/descubren a los objetos y a los signos. Y esto presenta una doble consecuencia: por una parte, preguntarse por las condiciones que hacen que algo sea un agente (y al menos para nuestro interés, un agente humano), y por otra, preguntarse por las condiciones que hacen que algo pueda considerarse y usarse como signo. Y en la medida en que son los agentes los que usan los signos y los objetos, las condiciones de lo segundo dependerán de las condiciones de lo primero. Y de esa manera es que los signos no son un punto de partida sino un punto de llegada para la reflexión semiótica; es decir, no podemos dar por sentado que ya tenemos una noción de signo suficientemente definida como para empezar a trabajar con ella –incluso de modo puramente operativo– desde el principio,

sea cual sea esa noción (y en esto, quizás, entramos en conflicto con los demás enfoques). Más bien, en la medida en que son los agentes los que usan los signos y los objetos, tenemos que construir una noción de signo y de objeto que se adapte a las necesidades y posibilidades semióticas de dichos agentes (o en general, ofrecer, además, una cierta 'ontología agentiva').

No es infrecuente que en sus propuestas teóricas los investigadores no hagan explícitos sus compromisos teórico-metodológicos, lo cual a veces hace difícil establecer cuáles son los puntos de convergencia o desencuentro entre las diferentes propuestas. En aras de hacer claridad sobre ese punto, diremos aquí que la semiótica agentiva sostiene las tesis anteriores como consecuencia del compromiso teórico con cuatro puntos de referencia que ayudan a apuntalar su emplazamiento:

(1) Orientación epistemológica pragmatista,
(2) Adecuación fenoménica,
(3) Sensibilidad a los hallazgos empíricos, y
(4) Plausibilidad cognitiva.

(1) *Orientación epistemológica pragmatista.* La orientación pragmatista clásica (es decir, la orientación filosófica presente en pensadores como Charles Peirce, William James y John Dewey) atraviesa varios puntos clave. El primero de ellos es el *principio de continuidad ontológica* (debido particularmente a John Dewey), que consiste en afirmar que no hay brecha ontológica en la explicación de la significación. Esto implica un cierto compromiso con una aproximación "encarnada" (en inglés, *embodied*): la corporalidad tiene impacto en 'el fondo y la forma' como se generan los fenómenos significativos; y "naturalista": los seres humanos son seres vivos, y en esa medida, la significación –y lo que ello implica, por ejemplo, la racionalidad– emerge de ello (Johnson, 2007). En consecuencia, no se acepta el reduccionismo físico-químico o neuronal para la explicación de la significación de la experiencia humana: la dación de sentido requiere de relación organismo/mundo, ahora llamada *enacción* (cf. Stewart, Gapenne & Di Paolo, 2010). Esto no implica que no haya ninguna clase de significación a nivel neuronal o celular, sino que la significación de la experiencia humana es irreductible a aquella. Pero esto también implica que ha de haber continuidad ontológica a la hora de explicar las diferentes modalidades que puede tomar

la significación, desde aquella que –por "rudimentaria" que pueda parecer– se puede diferenciar en el comportamiento de un organismo unicelular hasta las formas más complejas de hacer sentido de animales complejos como los seres humanos. De igual manera, la adopción del principio de continuidad ontológica tiene como consecuencia el rechazo del dualismo ontológico, y en particular, de las diferentes formas que puede adoptar el dualismo cartesiano. En consecuencia, dicotomías como mente/cuerpo, mental/físico o inteligible/sensible serán rechazadas, al igual que algunas de sus derivaciones semióticas tradicionales como –crucialmente– la dicotomía expresión/contenido, y por tanto, la noción estructuralista de signo. De esta manera nuestra propuesta contrasta con el idealismo greimasiano,[1] el interaccionismo dualista de Groupe μ (1992), y el realismo fenomenológico cognitivo dualista de la escuela de Aarhus (L. Brandt, 2013).

Un segundo punto clave que tomamos de la orientación pragmatista clásica es la idea de que hay una *relación intrínseca entre significación* y *objetivo* (debido particularmente a Charles Peirce y William James), es decir, la significación emergerá allí donde surja o haya surgido un objetivo. Una primera consecuencia de ello es que la experiencia de dación de sentido está orientada hacia posibles cursos de acción futuros, lo cual contrasta con una concepción empirista donde la experiencia es entendida como acumulación de eventos pasados sin relación constitutiva con futuros cursos de acción. Una segunda consecuencia es que en la dación de sentido cognición, afectividad y acción son parte de un mismo fenómeno, o en otras palabras, la cognición es afectiva y una forma de acción, lo cual implica que si hay acción también hay significación, y que hay continuidad (a escala humana) entre significación, cognición y experiencia. Una tercera consecuencia consiste en decir que la significación es intrínsecamente evaluable, en tanto que mediante una acción o un conjunto de acciones se da o no cumplimiento a dicho objetivo (o de modo incompleto, presunto, etc.).[2] Esto implica la posibilidad de estudiar y ofrecer criterios de corrección

1 La propuesta estructuralista (Greimas, 1966) establece una semántica donde la significación se encuentra en los sistemas de signos y es inmanente a ellos, independientemente de las condiciones del mundo objetivo o de los agentes que conceptualizan ese mundo. En ese sentido es una semántica idealista.

2 En particular, la idea de que una adecuada explicación de la acción requiere de la noción de agenda y de propósito, se la debemos, por una parte, a un peirceano de primera línea, Thomas

en el análisis de la significación, asunto que la semántica y la semiótica tradicionalmente han dejado de lado. Una cuarta consecuencia será que el uso (del lenguaje verbal, objetos, imágenes, etc.) presupone los objetivos a los que apunta dicho uso, lo cual lleva a rechazar el principio de inmanencia de la tradición estructuralista. Finalmente, una quinta consecuencia es el tener siempre presente en la construcción de una teoría semiótica la relación intrínseca que hay entre cognición y acción (pues la cognición es una forma de acción) y entre significación y cognición (pues si hay acción hay significación).

Un tercer punto es de orden metodológico: abrazamos el espíritu de la orientación pragmatista en el sentido de un compromiso irrestricto con el falibilismo epistémico: en caso de que cualquiera de nuestras propuestas o sus consecuencias entren en contra de hechos bien respaldados, estamos alegremente dispuestos a abandonarlas.

(2) *Adecuación fenoménica*. Adoptaremos aquí la idea de que si la significación es parte de la actividad de un agente, entonces, en el caso de los agentes humanos, un análisis de la experiencia de significar nos permitirá dar mayor precisión a las variables que intervienen en su actividad significativa. El estudio fenoménico ha sido por excelencia el campo de esa corriente filosófica denominada *fenomenología*, y la vertiente fenomenológica que más nos ha influenciado es la que se deriva de Edmund Husserl y Maurice Merleau-Ponty y llega a Shaun Gallagher y Maxine Sheets-Johnstone. También aclararemos que en este proyecto nos hemos alejado un poco de la línea existencialista y hermenéutica que tomó cierta forma de fenomenología después de Husserl (el capítulo I atestigua la orientación adoptada al respecto). La semiótica agentiva admite que la experiencia es gestáltica y emerge del cuerpo vivido (Husserl, Merleau-Ponty) –por lo que en este punto hay una cierta convergencia con el pragmatismo de James y Dewey–; y en esa medida, el cuerpo vivido es estructurante (y no estructurado) del sentido. En consecuencia, hay un rechazo del atomismo del sentido (propio del empirismo clásico y de los enfoques estructuralistas clásicos). En

Short, cuyas propuestas recorren los capítulos I y III; y por otra, a una aproximación lógica que tiene como uno de sus referentes esenciales a Peirce: se trata de la *Lógica Práctica de Agentes Cognitivos*, propuesta por Dov Gabbay y John Woods (2003), cuyas tesis son parte central del capítulo I.

segundo lugar, la experiencia es significativa porque es una estructura de anticipación (por lo que aquí también hay convergencia con el pragmatismo: la acción está orientada hacia el futuro). La consecuencia de esto es que la significación es un proceso temporalmente extendido, y por tanto, es ineludible para su estudio tener en cuenta la dimensión temporal; y en consecuencia, cualquier explicación 'atemporal' de la significación estará –para nosotros– incompleta. En tercer lugar, significación y vida tienen el mismo origen (cf. Sheets-Johnstone, 2011; Thompson, 2007). En consecuencia, no pensamos que haya algo así como una significación intrínseca diferente de la de los organismos vivos (en particular, los agentes humanos), y así, no habría significación intrínseca del universo no-vivo, lo cual implica el rechazo de: (a) el pan-universalismo idealista semiótico tipo Peirce, (b) el anti-psicologismo fuerte en la elucidación de la significación, y por ello mismo, del principio de inmanencia de la semiótica estructuralista (Hjelmslev, Greimas, Groupe μ, Fontanille), (c) los valores de verdad como estructurantes del sentido (semántica formal). En cuarto lugar, la experiencia actual (esto es, efectiva, real) es el marco de referencia para explicar la experiencia posible (cf. Husserl, 1980, 2009), y en este sentido, hay una primacía semiótica de la fenomenología sobre la lógica en el fenómeno y la explicación del sentido. En quinto lugar, la experiencia ante-predicativa (pre-lingüística, y en general, pre-sígnica) es significativa (cf. Husserl, 1980). En otras palabras, la función estructurante que puedan llegar a tener los sistemas de signos (particularmente, "el lenguaje" verbal) depende de fenómenos estructurantes de significación previos. De esta manera, los sistemas de signos son secundarios (derivados) en relación a los procesos de significación, y en esa medida, los signos –o los sistemas de signos– son estructurados y no primariamente estructurantes de la experiencia (esta última idea se opone tanto a la semiótica estructuralista como a la peirceana).

(3) *Sensibilidad a los hallazgos empíricos*. Aunque consideramos que el examen de la experiencia nos permite dar cuenta de los aspectos conscientes y pre-conscientes (o pre-intencionales) de la actividad de significar, también pensamos que dicha actividad ya ha echado raíces antes de que salga a la superficie de la conciencia. Esto quiere decir que tenemos que incorporar a nuestros análisis hallazgos que no son accesibles mediante un examen directo

de la experiencia, en particular, cuando se trata de establecer cómo se llegó a cristalizar ontogenéticamente la actividad de dar sentido. Por esto nos hemos apoyado en varios hallazgos de ese gran campo interdisciplinario que ahora se suele denominar ciencias cognitivas, pero en particular hemos indagado por algunos resultados de la psicología cognitiva, la psicología del desarrollo, la lingüística cognitiva (semántica y gramática), la antropología cognitiva, las neurociencias y la filosofía de la mente. Como se verá predominantemente en los capítulos I y II, nuestra concepción de la organización y efectos de los modos de significar tiene en esos hallazgos su respaldo y fuente de reflexión. En relación con los otros puntos de referencia, diremos por lo pronto que en semiótica agentiva se admite que hay significación antes de la emergencia de la conciencia (cf. Gallagher, 2005a; Johnson, 2007), tal como lo ha mostrado la psicología cognitiva y la neurociencia, y en ese sentido, aunque la introspección (como método) es crucial, es insuficiente.

(4) En cuarto lugar, se considera que cualquier propuesta explicativa debe tener *plausibilidad cognitiva*, esto es, ser compatible empíricamente con lo que en ciencias cognitivas ha ganado suficiente apoyo –en particular, apoyo debido a la convergencia en conclusiones provenientes de diferentes métodos y estrategias de investigación–, lo que para nosotros implica el compromiso de integrar lo que empírica y científicamente se sabe sobre la cognición humana a las propuestas teóricas de la semiótica agentiva, hasta donde nuestros recursos y limitaciones nos lo permitan (ésta es la contrapartida agentiva de lo que George Lakoff (1993) denomina "compromiso cognitivo"). Si para Lakoff la "lingüística cognitiva no es lingüística cognitiva si ignora información relevante sobre el cerebro" (Dodge & Lakoff, 2005: 86), para nosotros una semiótica que se preocupe por la manera en que agentes reales generan sentido no puede ignorar información relevante de los hallazgos de las neurociencias. Esto implica un rechazo de propuestas semióticas –o de las consecuencias de ellas– cuyo asidero cognitivo se considere refutado por suficiente evidencia empírica (*e.g.*, la propuesta del "tipo icónico" de Groupe μ, 1992), o se pueda considerar –dado el conocimiento actual– cognitivamente inviable (*e.g.*, la propuesta del "tipo cognitivo" propuesto por Umberto Eco, 1997). La presentación y discusión de los hallazgos empíricos se hará en varias ocasiones, sobre todo en las notas de pie de página.

Quizá no sobre una aclaración adicional: a pesar de que el enfoque semiótico propuesto presenta fuertes compromisos teórico-metodológicos, y desde un punto de vista filosófico se entiende como aliado del pragmatismo clásico y de la fenomenología, no pensamos que se trate primariamente de una propuesta filosófica, sino semiótica. Y en particular, el presente texto es un texto de semiótica, con la peculiaridad de presentar una propuesta semiótica que explicita sus compromisos filosóficos y lo que ellos involucran.

* * *

Los compromisos mencionados anteriormente hacen que la *semiótica agentiva* se pueda entender como una propuesta particular del muy reciente ámbito conocido como *semiótica cognitiva*. El ámbito de la semiótica cognitiva se ha estado consolidando en las últimas dos décadas. Hasta donde podemos determinarlo hay dos aproximaciones al respecto. Por una parte, la que denominaremos *escuela de Aarhus*, en la que participan investigadores como Per Åge Brandt y Line Brandt (P.Å. Brandt, 2004; L. Brandt & Brandt, 2005; L. Brandt, 2013); y por otra, la *escuela de Lund*, liderada por Göran Sonneson (2009). En el capítulo II presentaremos (sección 2.4.3) y discutiremos (sección 2.4.4) ampliamente la propuesta de la escuela de Aarhus. En cuanto a la escuela de Lund, Sonneson propone una suerte de confluencia de intereses entre semiótica, fenomenología y ciencia cognitiva. A primera vista esto haría pensar en una cierta confluencia de intereses con su propuesta. Sin embargo, nuestros compromisos ontológicos, epistemológicos y metodológicos son diferentes de los del investigador sueco. En lo que resta de este trabajo no volveremos sobre ello y una comparación de su propuesta con la nuestra, aunque urgente, tendrá que esperar a un trabajo ulterior.

Además, la semiótica agentiva considera como enfoques hermanos los propuestos por la semántica y la gramática cognitivas, en el ámbito de la lingüística; y el enfoque encarnado, situado y enactivo en las ciencias cognitivas, en particular en la neurociencia y la psicología cognitiva y del desarrollo. Más aun: la semiótica agentiva se alimenta de los resultados de esos enfoques y orienta sus esfuerzos en la misma dirección.

Por otra parte, dados los comentarios que hemos hecho anteriormente, no es de extrañar que dejemos de lado las propuestas semánticas formalistas: si para ellas la significación se establece a partir de las condiciones de verdad,

la significación se hace independiente de la actividad conceptualizadora de los agentes. Y otro tanto ocurre con las propuestas semióticas estructuralistas (de Groupe μ a Eco, de Greimas a Barthes), pues, como se desprende de lo anterior, hay al menos dos razones: primero, no ofrecen suficiente plausibilidad cognitiva (lo que afirman no es compatible con lo que se sabe de la cognición); y segundo, no ofrecen adecuación enactiva (lo que dicen no ofrece criterios para diferenciar éxito de fracaso en la relación de obtención de la significación).

Para decirlo una vez más, la *semiótica agentiva*, al igual que otros enfoques semióticos (la escuela de París, la escuela belga, las escuelas italianas, las escuelas nórdicas) tiene como objeto de estudio la *significación*. Pero a diferencia de las otras aproximaciones semióticas, sostiene que la significación no es algo que pueda encontrarse en los signos o en los enunciados (lingüísticos, visuales, etc.), sino que es una característica de los actos de los agentes, y por tanto, si se pudiese hablar de la significación de los enunciados, esto sería legítimo sólo en un sentido derivado o ampliado. Esto es lo que explica que dediquemos todo el capítulo I a dar cuenta de las relaciones entre agentes y agendas y sólo lleguemos en el capítulo III a analizar los signos y los conglomerados sígnicos.

Qué (no) esperar de este libro

Hay varias formas en que las personas se pueden interesar en un tema. Desde un interés general hasta un interés técnico, pasando por toda clase de estadios intermedios. Así que parece una buena política establecer desde un comienzo lo que puede usted esperar o no de este texto.

¿Qué puede, entonces, usted esperar? La semiótica agentiva es un proyecto de corte teórico sobre las condiciones que hacen posible la circulación de sentido en agentes humanos. El hecho de concentrarse en las condiciones, hace que se estudie, en relación a los agentes, las condiciones de su agencia, de su actuar, y del cumplimiento de los objetivos a los que apunta en ese actuar. Estos asuntos son tratados en el capítulo I. Ahora, también hacen parte de las condiciones de dar sentido las muy diferentes habilidades para clasificar y categorizar el mundo que nos rodea y que imaginamos. El capítulo II se con-

centra en diferentes propuestas que se han hecho al respecto, en particular, en el ámbito de la semántica cognitiva (secciones 2.4 a 2.4.3). En la medida en que en español hay poca literatura disponible que presente esas propuestas, las hemos presentado sin tener que presuponer el enfoque agentivo. En ese sentido esas secciones se pueden considerar como una suerte de introducción a algunas propuestas de la semántica cognitiva y pueden leerse de forma independiente del resto del texto. Sin embargo, para incorporarlas a un proyecto como el que se pretende elaborar aquí se requiere hacer un balance crítico de las mismas. Dicho balance se realiza en la sección 2.4.3, mientras que en la sección 2.4.4 se hace una propuesta de incorporación a la luz de dicho balance crítico. Ahora, como la circulación de sentido requiere en muchas ocasiones del uso de ítems de muy diversa clase, entre ellos, de signos, el capítulo III ofrece un análisis de las condiciones de dicho uso y de lo que hace que los signos sean producibles, interpretables, o en general, enactuables. Esto implica, por supuesto, una revaloración y una redefinición de aquello en lo que consiste un signo.

De esta manera, la semiótica agentiva se pregunta primero por las condiciones que hacen a algo un agente y a partir de los resultados que allí encuentre, por las condiciones de uso de los signos y de lo que hace que algo pueda considerarse como signo. Es en este sentido que en esta propuesta los signos no son un punto de partida, sino un punto de llegada para la explicación del sentido.

En cuanto a lo que usted puede no esperar, en primer lugar, este texto no es un manual de semiótica, en el sentido en que en un manual se presenta un conjunto de nociones decantadas para el acceso del gran público; ni es un manual en el sentido en que una consulta rápida puede dar una solución rápida para un problema urgente. Éste es un texto pensado como herramienta de estudio y apropiación de una teoría. Así, si usted no tiene mucho tiempo para familiarizarse con los problemas relativos a la generación y circulación humana del sentido con el enfoque que hemos insinuado más arriba, éste es un libro que no le recomendamos. En segundo lugar, usted puede esperar no encontrar ni una solución 'logicista' a las cuestiones del sentido, ni tampoco una propuesta 'estructuralista' o 'post-estructuralista' a las mismas cuestiones. Si usted, por ejemplo, ya está comprometido con la idea de que el sentido se

establece independientemente de las condiciones cognitivas de los agentes (el anti-psicologismo), este texto no es para usted, porque da por sentado que ése no es el caso. Por lo demás, esto último no implica que el 'sentido' del que hablamos no esté sujeto a constricciones: lo está, porque el sentido es evaluable. Lo que nos interesa, más bien, son las condiciones en las cuales las 'restricciones lógico-normativas' surgen y tienen efecto.

Cómo usar este libro

Este libro presenta una primera aproximación a la semiótica agentiva. Esta propuesta teórica presenta varios niveles de complejidad y entrelazamiento. Uno de los niveles más complejos lo dejamos en las notas de pie de página, que sirven sobre todo como temas de profundización, presentación especializada, o de discusión con otras corrientes teóricas. Eso quiere decir que si usted no está muy familiarizado con las discusiones sobre la significación, ni desea enterarse de cómo encaja esta propuesta en esas discusiones, no es necesario que lea las notas a pie de página, y así, sólo lea el texto principal.

Pero el texto principal también presenta diferentes niveles de complejidad. El texto está escrito de tal modo que poco a poco se presenta una serie de términos técnicos por medio de los cuales se ilustra lo que pensamos: son puntos de inflexión para dar cuenta de la significación. Estos términos técnicos cubren varios ámbitos y se entrelazan entre sí. Normalmente usted encontrará que términos técnicos de una sub-sección se remiten a otra subsección donde se vuelven a emplear o se someten a crítica. Si usted no tiene familiaridad con los temas presentados aquí, es preferible que deje de lado algunos apartes en la primera lectura, como los de la sección 2.4.3. Las secciones 2.4 a 2.4.2.6 están escritas como una presentación general de las propuestas y temas típicos de la semántica cognitiva y de la escuela de Aarhus de la semiótica cognitiva, de modo que usted no tenga que acudir a otras partes del libro para entenderla. Por lo demás en las secciones sub-siguientes dichas propuestas se re-examinan y se re-elaboran, dando lugar a nuestra propuesta sobre las condiciones de uso de los signos en capítulo III.

El papel del glosario

Como usted podrá darse cuenta desde la primera página del capítulo I, la semiótica agentiva se caracteriza por ofrecer una terminología muy amplia. Esto, por supuesto, plantea una dificultad para su aprendizaje y apropiación, puesto que la hará un poco pesada para la memoria. Así que es importante decir por qué es así y si no podría hacerse más 'económica'. Recuerde usted que la semiótica agentiva se está proponiendo como un enfoque alternativo para abordar los problemas que abocan a las semióticas más tradicionales. Sin embargo, esas semióticas entienden esos problemas de forma muy diferente, y sin embargo, emplean en muchas ocasiones la misma terminología, y tal es el caso incluso con los términos más centrales para cada una de ellas. Por ejemplo, "icono" y "significación" no quieren decir lo mismo en boca de Peirce, Eco, Greimas, los Brandt o Groupe μ. Y sin embargo, muchos estudiosos pasan por alto eso, lo que ha traído desafortunadas consecuencias para la semiótica como campo de estudio. De esta manera nos hemos visto abocados a tomar distancia de la tradición y acuñar nuestros propios términos, con la idea de hacerlos lo más precisos posibles. En esta labor de estructurar conceptos y darles un nombre nos ha guiado la idea de Peirce de sostener una "Ética de la Terminología", en la que, por una parte, si hay fenómenos diferentes hay que acuñar nombres diferentes, de tal manera que cualquier cambio terminológico apunta a un cambio en el fenómeno o en lo que es saliente en él; y por otra, en caso de emplear palabras que hacen parte del lenguaje natural (como es el caso de "agente" o "agenda") o en caso de ofrecer nombres no comunes (como "agencialidad"), ofrecer definiciones o indicaciones de su alcance, de tal manera que quien lo lee pueda advertir que se están empleando en un sentido técnico particular. Por supuesto, esto tiene como consecuencia que lo que en lenguaje natural o cotidiano se usa de una cierta manera, cuando se incorpora a la semiótica agentiva presenta otras características. Y por esa razón, si en sentido común las expresiones "logro", "cumplimiento" o "solución" pueden ser sinónimos, en semiótica agentiva no lo son. De esta manera usaremos frecuentemente las *cursivas* para dar a entender que estamos usando la expresión en cuestión de forma técnica. Por otra parte, la propuesta intenta entrelazar esos conceptos en varios niveles, y esto tiene como consecuencia

que en muchas ocasiones para abordar un concepto sea necesario acudir a otros.

Pensando en lo anterior y en que no es necesario (ni siquiera probable) que usted lea el libro en orden, hemos decidido hacer un glosario en el que se vuelven a definir los conceptos más importantes usados en el libro. Nuestra recomendación es que siempre que tenga alguna duda acuda a él. Este glosario se estará actualizando en la página web de "*Signalis*" (signalis.utadeo.edu.co).

Sin embargo, recuerde que el papel de las definiciones es sobre todo el de ofrecer una guía o una indicación para un uso. Y por ello aprenderse una definición no es suficiente para dar cuenta de un concepto, en el mismo sentido en que saber una respuesta no siempre implica comprenderla. Al final, lo importante es lo que usted pueda llegar a hacer con esas nociones al relacionarlas con otros ámbitos de su experiencia.

Convenciones

Las convenciones que serán de uso constante en lo que queda del libro (con adaptaciones tomadas de Ungerer & Schmid, 2006: ix) son las siguientes:

Actividades agenciales	signos de intercalación entre llaves	{^interrogar^}, {^cocinar^}
Actividades agentivas	signos de intercalación entre barras diagonales dobles	//^interrogar^//, //^cocinar^//
Agendas	asteriscos entre llaves	{*encontrar llaves*}
Categorías, conceptos, MCI	versalitas	PÁJARO, AMOR, FRUTA, EN LA CASA
Ejemplares ónticos (miembros individuales de categorías)	signos mayor que/menor que	>restaurante<, >caballo<, >Christopher Nolan<
Esquemas de imagen	versalitas cursivas entre comillas angulares	«*CONTENEDOR*»; «*PARTE-TODO*»
Frames (fillmorianos), Scripts, Dominios, (lakoffianos)	mayúsculas entre corchetes	[TRANSACCIÓN COMERCIAL], [RESTAURANTE]

Funciones	asteriscos entre paréntesis con "F" supraescrita cursiva	(*atornillar*)^{F}
Metáforas/Metonimias conceptuales	versalitas entre signos de suma	+ira es calor+, +productor por producto+
Metas	asteriscos entre corchetes	[*abrir puerta*]
Pretensiones	asteriscos entre paréntesis	(*preparar comida*)
Propósitos	asteriscos entre paréntesis con "P" supraescrita cursiva	(*llamar la atención para detenerse*)^{P}
Rasgos temáticos activos	cursivas entre signos de intercalación	^*jugoso*^, ^*con piernas*^
Rasgos temáticos reclutables (atributos, propiedades)	signos de intercalación	^jugoso^, ^con piernas^
Roles agenciales	comillas angulares entre llaves	{«médico»}, {«abogado»}
Roles agentivos	barras diagonales dobles	//médico//, //abogado//
Tipos ónticos	comillas angulares divergentes	»restaurante«

Finalmente, las comillas inglesas ("___") se usan para mencionar una oración, palabra, o cualquier ítem léxico. Las *cursivas* se usan para mencionar los términos técnicos a lo largo del trabajo (aunque no siempre que se empleen se usen las cursivas). Las comillas simples ('____') se usan para hacer un cierto énfasis o giros idiomáticos en relación con el tema que se está discutiendo. Cuando no haya lugar a confusiones, dichos énfasis también se harán con cursivas.

* * *

Por último, le quedaremos agradecidos al lector atento que nos señale los errores y desaciertos que encuentre (que con seguridad, serán muchos). Sus comentarios serán recibidos en signalis@utadeo.edu.co.

Agradecimientos

Son muchas las personas a las que quisiera presentar mis agradecimientos por haber discutido conmigo algunas de estas ideas en las diversas etapas de desarrollo de las mismas, así como durante la escritura del presente texto. En primer lugar, al grupo de estudio en semiótica de profesores y estudiantes (algunos de ellos ahora egresados y/o colegas) de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, así como los estudiantes de la Maestría en Semiótica de la misma Universidad. En particular quisiera mencionar a María Cristina Asqueta, Gonzalo Baquero, Álvaro Corral, Juan Alberto Conde, César Díaz, Andrea Echeverri, Franz Flórez, Diana Guzmán, Camilo Malagón, Juan Carlos Mendoza, Carlos Andrés Pérez, Victoria Peters, Javier Pinzón, Fredy Pongutá, Ivonne Rodríguez, Sergio Rodríguez, Germán Serventi y María Beatriz Vivas. En segundo lugar, los temas más fenomenológicos los he discutido con Juan José Botero, Flor Emilce Cely, Jorge Dávila y Pablo Zuleta en el grupo *Filosofía y Cognición* de la Universidad Nacional de Colombia y la Asociación Médica de Los Andes. Muchos temas que aparecen en el primer capítulo se relacionan con mi versión del pragmatismo peirceano fueron discutidos con los miembros del *Centro de Sistemática Peirceana*. Quisiera mencionar en particular a Gonzalo Baquero, Carlos Garzón, Lorena Ham, Richard Kalil, Alejandro Martín, Arnold Oostra, Roberto Perry y Fernando Zalamea. A todos ellos agradezco sus aportes y críticas. Con el profesor Danny Marrero he tenido la oportunidad de aplicar algunas de las presentes propuestas al campo de la argumentación en el proyecto denominado *Epistemología agentiva del testimonio*. Sea esta la oportunidad para agradecer las muchas discusiones que hemos tenido alrededor de ese esfuerzo conjunto, incluso si (o mejor: precisamente gracias a que) con frecuencia no llegamos a opiniones convergentes. Quiero mencionar de modo particular a los profesores Per Åge Brandt y Mark Turner por las conversaciones que tuvimos durante sus visitas a Bogotá, respectivamente, en 2012 y 2013, en torno a la semiótica y la semántica cognitivas. Finalmente, quisiera hacer un reconocimiento muy especial al profesor John Woods, de quien no solamente he aprendido la importancia de la relación agente/agenda, sino muchas cuestiones que se encuentran más allá del ámbito estrictamente aca-

démico. Por supuesto, las deficiencias y errores que permanecen son sólo responsabilidad mía.

César Díaz, Andrés Felipe Narváez, Victoria Peters, Henry Colmenares, Liliana Parra C., Nicolás Vaughan y María Beatriz Vivas me han ayudado a conseguir y construir diferentes figuras, imágenes y esquemas en distintas etapas de elaboración de este trabajo. Quiero mencionar también a Walter Bolívar, quien diseñó la portada del texto. Mi agradecimiento a ellos es inigualable por su paciencia en la re-elaboración de las muchas versiones y por su generosidad al querer hacerlo.

Esta publicación no se hubiera podido llevar a cabo sin el apoyo de dicha dependencia y la decidida colaboración del grupo de profesionales de la Dirección de Publicaciones de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en particular, de Andrés Londoño, quien acompañó todo el proceso final e hizo la corrección de estilo. A todos ellos mis más sinceros agradecimientos.

Capítulo I
Agencia, agendas, agentes

Figura 1

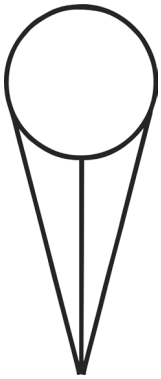


Figura 2

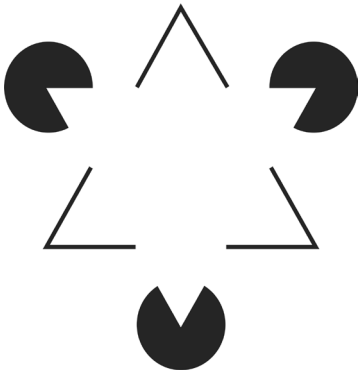


Figura 3

Observe usted la figura 1 que antecede estas líneas.[1] En ella podrá reconocer una conocida forma ambigua en la que aparece tanto una mujer joven vista casi desde atrás, como una mujer anciana vista casi desde adelante. Note también que no reconoce las dos figuras simultáneamente. Pero, además, piense que esas manchas sobre fondo blanco, por sí mismas, no son sino un estímulo visual que podemos procesar de al menos dos maneras diferentes, esto es, como la joven o la anciana. Mire ahora la figura 2 (bastante popular en las redes sociales) y piense en las cosas que podría reconocer allí. Un listado incompleto incluiría cosas como: a) un cono de helado, b) un globo aerostático, c) un clavo, d) una persona agachada, etc. Ahora bien, nuevamente piense en que esas manchas sobre fondo blanco adquieren para usted el sentido de «cono», «globo aerostático», etc., en la medida en que usted las reconoce. Es decir, el que esas manchas 'adquieran sentido' es algo que usted hace. Y en particular, en los casos mencionados es un cambio en nuestro modo de ver esas manchas el que permite que las dotemos de cierto sentido, y así, lleguemos a reconocer una u otra figura.

En los casos anteriores parecería que podemos escoger, deliberadamente, entre dos o más alternativas para el reconocimiento. Pero hay casos en que esto

1 La figura que se presenta es la versión que popularizó Edwin G. Boring (1930: 444), la que es a su vez una versión estilizada de la que dibujara William Ely Hill en 1915 y que se puede encontrar en http://www.loc.gov/pictures/resource/ds.00175/.

no es así. Mire ahora el lector la figura 3.[2] Allí podemos reconocer un triángulo blanco que cubre parcialmente tres círculos negros. Casi que 'no podemos evitar' el verlo así. Y, de nuevo, note usted que esas manchas sobre el fondo no tienen 'lados', y que se podrían interpretar también como tres 'Pac Man' negros.

La figura 4 es un jeroglífico.[3] La pregunta ahora es: ¿cuál es la solución? (Antes de seguir leyendo, intente resolverlo).

Figura 4

Vamos paso por paso. En primer lugar, podemos *reconocer* dos figuras diferenciadas. La figura externa parece una 'D' mayúscula punteada; es decir, es una 'D' que parece 'quebrada' o 'rota'. La segunda figura, que se encuentra al interior y 'en la mitad' de la primera, es una 'C', también punteada, y que luce 'quebrada' o 'partida'. Pero además, parece que usa una tipografía en 'negrita' o 'negrilla'. Y, finalmente, hay que notar que no hay nada más al interior de la 'D', sino esa 'C', es decir, que la 'C' está 'aislada' o 'sola'. Así que tenemos los siguientes datos: una 'D' 'rota', y una 'C' 'partida', 'negra', 'sola' y 'en medio' de la 'D'. Si reorganizamos estos datos obtenemos lo siguiente: 'en medio' de la 'D' 'rota', 'C' 'sola, 'negra', 'partida'. Y una modificación fonética nos permite hallar una solución: "En medio de la derrota, cesó la negra partida".

Ahora, teniendo en cuenta estas cuatro experiencias, quisiéramos hacer unos comentarios adicionales. En primer lugar, si algo adquiere sentido para nosotros, es porque nosotros hacemos (deliberadamente o no) que llegue a tener ese sentido. En segundo lugar, podemos concebir esas cuatro experien-

2 La variante que se presenta acá es una recreación de la figura original propuesta por el psicólogo italiano Gaetano Kanizsa en 1955, y es a partir de él que este tipo de ilusión óptica se conoce con el nombre de "contornos subjetivos" (cf. Palmer, 1999: 292). Para una revisión de los modelos que explican esta clase fenómeno, cf. Murray & Herrmann (2013).

3 Se trata de una variante del que aparece originalmente en el diario ABC (24/11/1957, p. 55).

cias como un modo en el que 'resolvemos' ciertos 'retos': identificar algo, reconocer algo, solucionar un problema, etc. Y si usted reflexiona un poco sobre ello, se dará cuenta de que no se trata solamente de casos visuales: 'resolvemos' un 'reto' cuando nos expresamos verbalmente o por gestos, cuando utilizamos artefactos para transportarnos, comunicarnos o manipularlos. Y así, si generalizamos este análisis, podemos decir que dar sentido es una actividad (permanente y compleja) dirigida a fines.

La forma como se han presentado estos ejemplos ilustra el enfoque que queremos caracterizar como *semiótica agentiva*. Allí, la pregunta sobre el modo en que algo adquiere *sentido* se enmarca en la relación *agente/agenda*. Un *agente* es, literalmente, un 'ente activo', con lo que queremos decir, un ente que hace o que puede hacer. Ahora bien, se puede decir que tanto el *agente* como lo que hace, esto es, sus *actos*, 'tienen objetivos', o de un modo más preciso, se orientan hacia un cierto tipo de resultado[4] que llamaremos *agen-*

4 Aquí la expresión "tipo de resultado" tiene un sentido técnico que retomamos de la presentación que hace Thomas Short (Short, 2007: 90-150) en relación con la discusión de Peirce sobre la causación final. Aunque aquí no podemos presentar con todo detalle la argumentación de Short, en todo caso, presentamos de forma muy apretada su exposición (lo que sigue retoma parte de Niño, 2010, 2013b): la idea de Short (2007: 108-150) –y de Peirce, según Short– es, primero, que en el universo hay procesos de 'selección por' el tipo (*type*) de resultado que generan que difieren de los procesos de 'selección a partir de' una muestra (que es concreta, compuesta de *tokens* o ejemplares). Por ejemplo, en la evolución, hay un proceso de 'selección por' el tipo de resultados que se generan (fenotipo, o las clases de características que se manifiestan), que permite ajustarse al medio con un cierto grado de éxito (o *fitness*); y también, y concomitantemente, procesos de 'selección a partir de' una muestra, en este ejemplo, un grupo disponible de genes (genotipo). De este modo, la 'selección a partir de' llega a estar relacionada con la *causación eficiente*, mientras que la 'selección por' lo llega a estar con la *causación final*. En efecto, para Peirce hay una causa final (*CP* 1.211-212, 1902) allí donde lo que es seleccionado es seleccionado en virtud del tipo o clase de resultado que se genera (o en algunos casos, se espera que se genere). Ahora, mientras que la 'selección a partir de' se hace a partir de una muestra o conjunto concreto disponible (*token*), la 'selección por' establece un tipo de resultado, donde el *tipo* es una característica, e incluso una *abstracción*, y en tanto que tal, incluye una variedad dentro de un rango de posibilidades. Piense, por ejemplo, en la variedad de tonos y saturaciones que se dan en relación al color de los ojos en una especie. Segundo, los procesos de 'selección por' se pueden dar sin intervención de agente alguno (como en la selección natural), pero también se puede dar con la intervención de un agente, y en particular, mediante la acción consciente y deliberada de un agente (o un conjunto de agentes). Tercero, esos procesos de 'selección por' pueden llevar a la formación de propósitos ("funciones o metas, si usted desea" (Short, 2007: 143), definidos entonces como "un tipo (*type*) de resultado que es explicativo" (Short, 2007: 109) y como "un tipo (*type*) de resultado por el que un agente actúa o por el que algo fue seleccionado como un medio" (Short, 2007: 110), y por lo tanto, los propósitos son una especie del género 'tipo establecido mediante 'selección por'". Cuarto, como consecuencia de lo anterior, un propósito es algo que un agente tiene o que algo tiene, concebido ese algo como un medio para un fin. Quinto,

da.[5] Así, por ejemplo, cuando observamos la figura 1 (mujer joven/mujer anciana), la *agenda* consistía en 'lograr la identificación' de lo que allí estaba representado, del mismo modo que la *agenda* que nos poníamos para la figura 4 era el 'resolver el acertijo'. La tesis que se defiende en el enfoque denominado *semiótica agentiva* es que la *experiencia con sentido* emerge en el intento por parte de los *agentes* de dar cumplimiento a sus *agendas*. Así, el *sentido* que atribuimos al mundo emerge mientras intentamos satisfacer las *condiciones de cumplimiento* de las más diversas agendas; desde aquellas que vienen predeterminadas biológicamente (por ejemplo, supervivencia; cf. Weber & Varela, 2002) hasta aquellas que dependen de la cultura y las contingencias históricas o biográficas. Por ejemplo, del mismo modo que comúnmente se dice que la ciencia se caracteriza por 'buscar la verdad', también podemos reconocer agendas como la consecución de dinero y poder, entretención, comunicación, y así sucesivamente.

1.1. Algunas definiciones

Si bien es cierto que los agentes realizan las más diversas actividades de forma fluida para resolver los más variados problemas y cumplir diferentes clases de deseos, sin tener que monitorear permanentemente cómo hacen lo que están

dentro de las múltiples cosas que tienen propósitos (que incluyen a las personas y a las herramientas) se encuentran los signos. Sexto, la respuesta que evocaría la presencia de un signo (esto es, su *interpretabilidad*) es la que daría cumplimiento al propósito del signo; y dado que un propósito es algo que puede o no cumplirse, esa respuesta es evaluable. Ahora, aquí tomamos alguna distancia terminológica y de enfoque con respecto al argumento de Short que, por lo demás, en lo concerniente a la semeiótica de Peirce abrazamos con gusto: la distancia terminológica es que decidimos decir que los agentes tienen "agendas", mientras que sólo vamos a hablar de los "propósitos" en relación con los signos. La distancia de enfoque consiste en que para Short hay una primacía (no ontológica, sino semiótica) de los signos sobre los agentes, mientras que para nosotros –al menos para el caso humano– hay una primacía de los agentes sobre los signos. Esta manera de entender la agenda como un tipo de resultado (à la Short) nos permite definir una agenda de forma no circular, esto es, sin apelar a nociones como 'objetivo', 'meta', etc.

5 La fuente de inspiración principal para la relación *agente/agenda* (así como de algunas de las implicaciones de dicha relación que exploraremos más adelante) es el programa lógico denominado 'lógica práctica de agentes cognitivos', inaugurado y desarrollado por Dov Gabbay y John Woods (2003). Dentro de las diferencias de la propuesta de ese programa y el nuestro se encuentra el que para ellos una agenda es el plan de acción con el que se satisfaría un objetivo, mientras que nosotros restringimos la noción de agenda al de objetivo para un agente.

haciendo, para nuestros intereses es importante establecer una serie de nociones que nos permitirán analizar lo que los agentes hacen, sin que esto quiera decir que siempre y sistemáticamente con esas nociones se están describiendo fenómenos diferentes o con límites precisos. En otras palabras, las categorías de análisis que usaremos (de un carácter provisional) tienen sobre todo un interés heurístico, esto es, nos permitirán describir diferentes aspectos de un fenómeno complejo y multifacético, como lo es que las personas le den sentido a lo que les rodea, sin que esto signifique que cada aspecto sea independiente, o no se pueda analizar por otras categorías de análisis, o incluso, que en ocasiones, varios aspectos se describan bajo una sola categoría.

Empezaremos por decir que, en adelante, la expresión *agentivo* indicará algo relativo al *agente*. En este enfoque los seres humanos, los animales no humanos y las instituciones pueden clasificarse como *agentes*, aunque sobre todo nos concentraremos en este texto en los agentes humanos individuales (las razones para ello se aclararán más adelante). Con *agentividad* nos referiremos a la *agencia* del agente, esto es, la agentividad se relacionará con la capacidad del agente para actuar, y así, la agentividad puesta en práctica llevará a lo que denominaremos acciones o actos agentivos. Además, usaremos la expresión *agencial* para indicar algo relativo a la *agenda* y *agencialidad* para el estado o condición relativos al cumplimiento de una agenda. (Es muy importante recordar la diferencia entre *agentivo* y *agencial*, pues se usarán sistemáticamente a lo largo de todo el libro).

Lo anterior es mejor desglosarlo más detenidamente. En primer lugar, si algo es una *agenda*, lo es para un *agente*. Esto quiere decir que no hay *agendas* en sí mismas, sino que surgen como *agendas* sólo en relación con unos *agentes*, del mismo modo que sólo hay problemas para alguien, y no hay algo que en sí mismo, independiente de cualquier cosa (un marco teórico, un interés) sea un problema. Ahora, un *agente* es una entidad con *agencia*, esto es, una entidad con *capacidad para actuar*.[6] Esta capacidad para actuar le permite al

6 La noción de *agencia* está inspirada en –pero en ningún modo es equivalente a– la noción filosófica de *Intencionalidad* tal como ha sido desarrollada en la fenomenología, por ejemplo, por Edmund Husserl (1913); y más particularmente, de *Intencionalidad operativa* por Maurice Merleau-Ponty (1948), o en un sentido de *Intencionalidad* mucho más restringido como mera 'acerquidad' (en inglés, "*aboutness*", ser acerca de algo, Searle, 1983). En filosofía de la mente, la *Intencionalidad* consiste en esa característica supuestamente distintiva de lo mental de tener

agente que su experiencia sea una experiencia dotada de sentido. Pero esto a su vez significa que hay que diferenciar la *agencia intrínseca* o *primaria*, entendida como la capacidad para actuar de un agente, de la puesta en marcha de dicha agencia por esos seres en sus acciones y actos concretos, que llamamos *agencia operativa*. Así, aunque cada *agente* tenga una *agencia primaria* propia, puede compartir el sentido de sus actos en virtud de la *agencia operativa*, porque los actos y las acciones son identificables públicamente. Esto es lo que sucede cuando caminamos o manipulamos un objeto, pues es por medio de nuestra agencia operativa que le damos sentido a nuestras acciones, pero al mismo tiempo, los demás pueden también típicamente detectar dicho sentido. Ahora bien, es un hecho que nosotros, en tanto agentes, siempre estamos haciendo algo, sea esto observar, pensar, caminar, jugar, etc. De esta manera, para la semiótica agentiva el ejercicio sistemático de la agencia operativa constituye la experiencia.

Ahora, estas dos clases de agencia (primaria y operativa) se deben diferenciar de la *agencia derivada*, esto es, de aquella que por convención o hábito hemos aprendido a interpretar como si tuviera sentido, pero que estrictamente no lo tiene sino de una forma puramente secundaria, es decir, su sentido es asigna-

---

'apertura de mundo' en forma de ser relativa siempre a algo: nosotros no solamente percibimos, sino que siempre percibimos *algo*; ni solamente pensamos, sino que pensamos *algo*; y no solamente hacemos, sino que hacemos *algo*, y así sucesivamente. La *Intencionalidad*, así entendida, no debe confundirse con la 'intencionalidad' en el sentido de 'tener la intención de hacer algo'. En este último sentido, la 'intencionalidad' es sólo un caso particular de la 'Intencionalidad'. La falta de equivalencia entre *agencia* e *Intencionalidad* estriba en que, mientras en la *Intencionalidad* la 'acerquidad' (o la 'apertura de mundo') se establece con respecto a 'objetos' (el '*algo*' mencionado en los ejemplos), la *agencia* se establece con respecto a 'objetivos'. Un objetivo básico que permite nuestra supervivencia es la identificación de los 'objetos' que nos rodean, y a eso se le suele llamar "percepción". Pero esto mismo muestra que la noción de 'objetivo' (en el sentido de tipo de resultado hacia el que se apunta) no es reducible a la de 'objeto'. De esta manera, el enfoque agentivo se aleja de otros enfoques en los que un eje central de reflexión es la relación sujeto-objeto, y hace énfasis en la relación sujeto-objetivo, o como preferimos decir, 'agente-agenda'. En nuestra opinión, la relación sujeto/objeto es dependiente (epistemológica y metodológicamente) de la relación agente/agenda. Por supuesto, esta postura tiene enormes consecuencias en los compromisos filosóficos de la semiótica agentiva. Y, precisamente por ello, hemos tratado de hacerlos explícitos en nuestro prefacio. Por lo demás, esta manera de establecer la agencia, si bien no es convergente, es al menos compatible con propuestas como las de Barandiaran, Di Paolo & Rohde (2009), quienes establecen tres características para la agencia: individualidad, asimetría causal y normatividad. Para nosotros, la agenda es la fuente de la normatividad y la agencia es lo que explica la asimetría causal. El carácter de individualidad es para nosotros menos saliente que los otros dos.

do por la agencia de un agente o un conjunto de agentes, pero en sí misma y por sí misma no hace sentido, y así, su sentido no es intrínseco, propio o inherente. De este modo, podemos decir de una persona que tiene agencia primaria y que cuando actúa pone en marcha su agencia operativa. Pero, por ejemplo, los objetos de diseño no tienen una agencia primaria u operativa, porque no pueden actuar por sí mismos, sino que, más bien, son los agentes los que al interpretarlos, manipularlos o diseñarlos les asignan funciones, y esto es lo que hace que adquieran sentido, y por tanto, el sentido es 'de' los objetos en una forma derivada. Esto es lo que sucede, además, con los textos escritos, las imágenes (visuales, verbales, melódicas, etc.), y en general con los signos y toda clase de representaciones. Una variante de esta agencia derivada es la que se podría llamar *agencia "como si"*, que presenta un sentido asignado no necesariamente literal, sino por ejemplo, metafórico, como cuando decimos que "las plantas tienen sed" (porque las plantas no tienen un sistema nervioso que les permita sentir sed como nosotros) o que "el computador está pensando" (porque un computador no piensa: pensar es una actividad con sentido, y los computadores no 'hacen' nada así: somos nosotros los que les atribuimos agencia y asignamos sus funciones); o un sentido asignado como cuando vemos que las nubes "tienen la forma" de algo conocido, como un conejo o un oso.[7]

Finalmente, hay que distinguir entre la *asignación de agencia*, que tiene como efecto el generar una agencia derivada, de la *atribución de agencia*, que quiere decir que se considera algo como si 'tuviera agencia'. En el primer caso, un agente o un conjunto de agentes *asignan* funciones a objetos o signos, como en el caso de un diseñador; mientras que en el segundo se *atribuye* alguna clase de agencia a algo: *intrínseca*, si lo que hacemos es atribuir a lo que nos sale al encuentro agencia intrínseca, como cuando atribuimos la capacidad de actuar a alguien o a algo; *operativa*, como cuando atribuimos a alguien la intención de realizar o haber realizado una acción; y *derivada*, como en el caso mencionado del reconocimiento de la función de un objeto de diseño. En términos generales, diremos que tanto la atribución como la asignación

7 Searle (1983) distingue entre Intencionalidad intrínseca, derivada y "como si". Nosotros las hemos adaptado para introducir nuestra distinción entre *agencia primaria*, *operativa* (vía Merleau-Ponty) y *derivada* (y como un caso de esta última, la que Searle llama "*como si*"), pero, como ya hemos mencionado, nuestra noción de agencia cumple un papel diferente que la de Intencionalidad en Searle.

de agencia están supeditadas al aprendizaje, bien sea porque nos lo enseñan desde la niñez o en algún otro momento de nuestras vidas, porque lo hemos descubierto por nosotros mismos, porque lo hemos creado, etc.

Ahora, incluso si hemos aprendido adecuadamente a atribuir o a asignar agencia, siempre es posible que nos podamos equivocar a la hora de hacerlo. En efecto, podemos pensar que algo es un agente cuando no lo es, como cuando confundimos un maniquí con una persona; o al revés, cuando confundimos a una persona con un maniquí. Pero en estos dos casos se trata de equivocaciones evidentemente diferentes. En el primer caso, atribuimos agencia a algo que no la tiene; mientras que en el segundo fallamos en atribuir agencia a algo que sí la tiene. Se trata en este último caso de fallar en la *detección de agencia intrínseca*. O también, cuando atribuimos a un artefacto una función que no es la que ha sido asignada por sus diseñadores o a un signo una significancia que no le corresponde. Y en estos casos se trata de fallar en la *detección de agencia derivada*, incluso si hemos tenido éxito en la asignación de agencia derivada, como cuando usamos un cepillo de dientes para limpiar el marco de una ventana (cómo nuevas asignaciones de agencia pueden volverse una significancia admisible es algo que se vincula con poder establecer adecuadas relaciones de alcance y de cierre para dichas significancias, asunto que discutiremos al final de la sección 3.1.1).

Esto tiene como consecuencia que en nuestro enfoque, estrictamente hablando, los signos y los objetos (o de un modo más general, los procesos y los eventos no agentivos), no significan nada ni quieren decir nada, sino que somos los *agentes* los que hacemos que lleguen a "significar" y que "quieran decir" algo, porque "significar" es una actividad: la actividad de dar sentido a algo, y en tanto que actividad, la ha de realizar un agente. Para la semiótica agentiva *el sentido sígnico u objetual es un sentido agentivamente atribuido*, y en tanto que tal *obedece a una agencia derivada* (un asunto relacionado, pero diferente, es si ese sentido es adecuado o exitoso; ver sección 2.1).[8] Así, los signos, las palabras, las frases, las películas, los videojuegos, los objetos inanimados, etc., estrictamente

8 En caso de que el signo consista en un acto de un agente, aunque la producción del acto se deba a la agencia operativa del agente en cuestión, su posible reconocimiento en tanto que signo ha de ser atribuido por un agente, incluso si se trata del mismo agente que lo produce. Un comentario análogo ha de presentarse en caso de que el signo consista en la presencia de un agente.

hablando, no significan nada, porque "significar" es un proceso que intrínsecamente realiza un agente, un proceso cuyo 'producto' es la significación. Producto que, entonces, se "produce" y "se consume" por los agentes.

Ahora bien, así como se ha dicho que los *agentes* 'tienen' una *agencia primaria*, hemos de decir, por una parte, que la *agencia operativa* de los agentes se evidencia en las *acciones* y los *actos*, cuya dimensión agencial llamaremos en adelante *metas* (más abajo definimos en qué sentido entendemos las expresiones *acciones* y *actos*); y por otra, que ciertos aspectos de algunos eventos y procesos (entre los cuales hay que incluir los signos y los objetos) 'tienen' *agencia derivada*, cuyas "agendas atribuibles" denominaremos en adelante, respectivamente, *propósitos* y *funciones*. Y es importante en ese sentido distinguir 'propósito' y 'función' de 'agenda' y de 'meta', para poder explicar con claridad la diferencia entre lo que "se dice" (producción efectiva de signos, bajo el supuesto de la correspondencia entre agendas y propósitos), lo que "se entiende" (interpretación efectiva de signos, bajo el supuesto de la correspondencia entre atribución de agencia y detección de propósitos) y lo que "se quiere (o quería) decir" (intento de cumplimiento de agendas en curso); o, de forma similar, lo que "se hace", lo que "se quería hacer", y lo que se "intentaba hacer"; o también, entre "usos canónicos" y "usos no canónicos" de los objetos, al igual que entre "usos típicos" y "usos atípicos", etc.

Las distinciones que hemos presentado hasta el momento se ilustran en la tabla 1:

Agentividad	Agentivo	Agencial
Agencia primaria	Agente	Agenda
Agencia operativa	Actos y acciones	Metas
Agencia derivada	Signos y objetos	Propósitos y funciones

Tabla 1. Clases de agentividad y agencialidad

1.2. Las condiciones de la agencia

Diremos ahora que el ejercicio sistemático de la agencia operativa permite que tenga lugar la emergencia de la experiencia con sentido e implica que el

agente está permanentemente 'actuando'. Ahora bien, en este momento llamaremos la atención sobre el hecho de que el ejercicio de la agencia operativa es por lo general *trasparente* y *fluido*. *Trasparente* en el sentido de que realizamos la inmensa mayoría de nuestras acciones sin tener que monitorear el modo como lo hacemos (y en no pocos casos, sin que podamos hacerlo). Por ejemplo, mientras caminamos no pensamos en cómo caminamos, en cuáles músculos o huesos tenemos que mover, ni en cuanta fuerza tenemos que hacer para movernos. Ni tampoco lo hacemos para pronunciar las palabras en nuestro idioma ni para manipular objetos cotidianos con nuestras manos. Por otra parte, nuestra acción es *fluida* en el sentido de que (a no ser que padezcamos de alguna enfermedad, como el Parkinson) nuestros movimientos son coordinados, coherentes y dinámicos, y no tenemos comportamiento 'robótico' y forzado, sino precisamente natural, fluido, sincronizado y coordinado.

Pero si nos ponemos a pensar por un momento que el comportamiento de un bebé recién nacido no es así, sino que tiene que aprender a sostener su cabeza, a sentarse, a caminar, a hablar, etc. (quien ha tenido hijos o hermanos menores bien lo sabe), nos damos cuenta de que esa trasparencia y fluidez en realidad son un *logro* que adquirimos con la experiencia, de un modo análogo que la pericia en el piano es un *logro* del pianista.

En este momento vamos a describir las condiciones que en nuestra opinión intervienen siempre en la constitución de un agente individual (de los agentes institucionales hablaremos en otro momento).

En nuestra opinión, la agencia operativa llega a ser lo que es en virtud de tres dimensiones, a saber, (1) que seamos seres *animados*, esto es, organismos vivos complejos con cerebros complejos; (2) que como organismos animados complejos nos *situemos* –o mejor aun, *logremos situarnos*– con respecto del ambiente (nuestro 'entorno') que nos rodea, sea que ese entorno que nos rodea consista en personas, objetos, instituciones, comida, etc., o bien sea este entorno inmediato o mediato, presente o remoto, etc.; y (3) que como organismos vivos complejos en situación, entramos en una relación *activa* (esto es, por medio de actos) con el entorno en tanto que podamos *fijar la atención* en algunos de los aspectos o elementos que allí aparecen, aunque, por esto mismo, dejando de lado otros.

Estos tres parámetros configuran una especie de 'estructura de resortes', en el sentido de que, al hacer alguna 'presión' sobre alguno de los 'resortes', todos los demás se ven afectados con mayor o menor intensidad, en una o en varias de sus dimensiones. La consecuencia de ello será que el agente (animado, situado y atento), cuando actúa, hace que emerja sentido en *su* experiencia, esto es, que tenga sentido *para él*. A continuación veremos de un modo más desglosado en qué consisten estos parámetros del agente semiótico.

1.2.1. Animación

Volvamos a un dato básico: *siempre estamos haciendo algo*.[9] Eso, en términos agentivos, significa que nuestra *agencia operativa* está *operando* siempre. Y una de las razones por las cuales eso es así es porque los seres humanos somos seres *animados*, lo cual quiere decir, antes que nada, que somos seres vivos, entes vivientes, o mejor, *agentes vivientes*: si antes hemos dicho que un agente es un 'ente que hace', esto también significa que es una 'entidad que se mueve', y en ese sentido, es una *entidad animada* (cf. Sheets-Johnstone, 2011). Este hecho nos ha llevado a aceptar lo que se conoce en ciencia cognitiva como la tesis del *encarnamiento* (o como se dice en inglés, *embodiment*), consistente en que el sentido que adquiere algo para nosotros depende de nuestras condiciones corporales[10] (por supuesto, en tanto que corporalidad viva o animada), con lo cual se quiere decir que nuestra dinámica corporal es decisiva a la hora de especificar nuestros hábitos de significación y nuestra actividad concreta de significar. Por ejemplo, el hecho de que nuestro cuerpo sea de cierta dimensión, asimetría, forma de articulación y esté sometido a las constricciones de la gravedad, hace que a la hora de caminar nos sea más sencillo y fluido hacerlo *hacia* los lugares donde es más fácil posar nuestra capacidad visual,

9 En 1895 John Dewey ya expresaba la misma idea en su crítica a la "teoría del arco reflejo", pues no se trata de que haya 'primero' un estímulo que se procesa y que 'luego' aparezca una respuesta (la versión moderna de esto puede verse en ciertos modelos computacionalistas, como el de David Marr, 1982). Se trata, más bien, de que siempre estamos respondiendo/siendo estimulados, y es en virtud de ello que la cualidad de nuestra experiencia cambia dinámicamente.

10 La tesis del *embodiment*, que emerge de los estudios de ciencia cognitiva, se restringe a la idea de que el cuerpo que tenemos influye en la manera en que pensamos (cf. Varela, Thompson & Rosch, 1991; Gibbs, 2006; Hutchins, 2010). Aquí hemos generalizado esta tesis para cualquier dación de sentido.

esto es, delante del tronco (normalmente no encontramos culturas donde la gente camine usualmente hacia atrás, ni mirando todo el tiempo hacia el suelo). De esta manera, el sentido de la experiencia de caminar se hace posible a partir de los acoplamientos en los que nuestro cuerpo entra con el medio, de la resistencia y el esfuerzo de caminar por superficies inclinadas, etc. Y es a partir de la recurrencia de experiencias como ésta que luego adquirirán sentido para nosotros, cuando aprendemos y usamos el lenguaje, expresiones como "aquí", "adelante", "arriba", "abajo", "atrás", etc.[11]

Maxine Sheets-Johnstone (2010, 2011), se ha encargado de criticar el énfasis que en ciencia cognitiva se ha puesto a la noción de *encarnamiento* de la mente, en la medida en que deja abierta la posibilidad de que haya mentes 'desencarnadas', lo cual es, como mínimo, desorientador; y ha puesto de relieve la idea de que la marca de lo vivo –y en esa medida, de lo que puede dar sentido– es su carácter animado. Aquí hemos tomado nota de su crítica –como se des-

11 Es importante hacer notar la manera en que describimos lo que acabamos de decir. Decimos que nuestro cuerpo *es* de cierta dimensión y no que *tiene* una cierta dimensión. Y es importante porque se evita el equívoco de decir que nosotros "tenemos un cuerpo", como si fuese posible *no tenerlo*. A la expresión "tengo" en una frase como "tengo un cuerpo" no se le puede atribuir el mismo sentido que en la frase "tengo un lápiz", porque del lápiz (como de cualquier otra 'propiedad' o 'bien') podemos disponer de la "tenencia, goce, uso y usufructo" (como en el sentido jurídico), pero de nuestro propio cuerpo no decimos eso; sino que, más bien, es por medio de él, que los otros cuerpos (lápices, personas, etc.) pueden llegar (o no) a 'tenerse'. Y esto es así, porque nuestro propio cuerpo, nuestro cuerpo vivido, no es para nosotros mismos un cuerpo más en un mundo poblado de cuerpos, aunque esté sometido a las mismas constricciones que los otros cuerpos (*e.g.*, la gravedad, cf. Merleau-Ponty, 1948). Además, aquellos de nuestros movimientos que presentan agencialidad, no sólo presuponen que nuestro cuerpo se mueva, sino que nuestro cuerpo sea, precisamente, *nuestro*. Esta característica no está presente, desde nuestra perspectiva de primera persona, en otros objetos. Es decir, los objetos que uso no hacen parte de mí, excepto en el caso en que los *incorpore*, esto es, que en su uso los haga extensiones de mi propio cuerpo (desde el uso de herramientas, hasta de un vehículo). En tales casos diremos que hemos incorporado (temporalmente) los objetos de uso, y llamaremos a este procedimiento *incorporación prostética*. Ahora, cuando hablamos de 'nuestro cuerpo' nos referimos a eso que la tradición fenomenológica ha denominado "cuerpo vivido" (*Leib*), esto es, el cuerpo visto desde el punto de vista de nuestra experiencia, y no desde el punto de vista, por ejemplo, de la anatomía y la fisiología (*Körper*) [cf. Husserl, 1980]. Por lo demás, la tesis del encarnamiento supone que nuestras condiciones corporales imponen constricciones a nuestras formas de significación, y de esta manera, no seríamos los seres dadores de sentido que somos si no *fuésemos* cuerpos vivos dadores de sentido. De esta manera, la tesis del encarnamiento se opone a la metáfora de la mente-computador, esto es, a la idea de que nuestro cuerpo es un simple '*hardware*' en el que 'corre' un '*software*' que sería nuestra mente, porque esa idea supone, por una parte, que es posible implementar el *software* en cualquier *hardware*, lo cual hace irrelevante al propio cuerpo; y además, porque hace pensar que nuestra mente funciona como un *software*, esto es, como un programa que sigue una serie de reglas.

prende del hecho de que uno de los parámetros de la agencia sea, precisamente, la *animación*–, pero pensamos que la tesis de la animación no es del todo incompatible con la tesis del encarnamiento, si se entiende esta última de modo 'desambiguado'. Aquí será importante retener la idea de que, si bien la animación puede ser una marca central de lo vivo, no todas las formas de lo vivo establecen de la misma manera las formas de dar sentido, y esto se relaciona con las diferentes formas en que puede darse el encarnamiento, desde organismos 'simples' como las bacterias, hasta organismos 'altamente complejos' como los animales, entre ellos, el ser humano. Sin embargo, también es importante darse cuenta de que los seres animados no se mueven 'en el vacío', sino que se mueven en un '*medium*' (*e.g.*, agua, aire, tierra) por medio del cual –y gracias al cual– entran en relación con muy diferentes cosas, que para ese organismo no son 'meras cosas', sino que las constituye como 'su entorno' ('*Umwelt*', cf. Berthoz & Christen, 2009). Y es gracias a esta relación organismo/entorno que el organismo logra moverse. De este modo, si se mueve es gracias a que es un organismo 'animado encarnado' que logra ajustarse a 'su entorno'. Ahora, nuestra idea es que incluso un organismo animado unicelular no meramente se mueve en su entorno, sino que se mueve por el tipo de resultado que se logra con dicho movimiento: incorporar alimento, aumentar el chance de supervivencia, hacer más eficiente la regulación de la vida, etc. Esto es, es en la relación organismo/entorno que el organismo puede dar cumplimiento a 'sus agendas'. De ahora en adelante llamaremos *enacción* a la respuesta que realiza un organismo con o sobre su entorno –o gracias a haber habitado en uno–, en la medida en que es una respuesta que permite la consecución de un tipo de resultado. En otras palabras, la *enacción* es la 'acción' de un agente en el cumplimiento de una agenda, sea cual sea la complejidad de dicha 'acción' y de dicho 'agente'. Tenemos que advertir que hemos modificado la idea de *enacción* que aparece frecuentemente en la literatura (cf. Stuart, Gapenne & Di Paolo, 2010; Hutto & Myin, 2013), para adaptarla a nuestros intereses actuales.

En nuestra opinión, el *enfoque enactivo* da una explicación más plausible que sus competidores en relación con la aparición del sentido y su evolución a escala biológica.[12] La tesis de la enacción puede hacerse compatible con el ori-

12 A este respecto diremos brevemente que al enfoque enactivo (entre cuyos proponentes incluiremos a Varela, Thompson & Rosch, 1991; Thompson, 2007; Gallagher, 2005a, 2009;

gen de la vida, y de este modo, vincularse con la animación. Así, puede decirse que una célula *enactúa* su medio, esto es, que para mantenerse transforma su entorno, por ejemplo, mediante la incorporación de parte del mismo en su interior, llegando así éste a ser alimento para ella. De esta manera, el *fitness* biológico en un indicador del éxito enactivo de un organismo 'simple'. Para este caso, el grado de *fitness* permite evaluar el modo como que un organismo logra resolver la agenda básica de supervivencia. Y es, además, en este sentido como el enfoque enactivo hace justicia a la tesis del *embodiment*:[13] al contemplar las condiciones de acoplamiento organismo/entorno, el enfoque enactivo se toma en serio el que las condiciones (restricciones) corporales tengan impacto en la manera como ese organismo 'da sentido' a 'su' entorno.[14] Sin

Hutto & Myin, 2013) se le suelen oponer los enfoques cognitivos representacionalistas, que apelan a la noción de 'representación' para dar cuenta de la aparición de 'contenidos semánticos', bien sea en el sentido amplio que incluye desde los 'contenidos representacionales' de organismos unicelulares (cf. Dretske, 1981) o en el sentido estrecho que establece la aparición de 'contenidos mentales' con la actividad del sistema nervioso (cf. Fodor, 1990). En medio de estos dos extremos aparece el proyecto de una 'teleosemántica' (cf. MacDonald & Papineau, 2006) como una propuesta de explicación de los contenidos representacionales en diferentes niveles, en la cual, incluso, se habla de una 'teleosemiótica'. En nuestra opinión, la idea de representación, por una parte, ha sido fuente de confusión y parálisis –no sólo en semiótica, sino en psicología, filosofía, ciencias cognitivas, etc.–; y por otra, no es requerida en un nivel básico por el enfoque enactivo para dar cuenta de los fenómenos de emergencia del sentido, así que sólo la usaremos para explicar fenómenos relativos al uso de signos (cf. capítulo III). Para una crítica a los enfoques representacionalistas, ver, por ejemplo, Hutto & Myin (2013).

13 Desde este punto de vista, si una aproximación teórica 'acepta' la tesis del *embodiment*, pero no extrae consecuencias o predicciones a partir de ella, entonces no se 'compromete' con ella. Y si no se compromete con ella, hay que preguntarse en qué sentido la 'acepta'. Éste será un punto crucial de nuestra crítica a algunos proyectos cognitivos en el capítulo II (ver sección 2.4.3).

14 Ahora bien, si se nos dijera que el enfoque enactivo es demasiado general porque se retrotrae hasta el origen de la vida misma cualquier enacción, como para poder llamar "mental" –o incluso "cognitivo"– el sentido que allí emerge, dado que esa expresión debería reservarse solamente para organismos con sistema nervioso central complejo (cf. Fodor, 2008), nuestra respuesta sería que la neurobiología ha propuesto (Llinás, 2001) que el sistema nervioso central apareció en organismos que se desplazan de un sitio a otro; esto es, al servicio de la acción motora, y por más complicado que esto sea (piénsese tanto en los subsistemas del sistema nervioso que intervienen en ello, como en los circuitos que permiten integrar el sistema nervioso con el sistema musculo-esquelético y el resto de sistemas del organismo, cf. Damasio, 2010), no es del caso que dicho desplazamiento espacial "trascienda" de algún modo la tesis del enfoque enactivo, sino que, por el contrario, este enfoque permite explicar en qué sentido (y en qué dimensiones) el grado de *fitness* en el acoplamiento organismo/entorno se modifica gracias a la aparición del sistema nervioso en organismos complejos. De esta manera, llamar "mentales" a los rasgos de las formas de acoplamiento organismo/entorno (enacción) que

embargo, para distinguir los casos básicos de enacción –como los de acoplamiento de un organismo unicelular a su entorno–, de aquellos casos en los que hay enacción por parte de organismos con sistema nervioso; y estos dos casos de aquellos en los que la enacción se da en organismos complejos con sistema nervioso capaz de generar función ejecutiva y atención, denominaremos a este último caso *enacción cognoscitiva*, al segundo *enacción cognitiva*, y al primero *enacción básica*.[15] Por otra parte, la distinción entre enacción bá-

---

se dan debido a la aparición de sistema nervioso es en nuestra opinión más una cuestión de orientación teórica que un hecho irrecusable. Por ejemplo, Daniel Hutto y Erik Myin (2013) han defendido que no hay ningún argumento de principio que permita sostener que la aparición de sistema nervioso establece una diferencia crucial en la generación de sentido. En nuestra opinión, trazar una distinción allí de forma operativa, permite diferenciar fenómenos con diversos grados de complejidad. Y eso haremos a continuación.

15 La distinción terminológica entre lo 'cognitivo' como una actividad dadora de sentido básica que incluye, pero se puede distinguir, de lo 'cognoscitivo' como una actividad de 'nivel superior', la hemos adaptado a partir de una sugerencia que ha hecho de forma oral el filósofo Juan José Botero para el campo de la filosofía de la mente. Agregaremos que para nosotros –y siguiendo una idea de Tomasello (2014: 8-9)– un organismo individual que no tiene la clase de entendimiento causal o intencional de una situación que lo capacitaría para actuar de una forma 'novedosa', dado que la selección natural sólo le ha permitido dar a la especie a la que pertenece la 'misma clase de respuesta' frente a las 'mismas situaciones', sólo tiene *enacción cognitiva*, pero aquel puede responder de forma 'novedosa' ante situaciones 'novedosas' puede presentar, además, *enacción cognoscitiva*. No sobra señalar que enacción 'básica', 'cognitiva' y 'cognoscitiva' son sólo puntos salientes de una gradación continua, y que incluso así, pueden incluir enacciones de muy diverso calibre y que para otros propósitos puede ser importante diferenciar. Por ejemplo, la enacción de un gusano y de una rana, caerían bajo la categoría 'enacción cognitiva', y aunque haya diferencias evidentes entre uno y otra, en la medida en que no pueden 'evitar hacer lo que hacen', realizan 'solamente' una enacción cognitiva. Diremos por lo pronto que estas tres formas de enacción, incluso si son de grano muy grueso, nos permiten distinguir la enacción cognoscitiva de las demás, que es el asunto sobre el que queremos hacer énfasis. Dejaremos para un análisis ulterior establecer categorías de grano más fino. Ahora, la posibilidad de responder de forma 'novedosa' en la enacción cognoscitiva supone la posibilidad de establecer distintos cursos de acción posible, así como los resultados de los mismos, por lo que para nosotros sólo en este nivel podría hablarse con propiedad de 'representaciones mentales' (aunque, aclararemos, esta no sea una expresión que vayamos a emplear en nuestro vocabulario agentivo). Por otra parte, Shaun Gallagher (2009: 38) denomina "cognición enactiva" lo que hemos propuesto llamar aquí "enacción cognoscitiva". Pero en la medida en que, por una parte, puede haber ambigüedades en el uso de la expresión "cognición" (de ahí la importancia de la distinción boteriana), y por otra, la enacción parece la forma básica de darse la emergencia de sentido; nos parece que con la expresión "cognición enactiva" sucede algo análogo a lo que sucede con la expresión "encarnamiento", ya que sugiere que puede haber "cognición no enactiva", lo cual, desde nuestro punto de vista, podría ser el caso para enfoques no enactivos (representacionalistas) de la cognición, ambigüedad que preferimos evitar. Y esto último implica una puntualización más: ni la cognición enactiva ni la cognoscitiva suponen que lo que está

sica y enacción cognitiva nos permite establecer un punto de discusión con aquellos que prefieren diferenciar lo 'típicamente mental' de lo 'simplemente vivo' (cf. Hutto & Myin, 2013), incluso si para nosotros hay una cierta continuidad evolutiva entre lo uno y lo otro. Y la distinción de estas tres clases de enacción nos permite, por una parte, mantener la animación como marca de lo vivo, y lo encarnado como animado y acoplado a su entorno, pero por otra parte, introduce ciertas diferencias en las maneras en que lo vivo genera sentido: en particular, la "enacción cognoscitiva" será parte de las características de la generación humana del sentido.

Retengamos por ahora la idea de que en su complejidad, los seres humanos, en tanto que agentes individuales encarnados, animados y enactivos (las instituciones requieren de condiciones adicionales, y por ahora, no nos referiremos a ellas), ponen en ejercicio su agencia operativa constituida al menos por cinco dimensiones diferentes: (1) kineto-percepción, (2) afectividad, (3) temporalidad, (4) espacialidad, y (5) intersubjetividad. Es muy importante explicar cada una de ellas.

1.2.1.1. Kineto-percepción

En primer lugar, la tesis del encarnamiento supone que la *enacción cognitiva* (esto es, la que depende de la aparición del sistema nervioso) aparece en la evolución al servicio de la acción motora, y por esto, la percepción y la acción no son sistemas separados, sino que están inextricablemente interrelacionados entre sí. Por lo demás, una forma particular de encarnamiento, se registra a partir de la sub-tesis de que la significación (cognoscitiva) es 'fundamentada' (en inglés, *grounded*; cf. Barsalou, 1999, 2008), es decir, que la corporalidad ha dejado 'trazas' en toda la estructura conceptual, por ejemplo, en forma de esquemas de imagen (Johnson, 1987, 2007; Mandler, 2004) o de la arquitectura conceptual (Barsalou, 2008) (sobre este punto volveremos en el capítulo II). Entonces, en virtud de la sub-tesis de la fundamentación, la acción motora y la percepción no sólo estarían íntimamente relacionadas entre sí, sino que –en

enactuando el entorno es solamente el sistema nervioso o el cerebro: la enacción, sea cual sea su clase es de los organismos (agentes).

animales como los seres humanos– el pensamiento estaría completamente integrado a ellos (Hutchins, 2010). La idea de que la cognición humana –en el sentido de que es una cognición que involucra "funciones mentales superiores" como memoria, función ejecutiva y atención– presenta esta característica es lo que denominamos "cognoscitivo"; mientras que la enacción de un agente que presenta esta característica es lo que denominamos *enacción cognoscitiva*.

Lo anterior nos lleva a hablar de una primera dimensión del agente humano animado que es la *kineto-percepción*, esto es, el hecho de que las acciones motoras y la percepción funcionan de forma imbricada. Piense usted qué asuntos se ponen en juego en una acción como patear un balón. En una primera aproximación podríamos pensar que lo que entra en juego son la pierna, el pie, algunas articulaciones y unos músculos. Sin embargo, piense ahora que para patear, se requiere tener una cierta postura en la que interviene no sólo la pierna, sino todo el cuerpo (seguramente quien lee, imaginó la acción de patear de pie, pero también se puede patear desde el piso, como lo saben los goleadores). Además, se requiere de poder percibir el balón. Y no se trata de que primero se observe el balón, y luego, se patee, sin que lo uno tenga que ver con lo otro. Se trata, más bien, de que para poder percibir el balón (sea que nos estemos moviendo, o que el balón se esté moviendo, o ambos, pero incluso, si el balón no se mueve y nosotros no nos desplazamos), giramos el cuerpo, la cabeza, movemos los ojos[16] (incluso cuando miramos fijamente a un objeto), es decir, nos movemos. Y viceversa: mientras pateamos al balón (y a no ser que deliberadamente decidamos mirar para otra parte) no dejamos de percibirlo, o en todo caso, no dejamos de percibir el resto de la escena. Esto muestra entonces que, más que una coordinación entre percepción y acción, lo que hay es una íntima relación entre lo uno y lo otro, como la que hay en las dos caras de una misma moneda.[17]

16 Los movimientos de los ojos se denominan *sacadas*, y son los movimientos más rápidos que podemos efectuar: podemos realizar de 30 a 50 sacadas por segundo mientras estamos leyendo. Y aunque no nos demos cuenta en muchas ocasiones de que ése es el número de movimientos sacádicos, si ponemos atención en ello, podemos darnos cuenta de que efectivamente se mueven.

17 Desde un punto de vista evolutivo y neuro-biológico el descubrimiento de las 'neuronas canónicas' en humanos (Rizzolatti *et al.*, 1996); apuntan en la misma dirección (cf. Garbarini & Adenzato, 2004). Se trata de neuronas que disparan cuando se realiza una acción sobre un objeto, como por ejemplo, agarrar una manzana; pero también cuando solamente se observa

También debemos resaltar que al tiempo que percibimos-actuamos (kineto-percepción), también podemos llegar a tener experiencia de nuestro cuerpo vivido: a esto es a lo que se llama *propiocepción*. Incluye la sensación en relación con la propia postura (por ejemplo, si usted hace la prueba de cerrar los ojos, aun así podrá saber qué posición han adoptado sus piernas o sus manos, sin necesidad de verlos); y la sensación del esfuerzo de nuestro cuerpo vivido mientras nos movemos, sea que nos desplacemos o que entremos en contacto con otros cuerpos (dichas sensaciones se llaman kinestesias, o tactilo-kinestesias, cf. Sheets-Johnstone, 2010). En breve: la dimensión de la kineto-percepción ofrece la idea de que, por medio del movimiento, los seres vivos (y con más razón, los seres vivos complejos como nosotros) *capturamos*, en una sola 'movida' kineto-perceptual, los objetos que salen al encuentro y la sensación, en el cuerpo propio, de los movimientos que permiten dicha captura. En este sentido, la experiencia kinestésica hace parte de la experiencia de dar sentido.

Mark Johnson (2007: 22-25) recoge de Sheets-Johnstone cuatro características del cuerpo en movimiento (kinestesias): tensión, linealidad, amplitud, proyección; esto es, respectivamente, la experiencia de esfuerzo/resistencia, del tipo de 'figura' descrita (por ejemplo, de círculo, de media luna), la manera de darse el movimiento (por ejemplo, hacia fuera, cuando se va a empezar a dar un abrazo), y la dirección de la acción (el 'hacia dónde tiende' el cuerpo si siguiera esa ruta de movimiento). Estas características le dan ese particular carácter a las kinestesias que hacen que presenten su sentido corporal al movernos.

Finalmente, en fenomenología a veces se hace la distinción entre el *sentido de pertenencia* y el *sentido de agencia* (Tsakiris, Schütz-Boscach & Gallagher, 2007; Pacherie, 2007, 2008; Gallagher, 2007, 2012b). El sentido de pertenencia se relaciona con la idea de que el agente experimenta que él es el sujeto que realiza un movimiento, y en este sentido, el sentido de pertenencia *online* (esto es, mientras dura y se desarrolla 'en tiempo real') siempre estaría involucrado en las kinestesias de las que hemos venido hablando. El

dicho objeto. Es como si la información sobre el 'reconocimiento de la forma' diera lugar inmediatamente, o incluso, fuese –biológicamente– la misma información del reconocimiento de su 'agarrabilidad'. Como dice Ramachandran: "la distinción entre percepción y acción existe en nuestro lenguaje ordinario, pero es una distinción que el cerebro evidentemente no siempre respeta" (2011: 43).

sentido de agencia se relaciona con la idea de que el agente experimenta que es él quien inicia y causa la acción. La diferencia es difícil de experimentar excepto en algunas circunstancias poco comunes, o en caso de enfermedades neurológicas. Por ahora, piense usted en lo siguiente: cuando a usted lo empujan y su cuerpo se mueve, hay un sentido en el que a pesar de que sea usted el que se mueva, usted no siente que está actuando, es decir, no es usted el que inicia o controla la acción. En todo caso, su cuerpo, sin duda sigue sintiéndolo como siempre: es *su* cuerpo. Allí no hay sentido de agencia, pero hay un claro sentido de pertenencia. Este no es al caso, sin embargo, cuando a usted le anestesian, digamos, la boca al ir al odontólogo, y usted se toca un labio. Allí, es claro que usted no siente su labio como suele sentirlo, y eso que toca no lo siente como una parte de su cuerpo vivido, sino como un objeto más del mundo. En este segundo caso, se diría, hay una pérdida del sentido de pertenencia (aunque allí también está comprometido el sentido de agencia). En relación con lo dicho anteriormente, solamente agregaremos que en virtud de la agencia operativa, el agente en su enacción normalmente presentará sentido de pertenencia y de agencia. Sin embargo, el sentido de agencia puede darse para los planes futuros, para la decisión de realizar una acción o para el cuerpo durante el despliegue de sus kinestesias.[18] En relación a esto último, el sentido de agencia se especifica como el sentido de que el agente se siente como el causante, iniciador y monitoreador de sus kinestesias. De este modo, si hemos dicho que el sentido de pertenencia online se asocia con el despliegue de las kinestesias, el sentido de agencia se asocia con algunos de los aspectos más centrales de la función ejecutiva.

1.2.1.2. Afectividad

La *afectividad* es una característica elemental de la animación, desde la más básica que consiste en la reactividad de la superficie irritable de una célu-

18 Hemos retomado esta tripartición de John Searle (1983), quien distingue entre 'intenciones previas' e 'intención-en-la-acción'; y Pacherie (2007: 3), quien a partir de la propuesta de Searle distingue entre intenciones futuras e intenciones presentes, e introduce las intenciones sensoriomotoras que involucran características como la experiencia de causación intencional y el sentido de iniciación y control de las acciones.

la hasta las reacciones afectivas de seres con sistemas nerviosos complejos, como los sentimientos y emociones de los seres humanos. Esto último implica que no es posible hacer una distinción tajante entre la dimensión afectiva y las otras dimensiones de la animación. Del mismo modo, tampoco hay una ruptura entre la afectividad y los procesos por los cuales un agente genera y realiza sus agendas. Por ejemplo, no habrá una distinción tajante entre 'cognición' y 'emoción', ya que, como ha descubierto la ciencia cognitiva, los procesos que antes se pensaban como exclusivamente cognitivos, tales como sumar, requieren de estados afectivos para poder realizarse (Damasio, 1994); mientras que en los estados típicamente emocionales, como el miedo, también están involucrados mecanismos que supuestamente sólo son típicamente cognitivos, como la atención y la categorización de aquello que nos parece miedoso.

Piense usted, además, en cuánto aburrimiento, tristeza o interés siente en este momento. En si le duele alguna parte del cuerpo o si, por el contrario, se siente completamente vital. La afectividad impregna (de diferente manera, es cierto) todas las experiencias de nuestras vidas, desde las más concretas como el dolor y las emociones llamadas 'básicas' (ira, miedo, alegría, tristeza, sorpresa y asco; cf. Ekman, 1999) hasta las más abstractas (como aquella 'sensación' positiva de plenitud y satisfacción que se tiene cuando se comprende algo complejo o se soluciona un problema difícil), pasando por las llamadas "emociones sociales" como la vergüenza y el orgullo.

De igual modo, si por accidente tocamos algo frío, la sensación de frío tiñe afectivamente nuestra experiencia, del mismo modo en que si no es por accidente que tocamos eso frío sino que lo buscamos deliberadamente (aunque el estado afectivo ciertamente pueda ser otro). Y finalmente, no sólo una estimulación 'externa' puede hacer fluctuar nuestra afectividad, pues también nuestras motivaciones internas, recuerdos, etc., pueden hacerlo: como dice el dicho "el que a solas se ríe, de sus picardías se acuerda".

Diremos entonces que nuestra experiencia se constituye (es decir, genera sentido) afectivamente. En esta misma línea, incluso las experiencias kinestésicas se realizan afectivamente: piense en la diferencia afectiva entre agarrar algo de manera brusca o delicada, en la sensación que da desperezarse en la mañana o en bostezar. Pero de igual modo, los afectos se realizan

kinestésicamente: piense en los cambios faciales, gestuales o de posición que hacen evidente el interés o el rechazo. En este sentido, la afectividad parece teñir cada estado y momento agentivo (donde dicha 'tinción' también afecta neurovegetativamente al agente, esto es, su tono muscular, sus vísceras y demás respuestas autonómicas). Y así, incluso, las experiencias propioceptivas de las que acabamos de hablar presentan ese carácter: sean de comodidad, fluidez, incomodidad, etc. Y de hecho, hay una íntima relación entre el estado afectivo y la postura corporal (cf. Johnson, 2007; Horslen & Carpenter, 2011).

En el desarrollo de la semiótica agentiva llamaremos la atención una y otra vez sobre los diferentes modos que toma esta dimensión de nuestra animación, desde el afecto básico hasta nuestras emociones y sentimientos. Por lo pronto, vamos a hacer énfasis en dos aspectos estructurales de la afectividad que se acaban de aludir: la relación *arousal/valencia* y el *tono afectivo*.

El *arousal* se refiere al grado de vivacidad que un agente presenta en un momento dado, y se refleja, por ejemplo, en el interés que siente, en el grado de quietud y calma o agitación y alborozo en el que se encuentra. Además, es una de las dimensiones estructurales de la atención (ver sección 1.2.3). La *valencia* implica el grado de valoración de la experiencia afectiva. Este grado normalmente se entiende en psicología, al igual que el *arousal*, a lo largo de un eje de varios valores, según la oposición 'positivo'/'negativo' y sus variedades (atracción/repulsión, gusto/disgusto, placer/displacer); pero para nosotros, estos valores, en la misma línea que propone Thompson (2007: 378), además, podrán llegar a presentar resonancias en otras dimensiones más complejas de la animación y la situacionalidad. Por ejemplo, en las tendencias kineto-perceptuales de aproximación/alejamiento, acercamiento/evitación, etc. (cf. Pollick, Paterson, Bruderlin & Sanford, 2001, para la percepción del afecto en la cinemática del movimiento de los otros); o en la situación social de dominación/sumisión; protección/rechazo; e incluso en las dimensiones culturales más complejas en las que aparecen valoraciones como bueno/malo; valioso/no-valioso; loable/reprochable, etc.

En la figura 5 mostramos una de las formas en las que la dualidad *arousal/valencia* puede dar cuenta de las diferentes emociones.

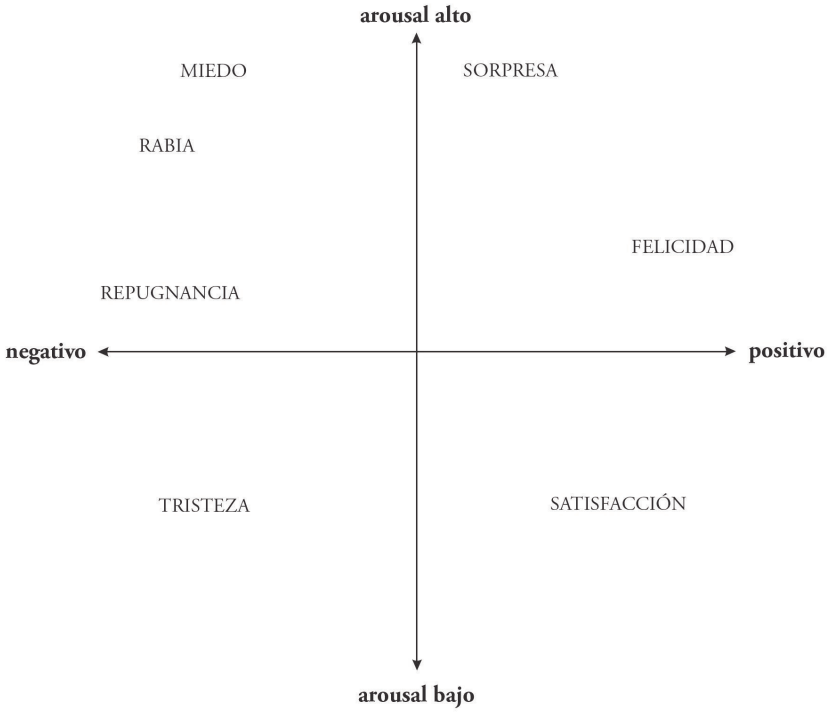


Figura 5. Valencia y arousal. Las emociones básicas se pueden ubicar en esta grilla bidimensional. Esta forma de presentar la dimensión afectiva tiene su origen en el trabajo de Russell, 1980 Tomado de Adolphs & Heberlein, 2002: 184.

Por otra parte, la dualidad *arousal/valencia* es muy dinámica, en el sentido en que puede fluctuar muy rápidamente. En efecto, piense en lo rápido que puede cambiar el estado afectivo de una persona frente a un evento que le desencadene miedo, sorpresa o angustia. Precisamente, la otra dimensión de la afectividad que mencionaremos, esto es, el *tono afectivo*, se caracteriza por ser más duradero y no necesariamente volátil. Es una disposición menos pronunciada que la del *arousal/valencia*: se trata del 'fondo' afectivo en el que el *arousal/valencia* tiene lugar. Se caracteriza entonces por ser el modo en que

un agente presenta su 'apertura' afectiva frente al mundo, en una suerte de sintonización prolongada con él: si el *arousal/valencia* se pueden asociar con acciones puntuales, el *tono afectivo* se relaciona más con el mantenimiento de planes en plazos más amplios (cf. Radcliffe, 2008: cap. 2, 2010).

1.2.1.3. Temporalidad

Podemos decir que en la misma medida en que un agente se mueve, siente sus kinestesias, y estas presentan un carácter afectivo, también hace que su experiencia adquiera un sentido de temporalidad. Según Maxine Sheets-Johnstone la estructura temporal de nuestra animación es la columna vertebral de nuestra vida afectiva, kinética y cognitiva (2011: 487). Y, de hecho, acabamos de mencionar las diferentes duraciones afectivas del tono afectivo y de la dualidad *arousal/valencia*.

Para nuestros objetivos diremos que la temporalidad se refiere a dos características diferentes. La primera es que nuestra experiencia constitutivamente presenta sistemáticamente un 'antes', un 'durante' y un 'por venir', independientemente de qué sea lo que estamos experienciando. En efecto, es un hecho que, sea lo que sea aquello acerca de lo cual es su experiencia, esa experiencia se presenta como una especie de flujo continuo, donde lo 'por venir' aparece luego como 'pasado', y siempre aparecen nuevos 'por venires'. En segundo lugar, ese flujo continuo da lugar a la aparición de la *durabilidad*, la que también permite que se puedan detectar cambios en lo que aparece en la experiencia. Es decir, si lo que usted está haciendo es ver a una persona, podrá detectar cambios en su experiencia de esa persona, bien sea, por ejemplo, porque ella se mueve o porque es usted quien se mueve. Esto implica que los elementos que entran a su encuentro, desde una melodía hasta un evento complejo (incluso si no hay movimiento evidente), pueden experienciarse como siendo temporales. En otras palabras, la primera característica se refiere a la experiencia de la temporalidad como un *flujo continuo*, mientras que la segunda se refiere a la experiencia de la *durabilidad* de los eventos y sus cambios en la medida en que entran en ese flujo. En la figura 6 se intenta explicar lo que acabamos de decir.

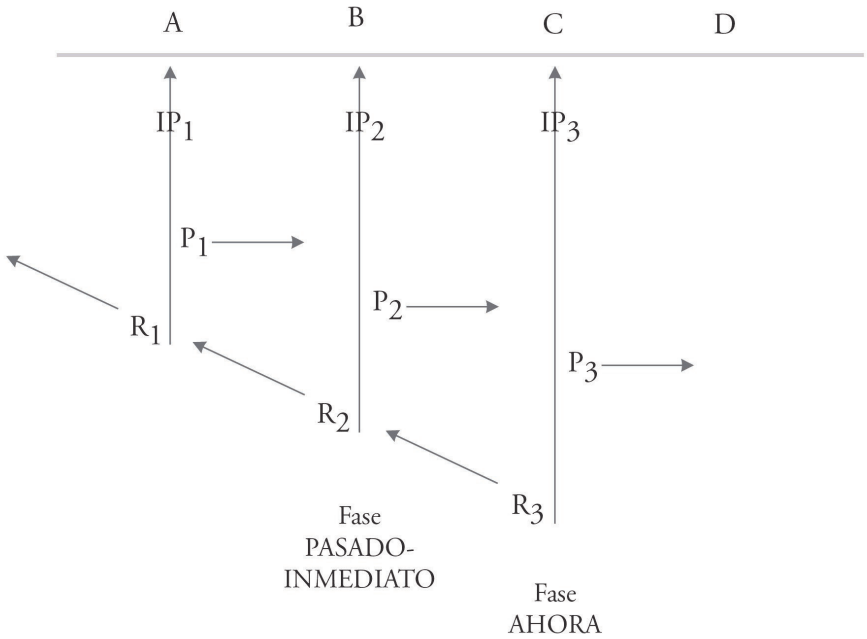


Figura 6. Modelo husserliano de la experiencia consciente del tiempo (cf. Husserl, 1991)
Tomado de Gallagher (2005a: 191), a quien seguimos en la exposición en el texto principal (con permiso del autor).

En la figura vemos una serie de flechas verticales, horizontales y diagonales, y además vemos una serie de letras con subíndices. Las letras A, B, C y D corresponden cada una a un ítem con una cierta durabilidad, por ejemplo, una melodía compuesta de varias notas. Las líneas verticales corresponden a 'recortes abstractos' de actos de experiencia, consideradas como 'fases' durante la escucha de la melodía. Cada 'fase' presenta tres dimensiones:

- *Impresión primaria* (IP): que establece que la experiencia como flujo es simultánea en esa fase con la experiencia de la presencia del ítem (una nota musical)
- *Retención* (R), que retiene en la experiencia como flujo fases previas y su contenido (la experiencia de todavía 'retener' las notas que ya han sonado)

– *Protención* (P), que anticipa en la experiencia como flujo lo que va a suceder en una fase subsiguiente con el contenido (anticipar que una nota va a sonar de cierta manera)

Si seguimos el diagrama en la fase 'ahora', hay una retención de la fase previa (R_3), la cual a su vez tiene su propia fase previa (R_2), y así sucesivamente, lo cual nos lleva a un continuo retencional ($R_3(R_2(R_1))$). Este continuo presenta las dos características que mencionábamos antes: por una parte, la del *flujo experiencial*, puesto que se trata de la retención de fases previas; pero por otra, la de la durabilidad, porque lo que se retiene en cada fase son las impresiones primarias correspondientes a cada fase (la experiencia de las notas que han sonado).[19] Así lo que hace la retención es, por una parte, dar sentido de continuidad a la experiencia y hacer disponible a la experiencia el sentido de lo que ya pasado.

Pero por otra parte, el diagrama muestra que en la fase 'ahora' también hay una protención (P_3) que también presenta las dos características. Por un lado, que *el flujo experiencial* va a seguir, va a continuar; y por otro, que algo más va a suceder (por ejemplo, que la nota que está sonando va a dejar de hacerlo, o que va a empezar a sonar una nota diferente). Es este aspecto protencional el que nos permite hacer claridad en un fenómeno como la sorpresa, pues puede suceder que lo que usted está 'protendiendo', es decir, anticipando, no llega a ser una impresión primaria actual. Por ejemplo, si usted conoce muy bien la melodía que está escuchando, y anticipa una nota o una frase musical y no hay experiencia de tal sonido o sonidos, entonces surge la sorpresa. O piense en una situación como la siguiente: usted ve que pasa un gato y empuja un plato que se cae de la mesa. Usted anticipa, antes de que suceda, que va a escuchar el 'crash' que pone en evidencia la rotura del plato. Pero no lo escucha: no hay sonido 'crash'. Surge entonces la sorpresa. Por supuesto, el intentar explicar la sorpresa también significa *retener* lo que ha sucedido antes y buscar la respuesta. Pero desde el punto de vista del flujo temporal se trata de la misma continuidad: de la continuidad del flujo de *su* experiencia. En cualquier

19 Según Shaun Gallagher la retención fenoménica corresponde a lo que en neurociencia es la memoria de trabajo (2005a: 192). Ahora bien, en estricto sentido esto no es exacto, porque los neuro-científicos hacen que la 'memoria de lo futuro', que involucra expectativas protentivas, también haga parte de la memoria de trabajo. En todo caso, desde el punto de vista neurocientífico la generación de experiencia del tiempo parece tener aquí su correlato (cf. Pöppel, 2004, 2009).

caso, el contenido de la protención no siempre es algo tan específico. Puede ser una expectativa vaga de que 'algo' va a suceder. En breve, se puede decir que la experiencia tiene un sentido temporal, y que su estructura, como diría el filósofo Edmund Husserl [1991] se articula en una serie de retenciones (lo que acaba de pasar) y protenciones (anticipaciones).

Este tema de la sorpresa nos permite poner de relieve la íntima relación que hay entre temporalidad y afectividad, en particular, en lo relativo a la protención. En efecto, el contenido anticipable de lo que está por venir (protención) es motivado por el continuo contenido retencional de lo inmediatamente pasado. Y al revés, el contenido protencional motiva el retencional, en la medida en permite establecer si se ha satisfecho o no la expectativa que genera. Si se ha satisfecho, se ha dado cumplimiento. Si no lo ha hecho, ha ocurrido otra cosa. Pero tanto el cumplimiento como el incumplimiento están teñidos afectivamente, siendo más saliente el caso del afecto del incumplimiento: se trata de la emoción de sorpresa, que, tal como lo mencionábamos en la sección anterior, presentará su propio *arousal/valencia*, dependiendo de si se trata de una sorpresa agradable o desagradable. Y en este mismo sentido, la agencia operativa opera, además, como una estructura de anticipación, que en su mismo despliegue temporal puede ir marcando afectivamente el desempeño de las acciones que va realizando, y por tanto, tiene la oportunidad de sancionar cuándo se ha dado cumplimiento a los objetivos de las acciones en curso.

La introducción del tema de la temporalidad en la dación de sentido tendrá un profundo impacto en la forma en que entendamos la significación. En primer lugar, eso quiere decir que la dación de sentido se da en línea, esto es, en el curso de la acción. Y una característica primordial de la experiencia temporal es su continua *coherencia fenoménica*. Esto quiere decir que normalmente nuestra experiencia es fluida, en el sentido en que no presenta fracturas insalvables, e incluso es difícil imaginar una; pero podríamos pensar en una situación en la que los objetos a nuestro alrededor aparecen y desaparecen sin cesar, o que cambian su tamaño de forma aleatoria. Cosas así no ocurren en nuestra experiencia cotidiana. Y eso es lo que nos permite anticipar ciertos cursos de movimiento o estabilidad de lo que nos rodea. Es decir, si nuestra experiencia es coherente es porque funciona como una estructura de anti-

cipación en la que lo que experimentamos (sea que hagamos o percibamos algo, sea un objeto estático o un conjunto de objetos dinámicos, etc.), es –usualmente– *compatible* con lo siguiente que experimentamos, y así sucesivamente. Por ejemplo, si lo que vemos es una casa, y avanzamos hacia ella, anticipamos –incluso si no somos del todo conscientes– que vamos a ver sus 'lados' y que tiene un 'interior', etc. Pero si cuando avanzamos a la casa y abrimos la puerta principal vemos que detrás de dicha puerta no hay piso, *eso* constituiría una verdadera ruptura en la experiencia: una incoherencia que daría lugar a una enorme sorpresa. Lo mismo es lo que nos ocurre cuando hay un terremoto, pues normalmente damos por sentado que el piso 'no se mueve'.[20] En este sentido la estructura temporal de la experiencia hace que ésta se convierta, de forma primordial, en una *estructura de anticipación*, en la que lo que estamos reteniendo en un momento dado nos sirve como punto de partida para anticipar lo que viene; que a su vez, una vez aparece, se retiene (parcialmente, ver sección 1.2.3), y así sucesivamente, en la continua dinámica cambiante de la experiencia.

1.2.1.4. Espacialidad

En la medida en que el cuerpo despliega sus kinestesias se constituye el sentido del espacio. Por supuesto, no se trata de que el cuerpo que se mueve cree el espacio, lo que sería una tesis metafísica. Se trata de que nuestro cuerpo da sentido de espacialidad a su experiencia, que es una tesis fenomenológica, la cual adoptamos aquí.

En esa misma línea de pensamiento hay que agregar que el cuerpo vivido es, por así decirlo, el patrón de medida con el que se da sentido de espacialidad. Esto es importante aclararlo porque podría pensarse que es universal y que puede ser dado de igual manera tanto por una hormiga, como por un bebé, como por una serpiente. Así que se requiere explicitar que se trata de un sentido espacial especificado por un organismo con ciertas características: por ejemplo, nuestro cuerpo está sometido a las constricciones de la

20 Desde un punto de vista experiencial el planeta Tierra no se mueve, sino que es un punto de referencia con respecto a lo cual todo lo demás puede moverse.

gravedad, como los demás cuerpos. Pero nuestra fisiología (por ejemplo, vía propiocepción) hace que nuestro cuerpo vivido experiencie los efectos de la gravedad sobre sí y sobre el entorno de cierta manera y no de otra: no es lo mismo que nuestro cuerpo esté hecho de huesos, sangre y carne, que de gelatina; ni tampoco que la forma en que lo 'mapeamos' sea neuronal, hormonal y electro-química (dando lugar, desde un punto de vista fenoménico a la propiocepción); y no magnética. De este modo, si tuviésemos los ojos o la cabeza de un tamaño mayor (digamos dos o diez veces), esto condicionaría lo que vale, desde el punto de vista experiencial, como las kinestesias afectivas vivibles, y así mismo, lo que vale como coordenadas espaciales experienciables. Lo mismo ocurriría si tuviésemos los ojos en las sienes, pues, por ejemplo, la cualidad (y el tamaño relativo) de lo que puede ser el centro de atención sería diferente. De igual modo si nuestros brazos midieran quince centímetros o quince metros, cambiaría lo que vale como «aquí», «allí» o «allá», y además, «esto», «eso» y «aquello», es decir, la correlación entre posición y distancia, y por lo tanto, nuestro modo habitual de 'navegación' espacial, y de esta manera, nuestro modo de dación de sentido al *espacio peripersonal*, que es el espacio alrededor del cuerpo. De modo que nuestro cuerpo en general, y nuestro cuerpo vivido en particular, condicionan las características bajo las cuales nuestro mundo es experienciable, y por tanto, también condiciona las coordenadas espaciales con las que podemos 'navegarlo'.

Ahora bien, del mismo modo que el movimiento nos permite dar sentido de espacialidad a nuestra experiencia, la dimensión afectiva también interviene en esa constitución de sentido. Quizás sea aquí es pertinente traer a colación la distinción entre '*Stimmung*' y '*Gefühl*', propuesta por el filósofo Edmund Husserl. La 'Stimmung' se refiere a la atmósfera afectiva del *espacio* en el que se desenvuelve el cuerpo vivido (al que a veces se llama *espacio peripersonal,* Làdavas, 2002; Dávila, 2009: 22). Piense usted en la diferencia en el valor afectivo/espacial que hay entre entrar a un ascensor, a un estadio de fútbol, a una sala de cine con un techo muy alto, o a su propia habitación. La diferencia se establece, entre otras cosas, en virtud que las diferentes posibilidades de acción que presentan dichos espacios (piense en la diferencia que hay entre moverse por su habitación y por el ascensor.). 'Gefühl' es el valor afectivo que provoca un objeto (piense en la diferencia afectiva que puede ha-

ber entre entrar a su habitación y encontrarse a su persona favorita o encontrarse a una serpiente). De este modo, cuando nos movemos por el mundo, y nos salen al encuentro diferentes objetos (kineto-percepción), su valor afectivo (Nadel, 2008: 47) aparece en medio del trasfondo afectivo del espacio vivido (Dávila, 2009: 22).

Este sentido de espacialidad puede verse como embebido (ver sección 1.2.2.2 sobre el *anidamiento*) en diferentes capas. En una primera capa podemos encontrar el espacio del cuerpo vivido, en la siguiente, el espacio que rodea el cuerpo, luego el espacio de navegación, y finalmente, el espacio de proyección (Tversky, 2005: 1-3).[21] El primero, el espacio corporal, consiste en el espacio que para nosotros ocupa nuestro cuerpo vivido (así, este espacio puede darnos la idea de lo externo versus lo interno). El segundo espacio es aquel en el que nos podemos desplegar kineto-(propio)-perceptualmente, y así, es aquel en el que podemos actuar con nuestros movimientos animados y el que podemos percibir, pero que no implica desplazamiento (excepto quizás la rotación o los giros corporales de los movimientos exploratorios del medio). En este segundo espacio estarán incluidos los objetos que nos rodean, sobre los que podemos actuar o que deberíamos evitar, de igual modo que es el espacio que inmediatamente nos afecta y que, a su vez, podemos afectar. Este espacio se puede descomponer en seis regiones que se proyectan a partir de seis superficies del cuerpo: adelante/atrás, arriba/abajo, izquierda/derecha. El tercer espacio es el espacio de un desplazamiento potencial al alcance kineto-perceptual, y en ese sentido, permite anticipar desplazamientos que están más allá de nuestro espacio peri-personal inmediato. Se compone de varias clases de experiencias, kineto-perceptuales, incluyendo las que ofrece la navegación actual. El espacio de proyección, finalmente, es un espacio demasiado vasto

21 Esta idea de que los espacios están embebidos unos en otros está fuertemente influida por los trabajos de Barbara Tversky (2005, 2009). En Tversky (2005) encontramos cuatros espacios, de los cuales los tres primeros los hemos retomado aquí. El cuarto, relativo al sentido espacial de los gráficos, los diagramas, etc., es decir, de representaciones, no lo retomamos aquí, pero no porque estemos en desacuerdo en líneas generales con la autora, sino porque nos parece que depende de la proyección de la agencia operativa en la agencia derivada, y de este modo, no son constitutivos del sentido más básico de espacialidad. Nuestro cuarto espacio surge como una subdivisión del tercero de Tversky. En nuestra opinión, la parte más 'periférica' de este último espacio, recogería la idea de 'horizonte de horizontes' de la fenomenología de Husserl.

como para poder abordarlo desde un único punto de vista (Tversky, 2009: 202). Este espacio típicamente depende de nuestra apelación a la memoria, y no de nuestra percepción actual, y corresponde al sentido de espacialidad otorgado por la 'inacababilidad' de la navegación, por la apertura de mundo que se encuentra 'más allá' de los límites (cercanos o lejanos) de la navegación.

En este sentido, la espacialidad permea permanentemente nuestra experiencia, al igual que lo hacen las otras dimensiones de la animación. E incluso se puede decir que el razonamiento espacial con el que operamos para 'calcular' las distancias se proyecta también a otras formas de razonamiento, como en el razonamiento abstracto (cf. Lakoff 1993; Lakoff & Núñez, 2000). Aunque éste es un asunto que se correlaciona con un tema que veremos en secciones posteriores (2.4.2.1 y 2.4.2.4), supongamos por ahora que estamos intentando extraer una conclusión a partir de estas dos premisas:

Todos los estudiantes son aplomados,

Ningún político es aplomado

Ahora, lo más probable es que para resolver este asunto, pensemos a los estudiantes, a los aplomados y a los políticos como conjuntos de elementos, de tal forma que finalmente nos demos cuenta de que no hay estudiantes en el conjunto de los políticos, y así podamos extraer la conclusión:

Ningún político es estudiante

(Si nuestra conclusión es correcta o no, depende de si son verdaderas las premisas, pero ese es otro tema). Llamaremos la atención sobre el hecho de que ver las premisas como compuestas de conjuntos de elementos, nos lleva a la idea de "*conjunto*", que en este caso toma la forma de una "espacio delimitado", y así, a la noción de "*contenedor*", de tal forma que lo que "está en el interior de ese espacio", es decir, de ese contenedor, hace parte del conjunto, y lo que no, no hace parte de él. Pero –y éste es el punto que queremos resaltar– 'contendor' 'interior' y 'espacio delimitado' son nociones espaciales, que sólo emergen a partir de las sucesivas experiencias en las que vemos a unas cosas en un espacio como estando contenidas por otras cosas.[22] De este modo, in-

22 Mark Johnson ha propuesto (1987, 2007) que la repetición de experiencias sensorio-motoras nos lleva a formar una serie de esquemas que nos permiten dar forma, de una manera muy

cluso si no nos movemos (aunque siempre lo hacemos, lo que pasa es que cuando pensamos que no nos estamos moviendo, no nos damos cuenta de dichos movimientos, como en los casos de las sacadas oculares), apelamos a un sentido de espacialidad previamente decantado para dar sentido a nuestra experiencia.

1.2.1.5. Intersubjetividad

La animación, en el caso de los seres humanos y de otros animales con sistemas nerviosos complejos (esto es, con posibilidad de realizar una enacción cognoscitiva), presenta una dimensión adicional que se vuelve más compleja en la medida en que crecemos. Se trata de la intersubjetividad, que normalmente se entiende como la posibilidad de tener experiencia de un otro como semejante a nosotros mismos, es decir, como otro agente. En nuestra opinión esto da pie a que se entrelacen dos temas que nosotros describiremos por aparte.

Por una parte, el hecho de que podamos movernos supone que nuestro desplazamiento también hubiera podido ser realizado, si existiera, al menos en principio, por otro ser que fuese como nosotros, esto es, por otro agente; lo cual nos lleva a la idea –constituyente para el sentido de la experiencia– de que el mundo en el que vivimos como agentes animados y enactivos, que podemos llamar nuestro "mundo vivido", es un mundo que, al menos en principio, podría compartirse por otros agentes: incluso el último ser humano sobre la tierra podría pensar que él vive en un mundo donde podrían salir al encuentro otros agentes (como bien lo supo el personaje principal en la película *Soy Leyenda*). Así, aunque el sentido sea dado por cada agente, este sentido está embebido en la posibilidad de que otros agentes también pudieran constituirlo. Es en esa línea de pensamiento que se dice que la subjetividad

básica, a ciertos ámbitos del sentido de nuestra experiencia, y los llama *esquemas de imagen* (ver sección 2.4.2.1). Algunos de esos esquemas son espaciales, como el de 'contenedor' que acabamos de mencionar. Recientes investigaciones en psicología del desarrollo han mostrado que los esquemas de imagen son directamente significativos y están a la base de la adquisición y desarrollo de los conceptos (Mandler, 1992, 2004, 2005, 2008), y con respecto a nuestro tema actual de discusión, que el sistema conceptual, en general, tiene a la base un sentido espacial (Mandler, 2010).

está cargada de intersubjetividad. A esta clase de intersubjetividad la llamaremos *potencial*.

Sin embargo, el asunto de cómo conocemos a otras personas (Gallagher, 2005a: 81), es decir, el reconocimiento efectivo de otros agentes queda abierto. Sobre esta segunda cuestión se ha trabajado mucho, en particular en psicología del desarrollo y en las llamadas neurociencias. Diferentes estudios en psicología del desarrollo han mostrado que los recién nacidos pueden reconocer a otros seres humanos (como diferentes de otros elementos que entren en su campo visual), y entrar en interacción con ellos, por ejemplo, imitando algunas de sus conductas faciales como sonreír, sacar la lengua, etc. (Meltzoff & Moore, 1977; 1983). Con el paso de los meses el niño vigoriza esta habilidad para reconocer a otros seres humanos, al reconocer además otras intenciones de los demás, como si se acercan para mimarlo o no, o si les están prestando atención o no. A esta interacción 'cara a cara' con otro agente se le denomina *intersubjetividad primaria* (Trevarthen, 1979; cf. Gallagher, 2005a: 225-228).

Hacia los once meses de edad los niños normales logran, además, en sus actividades diarias, establecer un punto de referencia compartido con otro ser humano, es decir, logran el niño y otro ser humano compartir conjuntamente la atención sobre un mismo objeto en el espacio, sea que se trate de un juguete, comida, otro ser humano, etc. Ese logro se suele denominar *atención conjunta* (o como se le conoce en inglés "*joint attention*", en la que aparece la relación agente-elemento mediador-agente). Este tipo de logro se conoce como *intersubjetividad secundaria* (Trevarthen & Hubley, 1978; cf. Gallagher, 2005a: 228-230). Esta capacidad le permite al niño a aprender no solamente que los objetos lucen de cierta manera, sino que se manipulan con ciertas acciones y que se usan con ciertas intenciones, al igual que puede hacer que otro agente actúe sobre un objeto al que ambos están atendiendo.

En otras palabras, cuando un niño reconoce (atribuye) agencia a algo (normalmente a otro ser humano), lo hace porque este otro está *haciendo algo* (o le atribuye el estar haciendo algo). Es decir, no solamente percibe que el otro es un agente, sino que percibe que el otro es un agente en virtud de las acciones que realiza en tanto que agente. Y a cierta edad, el niño, además,

reconoce a otro agente porque puede notar que puede hacer que haga algo en relación a un ítem al que ambos atienden. Por ejemplo, el niño no solamente percibe que quien lo cuida es un agente porque tiene cara y sonríe, sino porque al interactuar con él reconoce sus intenciones dando sentido a sus acciones. Así, el niño no sólo reconoce que el otro mueve la mano en la que hay una cuchara y que se la acerca a la boca, sino que percibe que el otro lo alimenta, y que la cuchara sirve para llevar cierta clase de comida. De igual modo, el niño no solamente ve que el otro tiene piernas y que cuando estas se mueven, el otro se desplaza, sino que el niño ve que el otro camina hacia otra persona o hacia él o hacia otro objeto de atención conjunta. Con el curso del tiempo, el niño no sólo aprende que conjuntamente con otras personas entra en un intercambio significativo (por ejemplo, de objetos: comida, juguetes, etc.), sino que hacia los cuatro años es capaz de atribuirle a otras personas creencias diferentes a las propias (Gallagher, 2005a: 223). Los anteriores logros se han relacionado en el ámbito de las ciencias cognitivas con los experimentos de las neuronas espejo (Rizzolatti & Sinigaglia, 2006; Ferrari & Gallese, 2007; Iacobini, 2009) dentro del campo de lo que ahora se conoce como cognición social: se trata de que los seres humanos activamos las mismas neuronas en el reconocimiento de ciertas acciones cuando las realizan otras personas que cuando las realizamos nosotros mismos, tanto a escala afectiva como kinética.

Lo anterior sugiere que desde nuestra más tierna infancia, el reconocimiento de la acción de otros, al igual que la realización de la acción propia, es también el reconocimiento del sentido de la acción y de la intención que la motiva. Y de igual modo, el reconocimiento de objetos está inextricablemente ligado a su uso y manipulación, al igual que al sentido ligado a los propósitos de ese uso. En este sentido, es importante notar que sin el establecimiento de intersubjetividad primaria y secundaria no será posible la adquisición de otras habilidades más complejas, como el lenguaje verbal (Tomasello, 2011), que según algunos investigadores otorga la posibilidad de establecer una suerte de *intersubjetividad teciaria*.[23] De hecho, se ha propuesto (Tomasello, 2014) tanto que

23 El aprendizaje del lenguaje verbal depende, por una parte, del conjunto de mecanismos cognoscitivos que permiten pasar de una "atención conjunta básica", pasando por una una cierta atención conjunta de "pantomima" (en la que normalmente se involucraría una "gestualidad

el origen del pensamiento humano obedece al carácter cooperativo de nuestra especie en términos de la coordinación con otros en actividades colaborativas y comunicativas; como que el carácter cognitivo (en nuestros términos, 'cognoscitivo') típico del ser humano obedece a su inserción en la cultura (Tomasello, 1999). De esta manera, la intersubjetividad, en toda su complejidad, es la que lleva a la enacción cognoscitiva a la comprensión y desenvolvimiento fluido de los seres humanos en relación con los hechos institucionales (dinero, derechos y deberes, deportes, educación, etc.). Para nosotros lo que explica esta atención conjunta, o la intención conjunta (Sinha, 1999); o en breve, la 'acción cooperativa', es la capacidad humana de generar *agendas conjuntas*, esto es, que varios agentes estén dispuestos a actuar bajo el supuesto (no necesariamente consciente o deliberado) de que dicho actuar contribuye a la resolución de una misma agenda común (en los niños, esta capacidad de establecer un objetivo común con otro aparece entre los catorce y los diez y ocho meses de edad (cf. Moll, Carpenter & Tomasello, 2007; Liszkowski, Carpenter, Striano & Tomasello, 2006), y se encuentra bastante establecida a los tres años (Tomasello, 2014: 39-40). Es entonces la aparición de una cierta 'agenda común' la que permite que se dé un sentido de lo 'nuestro', de un 'nosotros' (y no al revés). De este modo, las agendas conjuntas requieren de la disposición para cooperar por parte de los agentes,[24] la cual supone una cierta *confianza* básica entre los participantes (volveremos sobre este punto cuando examinemos la idea de *marco fiduciario*, ver sección 1.7.3). Y esta cooperación tiene como consecuencia natural que los participantes desarrollen e identifiquen *roles* diferenciables en la obtención de agendas conjuntas (esto es, cuando dicha obtención requiere de la realización de actividades diferenciables), así como de los compromisos comunes y/o recí-

icónica", Tomasello, 2014: 63-64), a una "atención conjunta simbólica" (cf. Capuccio & Shepherd, 2013). Ahora, la atención conjunta básica implica, de suyo, una serie de habilidades que no solamente favorecen el aprendizaje del lenguaje verbal, sino que permiten a los niños adquirir otras prácticas y habilidades culturales como el uso de herramientas, juegos de pretensión ('hacer como si') y rituales (Tomasello, 2003: 3-4). Tales habilidades incluyen cosas como la habilidad de seguir la atención y los gestos de otros, dirigir la atención de otros y aprender imitativamente las acciones intencionales de otros. Por otra parte, también interviene en el aprendizaje del lenguaje la capacidad de encontrar patrones (establecer categorías perceptuales como 'similares', organizar esquemas sensorio-motores, crear mapeos entre todos complejos a partir de los roles funcionales de esos todos o de sus elementos).

24 Nuestra 'meta-hipótesis' es que la "hipótesis de la intencionalidad compartida" (Tomasello, 2014: cap. I) es dependiente de la posibilidad de crear agendas conjuntas.

procos que esto conlleva (éste es un logro cognoscitivo que entre los animales, sólo los seres humanos empiezan a obtener a partir de los tres años de edad, Tomasello, 2014: 41). Este asunto se constituirá para nosotros en el marco que nos permitirá dar cuenta de fenómenos sociales de muy diferente complejidad (ver sección 1.7).[25]

1.2.2. Situacionalidad

Ahora bien, si como hemos visto, un agente es animado, en el sentido en que de una forma básica su movimiento está a la base de su posibilidad de dar

25 En este sentido nos parece que seguir usando las categorías clásicas de "expresión" y "contenido" de la semiótica europea para la significación, en particular, la que plantea que desde la percepción de objetos aparece la semiosis (Groupe μ, 1992: 70-71) parece poco aclarador. En efecto (y aunque estemos de acuerdo que en la acción perceptual hay semiosis), si de lo que se trata es de una persona que corre, ¿a qué se llamaría 'expresión' y a qué 'contenido'? ¿sería el movimiento del cuerpo la expresión y la intención de moverse el contenido? ¿o sería la acción de correr la expresión (pero 'correr' ya tiene sentido) y el lugar hacia el que se corre el contenido? Un asunto similar ocurre con la distinción "enunciado" y "enunciación" de esa misma tradición (Greimas & Courtés, 1979). En el caso del hombre que corre, ¿cuál es el enunciado y cuál la enunciación? En nuestra opinión, cualquier respuesta que se dé (sin duda la habrá), en todo caso presupone que las categorías de análisis en cuestión ("expresión", "contenido", "enunciado", "enunciación", "enunciador", "enunciatario", y otras que pueda haber) son aplicables no solamente a fenómenos no lingüísticos (la apuesta de una semiótica visual de Groupe μ se trata precisamente de esto), sino a todos los fenómenos del sentido. Sin embargo, por poner un ejemplo, "expresión" y "contenido" fueron las categorías acuñadas por Hjelmslev (1943) para hablar del signo lingüístico. Pero si el sentido ya está presente, como lo hemos visto, al menos desde el nacimiento, entonces, no solamente el fenómeno del sentido es, de suyo, pre-lingüístico; sino que el lenguaje verbal, también será (tomando en consideración la línea de pensamiento de Sheets-Johnstone, 2011), post-kineto/perceptual, post-afectivo, post-temporal, post-espacial, post-intersubjetivo, o en breve, post-animado/encarnado/enactivo. Y de lo que se trata ahora es de saber si las categorías "expresión" y "contenido" (y sus derivadas o asociadas) son o no un lecho de Procusto para el análisis de fenómenos que anteceden al uso del lenguaje. Por supuesto, no se trata de que el uso del lenguaje no aporte nada al pensamiento. Por el contrario, el 'ensamblaje de las responsividades' entre formantes y significados atrincherados (ver sección 3.3) involucra no solamente la aparición de asociaciones que van a dar lugar a ese continuo entre sintaxis y lexicón (cf. Langacker, 2008), sino también la posibilidad de hacer representaciones de segundo orden, esto es, representaciones de representaciones, cosa que al parecer, no podría hacerse sin un sistema como el del lenguaje verbal (o uno igualmente potente). Se trata, más bien, de que un sistema como el del lenguaje verbal presupone todas las dimensiones de la animación que hemos visto en esta sección. Y en ese sentido, una reflexión sobre qué cuenta como signo es más un punto de llegada que un punto de partida en una reflexión sobre la significación que parta de la idea de que la emergencia primaria y fundamental del sentido ocurre en la relación agente/agenda (en la semiótica) o en la enacción básica (en filosofía y ciencia cognitiva).

sentido a su actuar y al de los demás, es importante darse cuenta de que la dinámica de dicho sentido sólo se da en la medida en que dicho agente se encuentra *situado*. En otras palabras, la *significación*, entendida como el proceso y/o el producto del *acto de significar* –esto es, la agencia operativa *in actu*–, es siempre *situada*. Esto quiere decir que el agente se *acopla* a su *entorno*, se *sitúa* en él. La tesis de la situacionalidad es, entonces, el complemento que aporta el enfoque *enactivo* que ya habíamos mencionado anteriormente. Recordemos que la *enacción* (cognoscitiva) se refiere al hecho de que el sentido emerge en la experiencia para un agente (individual) a partir de sus acciones.[26] De este modo, si mediante el ejercicio de la agencia operativa se logra la dación de sentido, este ejercicio sólo es posible si el agente se encuentra situado. Por ejemplo, el sentido que tiene para una persona el patear un balón y hacer un gol emerge en la medida en que se mueve de cierta manera, hace contacto con el balón y sigue su trayectoria hasta la red, al mismo tiempo que siente la resistencia del piso y del balón, dota de afecto a su propio movimiento, al del balón, y al hecho de que este llegue a la red, etc. O también, si de lo que se trata es de interpretar una imagen visual, aquí lo que sucede es que el agente tiene que hacer un escrutinio de la misma, prestar atención a su configuración, y cuando hace esto, al mismo tiempo evoca, constituye e imagina lo representado. En este caso, hacer que una representación cobre sentido constituye la enacción del agente, y el reconocimiento por parte del agente de que se trata de una representación lo sitúa en relación con aquello que es y no es una representación.

26 Esta manera de presentar la idea de enacción –en tanto que *situacionalidad*– es una adaptación de la presentación que hace Hutchins (2010: 428). Un modo similar es expuesto por Thompson según quien la "enacción" quiere decir que la cognición es el ejercicio fluido de un saber hábil en una acción situada y encarnada (2007: 13). Y en ese sentido hay autores que usan "cognitivo" como un adjetivo que caracteriza todo fenómeno en el que hay emergencia de sentido. En este sentido amplio, *cognición* y *vida* van de la mano (cf. Thompson, 2007; Weber & Varela, 2002; Colombetti, 2010; para una versión desde la biología de esta misma idea, cf. Roth, 2013), y en la medida en que la característica que mejor describe la vida es la *animación* (Sheets-Johnstone, 2011), hemos descrito la primera dimensión de la emergencia de sentido (cognición) como animación (vida). Pero por razones que ya hemos expuesto (ver sección 1.2.1), preferimos diferenciar la enacción básica de la cognitiva, y estas dos de la cognoscitiva, y en este punto seguiremos haciéndolo. Finalmente, según Di Paolo, Rohde & De Jaegher (2010: 37) la aproximación enactiva supone el entrelazamiento de al menos cinco ideas: autonomía, hacer-sentido, emergencia, encarnamiento y experiencia. En la versión que hemos adoptado hacemos eco de las cuatro últimas.

El parámetro de *situacionalidad* del agente consta –además de las cinco dimensiones del agente *animado*– al menos, de tres dimensiones fundamentales: *engranabilidad*, *anidamiento* y *habituación*. Veámoslas una por una.

1.2.2.1. Engranabilidad

La *engranabilidad* (o en inglés "*Engageability*") es relativa al modo en que el agente se vincula (o desvincula) a aquello que está dando sentido agentivo. Esto quiere decir que hay una sistemática posibilidad de *ajuste/desajuste* del agente con lo que lo rodea (objetos, estados de cosas, eventos, otros agentes, etc.). Esta *engranabilidad* recorre cada una de las dimensiones de la *animación* del agente. Así podemos hablar de un *embrague/desembrague* kineto-perceptual (que incluiría las saliencias atencionales 'bottom-up' presentes para agendas biológicas, es decir, ligadas a la supervivencia; por lo que puede ser conductual-muscular, pero no neural en el caso humano), de una *sintonía/distonía* afectiva, de una empatía/indiferencia *intersubjetiva*, de un *ritmo/arritmia* temporal (*tempo/ritmo*), o de un *acoplamiento/desacoplamiento* espacial, bien sea del *espacio* corporal, *peri-personal*, intersubjetivo, etc. Y aunque los mencionemos en cada una de las dimensiones de la agencia, se trata de variaciones de la engranabilidad que las afectan a todas ellas. Piense usted en los desajustes involucrados cuando alguien se desternilla de la risa en medio de un velorio o en los cambios que hay en las mismas cuando alguien se embriaga. Por supuesto, cada uno de estos ejes polares está sujeto a gradaciones. Por ejemplo, alguien puede estar en proceso de ajuste, parcialmente ajustado, completamente ajustado, etc.

En todo caso, hay un *engranaje de base efectivo* del agente con su ambiente sobre el cual el acoplamiento posible se modaliza, moviliza y dinamiza. Este *engranaje de base* está particularmente presente en la kineto-percepción (de otros, de objetos, de sí mismo) y es el que permite dar sentido a algo como real y presente (esto es, como perteneciendo al mundo real, a las personas, eventos y objetos reales) y que sirve como marco de referencia a partir del cual otros sentidos agentivos pueden emerger, como en el recuerdo (sentido de realidad pasado) o el deseo (sentido de irrealidad con diferentes

temporalidades), etc.[27] Así, el engranaje de base *sitúa* al agente con una *disposición* kineto-perceptual, de tal suerte que dicho agente logra navegar en él. En nuestra opinión es a partir de esa disposición basal que empiezan a modularse imaginativamente las otras disposiciones, es decir, creencia, deseo, intención, recuerdo, etc. Veamos esto un poco más de cerca. La enacción básica y cognitiva parece que sólo puede generar engranamiento de base, esto es, acoplamiento con sentido de realidad, y en tanto que tal, reactibilidad kineto-perceptual. Pero con la aparición de la enacción cognoscitiva aparece la posibilidad de que el engranamiento se modalice y el sentido generado ya no sea sólo de realidad. Esto es, la enacción cognoscitiva permite la generación de sentido diferente del sentido de realidad engranado usual, para dar sentido a situaciones online no actuales[28] –y hasta cierto punto 'desengranadas'–, y de este modo la enacción cognoscitiva permite la modalización del engranamiento de tal manera que pueden emerger 'deseos', 'planes a futuro', 'recuerdos', etc. Como tal esta capacidad depende de lo que llamaremos la *disposicionalidad agentiva* (que incluye percibir, pero también, suponer, imaginar, desear, recordar, etc.; ver sección 1.4). Ahora, aunque la enacción cognoscitiva permita el desengranamiento de base, esto no implica que el agente pueda 'vivir' desengranado: el acoplamiento de base ha de mantenerse para que mientras el agente hace 'viajes imaginarios', su cuerpo siga situado en un mundo real, sin el que no sobreviviría.

1.2.2.2. Anidamiento

El *anidamiento* (en inglés *"Embededness"*) significa que la situación en la que se encuentra el agente (o los agentes) está 'embebida' o 'anidada' en un con-

27 En este sentido, el engranaje de base nos protege del solipsismo. Este engranaje de base cumplirá un papel fundamental en lo que más adelante llamaremos la *escena de base* (ver sección 2.4.4.3).

28 La actividad cognoscitiva que no depende de la percepción activa, sino de fenómenos como la rememoración o el razonamiento que se suele llamar "off-line" (*e.g.*, Hutchins, 2010: 428), y se contrasta con la perceptiva que sería "online". Ahora, en la medida en que hemos usado la expresión "online" para indicar la idea de que la dación de sentido ocurre mientras se actúa, 'en tiempo real' –incluso si se trata de una 'acción mental'–, introducir la oposición online/offline puede generar ambigüedades innecesarias: para nosotros la actividad cognoscitiva no-perceptiva sigue siendo 'online', en el sentido que se acaba de describir.

junto más amplio de situaciones. Esto implica dos cosas. En primer lugar, que la situación no se limita a lo que está presente inmediatamente a la conciencia, porque si así fuera bastaría con que mientras se percibe un vaso se cambie de lugar de atención y se atienda al bolígrafo para cambiar de situación; o que si estamos sentados en una silla en un cuarto, el hecho de que no estemos mirando el piso que sostiene la silla haga que dicho piso no haga parte de la situación en la que estamos inmersos. Más bien, los primeros límites situacionales vienen dados por el carácter animado y atento del agente (cf. sección 1.2.3). En cuanto al carácter animado, nuevamente, es difícil intentar establecer una primacía en esas dimensiones. En todo caso, piense usted en lo que sucede si hay una alteración en alguna de ellas. Por ejemplo, si se cambia la *temporalidad agentiva* (memoria de trabajo), lo que en un momento era pertinente ya no lo es, y así, uno queda *desituado*; del mismo modo en que un autista vive desituado por una pérdida del adecuado flujo *intersubjetivo*, o aquel que no se sintoniza *afectivamente*, como el que se ríe inopinadamente en un velorio, al igual que sucede con la *espacialidad*, etc. En cuanto al carácter atento, si el agente se distrae, sin justificación y de modo intempestivo, puede desituarse. En todo caso, el anidamiento situacional no siempre tiene límites claros, y dichos límites dependen de las características presentadas por las otras condiciones de la agencia.

1.2.2.3. Habituación

La tesis de la *habituación* significa que el agente tendrá una tendencia a 'atrincherar', esto es, a proceder de un modo más típico o rutinario en la dación de sentido (esto es, el sentido puede llegar a ser "atrincherado", o como se dice en inglés, *entrenched*. Anotamos aquí que las propuestas de Ronald Langacker (1987: 59-60, 380; 2008: 16-17, 220) son nuestra inspiración para el desarrollo de esta idea). Esto tiene como consecuencia que entre más atrincherado sea el modo como se ha significado alguna cosa más rutinaria y automática será la manera en que se evoca y se recluta la significación de dicha cosa. Y, normalmente, si se atrinchera es porque con su uso recurrente se ha intentado un cierto acoplamiento con el entorno, y es por esto que la habituación hace parte de la situacionalidad. Piense, por ejemplo, en el uso de las palabras por

parte de un niño que está aprendiendo su lengua materna, en contraste con las de un adulto.[29] O también, en la versatilidad con que manipula un control de una consola de videojuegos un novato o un experto. O el grado de fluidez de alguien que está aprendiendo a manejar un vehículo en contraposición al de un piloto experto.

Diremos entonces que el sentido será atrincherado en la medida en que haya un hábito (o un conjunto de hábitos) que se ponen en marcha de forma recurrente en la dación de sentido. Pero, adicionalmente, diremos que la emergencia de un *hábito* dependerá de la recurrente o decisiva realización de ciertas acciones. Y en la medida en que una acción se realiza en virtud de un cierto objetivo, llamaremos *hábito agentivo* al hábito que emerge a partir del intento repetido (sea o no exitoso) de lograr un objetivo. En este sentido, con un acto agentivo (ver sección 1.5), un agente además de estar intentando dar cumplimiento a su meta, normalmente estará aprendiendo, modificando, extendiendo, puliendo, etc., un hábito agentivo (o varios), y de este modo estará reforzando, por así decirlo, formas 'pre-empaquetadas' de dar sentido. Por ejemplo, piense que las palabras de un lenguaje (español, francés, inglés, o cualquier otro) son conceptualizaciones que se van atrincherando

29 Siguiendo a Evans & Green (2006: 108), diremos aquí que Chomsky hace una distinción entre la competencia (conocimientos lingüísticos) y la performance (el uso); y además, privilegia el estudio de la competencia sobre el de la performance como tema central de la lingüística. Dicha distinción es recogida (con adaptaciones, ciertamente, pero en el mismo 'espíritu') por la escuela greimasiana de semiótica. En contraste con este enfoque, los lingüistas cognitivos sostienen que el conocimiento de la lengua se deriva de los patrones de uso de la lengua y, además, que el conocimiento de la lengua es el conocimiento de cómo se utiliza el lenguaje. Así, tal como dice el psicólogo y lingüista cognitivo Michael Tomasello: "La teoría del lenguaje basada-en-el-uso sostiene la tesis fundamental de que la estructura del lenguaje emerge del uso del lenguaje. Esto se aplica tanto al nivel individual de las palabras, como a que su función comunicativa deriva de su uso, como al nivel de la gramática, como a la estructura que emerge de los patrones de uso de las emisiones multi-unidad... todo esto es hecho con procesos cognitivos generales, y los universales de la estructura lingüística derivan del hecho de que la gente en todas partes tiene el mismo conjunto de procesos cognitivos generales y necesidades comunicativas" (Tomasello, 2011: 254-255; cf. 2003: 5). Aquí haremos nuestra dicha tesis –y por tanto, rechazaremos la dicotomía competencia/performance–, pero la adaptaremos ampliándola no sólo al uso de signos lingüísticos sino, en general, a la dación de sentido, teniendo como punto de partida que los 'mismos procesos cognitivos generales' son una invariante dada por las condiciones generales de la agencia, y los 'productos' de esos procesos generales se ponen en evidencia, particularmente, mediante la habituación, el atrincheramiento, y el establecimiento de hábitos agentivos, los cuales –al igual que los usos del lenguaje– se encuentran socio-históricamente situados.

(Schmid, 2007: 118). Pero aquí vamos a considerar casos no solamente lingüísticos, sino no lingüísticos, como la forma de explorar y desplazarse por el medio, formas de atrincheramiento debidas a la incorporación de hábitos agentivos. Piense, por ejemplo, en los hábitos perceptuales, de exploración y desplazamiento de una persona que siempre ha vivido al lado del mar y lejos de una metrópoli, frente a los de una persona a la que ha vivido siempre en medio de un paisaje desértico o selvático. O, también, piense en los hábitos de un policía por contraposición a los de un médico, en lo que busca uno y otro cuando mira el comportamiento un poco nervioso de una persona en la calle. Pero incluso los casos lingüísticos pueden poner en evidencia otras formas de atrincheramiento. Piense usted en lo que sucede cuando se vuelve a reunir con personas con las cuales no tiene contacto permanente: si han estudiado medicina empezarán a hablar y a fijarse en cosas del mundo diferentes a las que se fija y habla alguien que ha estudiado diseño, derecho, ingeniería o música. De este modo los hábitos agentivos tienen un impacto enorme en la *perspectivización* de la dación de sentido, es decir, debido al progresivo 'atrincheramiento', se resulta resaltando algunas cosas y se dejan de lado otras. Esto también significa que los *hábitos agentivos* también prescriben y proscriben (y por tanto, resaltan u ocultan, como parte del mismo proceso de perspectivización), qué usos son aconsejables, adecuados, prudentes, etc.: a un niño pequeño no se le corrige solamente por no inhibir la relajación de sus esfínteres, sino por no hacerlo en el 'lugar apropiado' y en la 'ocasión adecuada' y cualquier caso de 'imprudencia', sea gestual, verbal, protocolaria, etc. se debe a lo anterior (cf. Goffman, 1974).

De este modo, los hábitos agentivos se van generando a lo largo de la vida, y así, se constituyen en un logro agentivo. Pero más importante aún, esto implica que no todos los hábitos agentivos de un agente presentan las mismas condiciones de pericia, y de este modo hay una escala continua de atrincheramiento en la dinámica agentiva. Piense en la diferencia en el esfuerzo para dar sentido a algo que usted conoce o manipula muy bien en contraposición a algo que apenas está aprendiendo, sea un idioma, una teoría, un deporte, un software, un vehículo, una herramienta o cualquier otra cosa. De esta manera, el atrincheramiento permite explicar la *centralidad* y *saliencia semántica* (ver secciones 2.4.2.2 y 2.4.2.3) de ciertos contenidos a la hora de dar sentido

situadamente a algo, en términos, por ejemplo, de la cantidad de veces que se reclutan esos contenidos o su modo de construcción (Langacker, 2008, 2010) en *situaciones* 'similares' o 'diferentes'.[30]

1.2.2.4. La cuestión del trasfondo

Se conoce como *trasfondo* todo aquello que damos por descontado cuando actuamos (cf. Searle, 1995). Como lo damos por descontado, la mayoría de las veces sencillamente no pensamos en ello. Y de hecho es mejor que sea así, pues de otro modo, nos saturaríamos con todo lo que tenemos que tener en cuenta conscientemente. Ahora podemos decir que en la medida en que un *agente animado* se *sitúa* establece un *trasfondo*.

Ahora, si el *trasfondo* incluye todo aquello que damos por descontado cuando actuamos, hay que averiguar en qué consiste ese 'dar por descontado'. Nuestra idea es que ese 'dar por descontado' es el resultado de aquello que sostiene, fundamenta, construye y constituye la agencia primaria y operativa de los agentes (en otras palabras, lo que la agencia 'tiene por debajo').

Así, el *trasfondo* es ante todo lo que hace que el agente llegue a estar-*situado*-en-el-mundo.[31] En este sentido se puede hablar de varias clases de *trasfondo*. Propondremos aquí, por una parte, un trasfondo *corporal-experiencial*, constituido por los patrones kineto-perceptuales de los cuales el agente dispone y puede desplegar, y en cuya base se encuentra el *esquema corporal*

30 Note usted que apelar a la noción de convencionalidad no soluciona el problema del atrincheramiento, porque la convencionalidad puede querer decir (a) que un contenido se recluta porque se establece arbitrariamente que tiene que ser reclutado o (b) porque tiene que ser aprendido. Y el atrincheramiento puede darse por (a), aunque no necesariamente (piénsese, por ejemplo, en el atrincheramiento para la identificación perceptual); y también por (b), pero en dicho caso la convencionalidad no explica los efectos de atrincheramiento de dicho aprendizaje. Note, además, que incluso una distinción socio-semiótica como la de contenido nuclear y molar (Eco, 1997) –en el uso de unos estipulados tipos cognitivos– con respecto a los objetos comunes tampoco tiene utilidad teórica para dar cuenta del atrincheramiento porque tanto uno como otro contenido tendrá su propio nivel de atrincheramiento: el contenido de sentido común con respecto a los usos o partes de un microscopio se atrinchera tanto como el contenido de la comunidad de bacteriólogos, incluso si en ambos casos lo que se atrinchera no coincide.

31 Y no sólo un conjunto indeterminado de habilidades no representacionales (Searle, 1983).

(Gallagher, 2005a, 2009).[32] De este modo, el esquema corporal y las habitualidades a las que da lugar hacen parte de este trasfondo inmediato. Pero también habría un *trasfondo socio-histórico* que es aquel que intersubjetivamente se "*incorpora*" desde la infancia, y que da lugar a lo que puede denominar un *trasfondo biográfico*, que es el que permite que haya diferentes grados y niveles de anidamiento situacional, y que además se cristaliza por la recurrencia de ciertos hábitos agentivos de acoplamiento/desacoplamiento que son los que dan cierta 'personalidad' al agente. Se puede decir que ortogonal a estas tres clases de trasfondo se encuentra un trasfondo constituido por el conjunto de 'contenidos' que el agente dispone (en breve, lo que cree, desea y configura su perfil cognitivo y cognoscitivo), esto es, el trasfondo proporcionado por los sistemas de memoria (semántica, episódica, procedimental, perceptual y emocional). Esta información no incluye sólo 'qué' información está disponible, sino cuál está más atrincherada. Por supuesto, todos esos tipos de trasfondo llegan a ser lo que son –entre otras cosas– en virtud de que nuestro cuerpo presenta o desarrolla ciertas características y no otras. Y es sobre ese trasfondo 'sedimentado' que el 'terreno común' (sobre el que volveremos en la sección 1.2.3.2 y otras subsiguientes) se erige.

1.2.3. Atención

La caracterización del *agente* como *situado* y *animado* nos da respuesta al *por qué* de la dación de sentido. Las consideraciones en torno a las *agendas* dan cuenta del *para qué*. Sin embargo, aún nos falta dar cuenta del *cómo* se mantiene la dación de sentido al interior del mismo. Y nosotros vamos a suponer que la atención es fundamental en ello, teniendo en cuenta que la atención interviene en el surgimiento de nuestra experiencia subjetiva

32 Shaun Gallagher ha opuesto el *esquema corporal* a la imagen corporal. El primero entendido como un sistema automático ("pre-noético") "de procesos inconscientes que regulan la postura y el movimiento –un sistema sensorio-motor que funciona debajo del umbral de la conciencia y sin la necesidad de monitoreo perceptual" (2005b: 234), mientras que el segundo sería un sistema "de percepciones, actitudes y creencias relativas al propio cuerpo (algunas veces conscientes)" (Gallagher, 2005b: 234). De este modo, mientras la imagen corporal hace parte de nuestra disposicionalidad-temática, el esquema corporal hace parte de una habilidad agentiva.

y el control voluntario de nuestras acciones; y de este modo tiene efectos en la percepción, el aprendizaje, el razonamiento, y la planeación, la decisión, la ejecución, el control, el monitoreo y la evaluación de las acciones, es decir, lo que los científicos cognitivos llaman "*función ejecutiva*" (cf. *e.g.*, Goldstein & Naglieri, 2014; Anderson, Jacobs & Anderson, 2008; Zelazo, Carlson & Kesek, 2008; Fuster, 2008; Miller & Cummings, 2007), y que según las distinciones en torno a la enacción, hemos ofrecido como un rasgo característico de la enacción cognoscitiva.[33] De esta manera, la atención parece involucrar al menos tres dimensiones diferentes (Mulligan, 2008: 9): primero, la atención interviene en la *selección* de entre los múltiples estímulos que nos llegan en cualquier momento (lo que tradicionalmente se conoce como "atención selectiva"). Segundo, la atención implica una *capacidad limitada* para procesar información; por ejemplo, según Gathercole (2008: 46) sólo se pueden mantener de tres a cinco 'trozos' de información en el foco de atención. Y tercero, la atención pertenece al *control* de diferentes maneras: control del flujo de información, control de las respuestas en línea, control de respuestas inhibitorias, etc. Para mostrar parcialmente parte de lo que acabamos de describir vamos a traer a colación en las dos siguientes secciones una serie de distinciones de la tradición fenomenológica y de la investigación cognitiva.

1.2.3.1. Estructura atencional

Para comenzar, hagamos un pequeño ejercicio. Levante su mirada y fije la atención sobre un objeto. Ese objeto, además, seguramente no estará aislado: estará apoyado sobre una superficie y, posiblemente, además, estará junto a

33 Esto implica que en sentido estricto la atención no es ontológicamente separable de la animación, ni 'ecológicamente' separable de la situacionalidad. En este punto seguimos autores como Allport (2011: 25) para quienes la atención debería entenderse como un estado general del organismo. Pero del mismo modo que la 'agencia' es una abstracción hipostática (cf. sección 2.1) de los agentes, retomamos la atención como una abstracción hipostática de la animación, vinculada a la función ejecutiva que estudian los neurofisiólogos, y 'responsable', en cierta medida, de las características fenoménicas de la experiencia con sentido. E incluso en esta línea podemos aceptar –siguiendo a Wu– que cuando la atención es un fenómeno de nivel personal es un tipo de selección que juega un papel esencial en la agencia: "la atención es (más o menos) selección para la acción" (2011: 97).

otros objetos con los que entrará en diversas relaciones. Pero más allá del objeto, la superficie en la que se apoya y los otros objetos que se encuentren junto a él, habrá cosas sobre las que su atención ya no reposa. Cosas que, o bien ya no están a la mano o que quedan muy lejos, o que se salen de la 'esfera de influencia' del objeto en cuestión. Pero si usted decide cambiar la atención de un objeto a otro, o del objeto inicial a otro que se encontraba lejos, este nuevo objeto tendrá también, otros elementos que lo acompañan y un fondo que se sale de su esfera de influencia.

Pero, además, si usted habla con otra persona de cualquier tema, se dará cuenta de que la conversación parece tener una estructura parecida: en un momento dado usted está concentrado en un cierto tema de interés, y otros temas, cercanos en sus tópicos, parecerán surgir fácilmente y así, aparecerán como más directamente accesibles; mientras que otros temas pueden no ser parte del campo de interés en cuestión. Sin embargo, y esto sucede muy frecuentemente, en una misma conversación puede suceder que las personas pasen de un tema a otro, bien sea que esté íntimamente relacionado o que aparentemente no lo esté, es decir, que se salga del campo temático relacionado con el tema central. Y durante toda esta situación puede distinguirse, aunque sea con propósitos metodológicos, aquella parte de la atención que está concentrada en la conversación y sus tópicos, de otros elementos de la situación y que no pertenecen propiamente a la conversación aunque puedan tener impacto en ella, como por ejemplo, el ruido del ambiente o las conversaciones de otras personas.

Se ha dicho, además, que nuestras experiencias, sean perceptivas o comunicativas, como en los ejemplos acabados de mencionar, pero también, kinéticas (por ejemplo, manipulativas o locomotoras), o sean de cualquier clase, presentan esa misma estructura. Por ejemplo, al intentar enhebrar una aguja, tomamos hilo y aguja con nuestras manos y los manipulamos de tal manera que seguramente tomaremos el hilo con la punta de los dedos de nuestra mano más versátil, mientras que la aguja la tomaremos con los dedos de la otra mano, y nuestra concentración en ello –si no somos muy diestros enhebradores– nos llevará, por así decirlo, a 'dejar entre paréntesis' las demás cosas que no hagan parte propiamente de esa actividad.

Los análisis del fenomenólogo Aron Gurwitsch (1964) nos permiten analizar estas experiencias, en términos del funcionamiento de la atención con

los conceptos de *foco temático*, *campo temático* y *margen* (Gurwitsch, 1964; Arvidson, 2006, 2010; cf. sección 2.4.1). Hemos cambiado la noción original de Gurwitsch de "*tema*" por la de "*foco temático*", en vista del tratamiento que le daremos a la noción de "*tema*" en la sección 2.4.1, que aunque puede estar relacionada no es igual).

En la atención, el *foco temático* será aquel en el que se centra la atención; el *campo temático* lo constituye aquella información que es *relevante*[34] para el foco temático; y finalmente, el *margen* lo constituye aquella información que no es relevante para el foco temático (Gurwitsch, 1964). Supongamos, por ejemplo, que estando caminando en un parque vemos que se parquea un carro deportivo y nos interesamos en ello. En la medida en que el automóvil es el centro de nuestro interés, se constituye en nuestro *foco temático* y los elementos que participan en dicho foco serán los ítems temáticos, por ejemplo, las partes del vehículo, sus puertas, sus llantas, el brillo de su parabrisas, etc. La información que puede hacerse relevante para nuestro interés constituye el *campo temático*. Continuando con el ejemplo anterior, serán parte del *campo temático*, los autos que rodean al carro deportivo, el hecho de que el conductor lo esté parqueando mal, el parecido que le encontramos con ciertas experiencias anteriores con otros vehículos como ése, etc. Finalmente, el ruido medioambiental del parque, el expendio de periódicos, etc., en la medida en que no ofrecen información relevante para nuestro tema serán parte del *margen* (Arvidson, 2010).[35] Y en efecto hay ocasiones en las que aunque perceptiblemente presente, el margen no es atendido en absoluto, y no nos percatamos de él, como sucede en los experimentos de atención selectiva (cf. Simons & Chabris, 1999).

34 Al parecer, la noción de *relevancia* tiene en Gurwitsch tres variedades (Embree, 2004): una es del tipo naturalista (como la relación Figura/Fondo de la Gestalt); otra de tipo práctico (usos funcionales de objetos en la vida cotidiana, y por tanto, relaciones entre medios y fines); y otra de tipo científico-formal (como la relevancia en el encadenamiento proposicional de una prueba en lógica). Finalmente, las relaciones de relevancia, para Gurwitsch son del mismo carácter general que las espaciales y las temporales. Como ya hemos mencionado, para nosotros la relevancia de algo consistirá en la contribución que haga ese algo al cumplimiento de un objetivo o agenda. Pensamos que la discusión gurwitschiana puede entenderse también en esa clave agencial.

35 Más allá del *margen* está el *horizonte*. Y el horizonte de horizontes es el *trasfondo* (ver sección 1.2.2.4).

Ahora bien, la información que constituye el foco temático, el campo temático o el margen puede, o bien estar presente perceptualmente en la situación; o bien, puede hacerse perceptualmente presente –aunque no necesariamente: los recuerdos son un ejemplo–,[36] en cuyo caso normalmente requerirá del uso de representaciones, por lo que la dimensión perceptiva de estas será parte de la situación. Lo anterior implica que no toda la información inmediata disponible será relevante, puesto que alguna de ella hará parte del margen, pero también que no toda la información relevante estará inmediatamente disponible perceptualmente en una situación dada y en un momento dado, aunque puede estarlo en otro momento, en virtud, por ejemplo, de apelar a recuerdos o a información disponible de otro modo en la memoria. Finalmente, hay que tener en cuenta que aquello a lo que dirigimos nuestra atención, no siempre es aquello que nos rodea de forma inmediata, pues también podemos atender a ciertos recuerdos o a ciertos elementos que estamos imaginando. Y, de esta manera, hay que tener en cuenta que también se atienden a los estímulos que se generan desde 'adentro' del cuerpo: recuerdos, pensamientos, dolores, etc.

1.2.3.2. Dinámica atencional

La estructura de la atención que acabamos de presentar está sujeta a ciertas dinámicas. Presentaremos primero una dinámica *fenoménica*, relativa a cambios al interior de esa estructura. Y posteriormente, presentaremos una dinámica relativa al *funcionamiento* de la atención, en tanto que parte de la cognición humana.

Empecemos por la *dinámica fenoménica*. Cada uno de estos tres elementos (foco, campo, margen) se comporta como una Gestalt, esto es, como un todo organizado. Sin embargo, cada una de dichas organizaciones está sujeta a ciertas dinámicas: por supuesto, basta con que movamos nuestra cabeza

36 Este punto es fundamental: no se trata solamente de aquella información que es perceptualmente relevante en el percepto organizado, sino de información que se puede evocar, esto es, *hacer presente* de forma relevante con respecto al *foco temático* en una *situación* dada. Y normalmente hacemos presente (*presentificamos*) algo, por medio de *representaciones*. Y esas representaciones u otra clase de presentificaciones (como los recuerdos) se traen a colación, precisamente, para que en virtud de su *relevancia* se avance en la dación de sentido.

para que los ítems que estamos percibiendo cambien. En este sentido, según Arvidson (2010: 111-113) se pueden detectar al menos cuatro formas típicas en las que puede haber transformaciones atencionales: cambios de campo, cambios de foco simples, cambios radicales de foco y captura de margen a tema (esta no es una clasificación exhaustiva, sino un punto de partida para investigaciones futuras, 2006: 57).

En el caso en el que se pasa de un foco temático a otro se darían: (1) *cambio serial* (cambio simple), como en una conversación en la que un tema al que se está atendiendo permite el acceso a otro tema que pasa a ser el foco de atención, y así sucesivamente. Los cambios radicales serían: (2) *restructuración*, como en el caso en que se puedan reconfigurar las partes en un mismo espacio de atención, como en el ejemplo de la imagen de la mujer joven/mujer anciana, y en general (aunque no solamente), en las imágenes ambiguas; (3) *singularización*, como en el caso en el que uno llega con la idea de encontrar un ítem en un espacio, y cuando llega, lo busca, lo detecta y lo selecciona; (4) *síntesis*, cuando a partir de temas anteriores emerge como centro de atención un tema nuevo (este último caso es particularmente importante, entre otras cosas, porque se relaciona con la creatividad y le daremos mucha importancia en la sección 2.4.3.3, en nuestra reinterpretación de los modelos de integración conceptual). Ahora, aparte de las transformaciones del foco temático, también se pueden detectar fenomenológicamente una serie de cambios en el campo temático mientras se mantiene un foco temático estable. Según Arvidson, se pueden diferenciar al menos cinco transformaciones (2006: 58-69; 2010: 109-111): *ampliación*, que implica un crecimiento de la importancia del campo temático, sin que haya cambios en el foco temático, o en otras palabras, hay mayor posibilidad de recuperación y puesta en marcha de información concerniente del mismo campo temático, como cuando le decimos a alguien que nos dé más información sobre un evento (pasado, presente, futuro) o pedimos más detalles en relación a una explicación. Es esencial en la adquisición de la atención conjunta, puesto que además del ítem atencional del foco temático, será parte del campo atencional que el otro agente esté atendiendo al mismo ítem. La *contracción* implica un estrechamiento de la importancia del campo temático para el tema, y como tal, opera en la dirección contraria a la ampliación. Parece estar involucrado en cosas como la navega-

ción espacial y realización de tareas en un ambiente cambiante: en la medida en que la actividad se mueve de la planeación al control, lo que es relevante para la acción se reduce; y en la medida en que aumenta la experticia, la gama de preocupaciones disminuye. Piense, por ejemplo, en lo que sucede cuando usted está aprendiendo una actividad como manejar un vehículo. Al comienzo, tiene que estar muy pendiente de los pedales, la palanca de cambios, etc., y cualquier cosa que no se refiera a eso, usted la considerará como un factor distractor, y así, el campo temático relevante tenderá a estar 'contraído' en relación a la actividad de manejar: al comienzo, será más importante cómo hacerlo que hacia dónde ir. Pero en la medida en que va adquiriendo destreza en la conducción, usted va concentrándose menos en dónde están los pedales, o cómo mover la palanca, y la actividad de conducción va adquiriendo un campo temático más amplio que incluye a los otros vehículos y peatones, las señales de tránsito, etc. La *elucidación* es una clarificación de una oscuridad en el campo temático, o en otras palabras, una especificación de algo que se presentado de modo inespecífico o vago. A diferencia de la *ampliación*, en la que hay nueva información que se recupera con respecto a ítems no mencionados; en la *elucidación* hay recuperación de información con respecto a ítems ya presentados. Como en el campo temático siempre hay elementos infra-especificados, la elucidación nunca es completa. Por ejemplo, si en una escena del crimen sólo nos dicen que hay sangre, no podremos hacernos una idea de lo que ha pasado, pero si se nos clarifica el lugar donde se encuentra, el tipo de manchas que ha dejado, etc., podremos conjeturar de modo más específico si esa sangre es de la víctima, del victimario, o incluso, si alguien más ha estado allí. La *oscurantización* oculta alguna importancia del campo temático para el foco temático: un campo claro se hace menos definido. A diferencia de la *contracción*, donde el alcance del campo temático se reduce, en la *oscurantización* no hay reducción, sino pérdida de la evidencia de las conexiones entre los ítems involucrados. Por ejemplo, el carácter extraño o estrafalario de un evento puede afectar la memoria al momento de recuperarlo, o incluso, ayudar a crear falsos recuerdos, como sucede a los testigos de "Los crímenes de las Calle Morgue" de Poe.

A diferencia de los anteriores que son cambios de un mismo campo temático, en el *remplazo* hay un desarrollo de un nuevo campo temático, y en este

sentido, se trata de tomar una nueva perspectiva para abordar un cierto ítem que está en el foco temático, como cuando tratamos de ver algo no como un 'problema' sino como una 'oportunidad de mejora'. Otro ejemplo sería como aquél en el que, en uno de los relatos de Conan Doyle, Watson, al ver una casa de campo a las afueras de Londres, mientras viaja en un carruaje, ve el paisaje general como un sitio magnífico para pasar unas vacaciones porque es un lugar solitario que se puede aprovechar para descansar y apartarse del ruido y trajín de la ciudad (campo temático 1), a lo que Sherlock Holmes contesta que dicho paraje es un sitio magnífico para cometer un crimen, precisamente porque es un lugar solitario y apartado de la ciudad, donde no notarían, sino tiempo después, las fechorías que allí se habrían cometido (campo temático 2). En otras palabras, en el *remplazo* hay un cambio en la manera en que se ha categorizado algo (ver sección 2.4.2.3). Por último, puede haber cambios que consistan en que algo del margen pasa a ser un foco temático, como cuando estamos concentrados escuchando música y nos interrumpe el sonido del timbre del celular. Aquí, el foco temático inicial ha sido remplazado por algo que está en el margen, esto es, la continuidad de la música ha sido interrumpida por algo que se encuentra en el horizonte de posibilidades de lo que puede ocurrir, pero que no hace parte de lo que nos interesa en ese momento (la música).[37]

37 El que ciertas cosas pueden 'entrar' y 'salir' de nuestra 'esfera atencional', y allí estén sujetas a una dinámica fenoménica, de una forma repentina se torna importante para una cuestión sobre la que no se ha hecho suficiente énfasis en la semiótica. Se trata del impacto que tiene en la definición de signo: "aquello que está por otra cosa" (*aliquid stat pro aliquo*). Si el signo es algo que está por otra cosa esto quiere decir que usar un signo requiere que podamos captar ese algo. Pero como acabamos de ver, al atender a un cierto ítem lo seleccionamos de entre un conjunto de posibilidades experienciales. Y si bien estos ítems suelen ocupar parte de nuestro campo perceptual, generalmente no ocupan *todo el campo perceptual*: cuando atendemos a ellos se convierten en parte de nuestro *foco temático* de atención sobre el fondo general de la esfera atencional. Y así, aquella "otra cosa" por la "que está" el signo puede o no hacer parte de la esfera atencional perceptual. Esto se relaciona directamente con la idea de Mark Turner (2007) de que el tratamiento que damos a la imaginería mental es como el que damos a una ventana. Cuando miramos por una ventana y vemos un espectáculo visual tenemos un "*vistazo enmarcado*", es decir, una breve anticipación limitada por el marco de la ventana, de aquello en lo que consiste el resto del espectáculo visual que no alcanzamos a ver, y que precisamente, está limitado por el marco. Y además, si después de ver por la ventana, intentamos acercarnos a ella, podemos darnos cuenta de en qué consiste, con más precisión, lo que un momento antes era un vistazo enmarcado, y podemos ver cómo ese espectáculo visual 'continúa'; y en la medida en que nos acercamos, cómo se 'amplía', se ve más 'nítido', etc. En esa misma línea,

Hasta el momento hemos presentado la dinámica atencional como si se tratase de una dinámica puramente individual. Pero ciertamente la dinámica atencional está sujeta a variaciones peculiares no solamente debidas a la posibilidad de que otros agentes puedan 'entrar' o 'salir' de nuestra esfera atencional, sino porque podemos tener con ellos una atención conjunta (cf. sección 1.2.1.5), esto es, una coordinación de su propia esfera atencional con la nuestra. En efecto, cuando en nuestra esfera atencional aparece como parte de nuestro foco de atención un agente con el que co-atendemos a un mismo tema, y del que nos percatamos que tiene también su atención puesta en nosotros, emerge un cierto *terreno común conjunto* entre el otro agente y nosotros, que consiste en las cosas que los agentes 'saben' mutuamente uno del otro (incluso de forma puramente implícita o tácita) y que les permite coordinar sus acciones: llamar la atención sobre algún otro ítem, dar información,

---

cuando construimos una simulación mental de un evento representado, bien sea porque vemos una imagen visual o porque la construimos a partir de una descripción lingüística o por otra razón, también solemos suponer que los límites de dicha simulación no lo son del mundo representado, sino que este mundo 'continúa' más allá de los límites de la simulación en curso: eso es lo que nos permite entender que en la fotografía de la cara de una persona, más allá de los límites de su cara, sigue su cuerpo y la situación en la que fue tomada la fotografía; del mismo modo en que el cine nos presenta unos cuantos eventos de mundos reales o fantásticos y nosotros podemos suponer que esos eventos tienen continuidad con otros eventos que no vemos (porque no aparecen 'en pantalla'), pero de los que tenemos un "*vistazo enmarcado*". Nuestra idea aquí es que si fuese plausible que las representaciones visuales se establecen como "*vistazos enmarcados*", esto se debe a la proyección de la estructura más básica de la atención en términos de foco/campo/margen, y que se 'cristaliza' –en sentido de que se vuelve más evidente– cuando tenemos experiencias con cosas como ventanas, puertas, cajones, y cosas por el estilo. Y que por tanto, el "vistazo enmarcado" es un caso especial de la cuestión mucho más general de las condiciones bajo las que una representación es interpretable. Así, el "vistazo enmarcado" se aplica no sólo a imágenes visuales, sino a cualquier representación en general. Y este asunto, a su vez, permite aclarar algo que ha dado mucho de qué hablar en semiótica: la tesis de Umberto Eco de que las imágenes en el espejo no son signos [1985, 1997]. Eco sostiene esto porque dice que las imágenes en el espejo no están por "otra" cosa, sino por la "misma" cosa. Pero si pensamos que la imagen en el espejo es un "vistazo enmarcado" que nos da acceso a algo acerca de lo cual no tenemos acceso bajo la misma perspectiva perceptual (piense en que usted va a usar el espejo para evaluar su peinado) en la esfera atencional que la que da el acceso que 'ofrece' la imagen, podemos perfectamente pensar en las imágenes en el espejo como representaciones, esto es, como signos. Y finalmente, toda esta reflexión nos pone alerta sobre el hecho de que la manipulabilidad o interpretabilidad de los signos sólo es posible en la medida en que 'entren' a formar 'parte' del espacio de la 'esfera atencional'. E incluso, como plantea Tomasello (2003: 21), el "lenguaje no es nada más que otro tipo –aunque un tipo muy especial– de habilidad de atención conjunta: la gente usa el lenguaje para influenciar y manipular la atención de otro". Y quizás esto no sea cierto sólo del uso del lenguaje sino de cualquier uso intencional de signos.

realizar solicitudes, y así sucesivamente (como se ve, la dinámica fenoménica no deja de aplicarse cuando se genera la co-esfera atencional conjunta). El terreno común conjunto puede tener 'grados de espesor' de muy diferente estrato: no parece ser lo mismo coordinar nuestra acción con alguien por primera vez que con alguien con quien ya hemos realizado agendas conjuntas en el pasado, o más aun, con alguien con quien ya tenemos, por así decirlo, 'una historia'. Y en este último caso, cuando realizamos una actividad con alguien que ya conocemos, el terreno común conjunto pasado puede traerse a colación, no solamente para superponerlo al terreno común que se va generando en el presente, sino como recurso para establecer focos y campos atencionales para las agendas en curso o para otras agendas potenciales. Podemos pensar, además, que entre más terreno común conjunto se construya entre agentes con agendas conjuntas, mayor decantamiento habrá en las expectativas mutuas con respecto a los roles que pueden desempeñar y el modo en que lo pueden hacer. En este sentido, la circulación de sentido que se genera con el terreno común conjunto gracias a la emergencia de una 'co-esfera atencional conjunta' parece generar fenómenos que –sin que sea del todo inapropiado– merecen llamarse 'de segunda persona'. De esta manera, podemos decir que la sistemática construcción de terreno común conjunto en la acción conjunta con otros contribuye no sólo a la construcción de 'historias en común', sino a la generación de *trasfondo* (ver sección 1.2.2.4). Esto último permite hacer una sugerencia adicional: es posible que en la medida en que nuestras múltiples interacciones con otros agentes nos permita hacer una suerte de 'generalización' del terreno común que tendrá como consecuencia la emergencia de un cierto 'terreno común genérico' –incluso si tiene rasgos vagos y genéricos (ver sección 2.2)– que es el que nos permite actuar con confianza en tanto que se incorporan los hábitos de la propia cultura, con un cierto marco fiduciario (ver sección 1.7.3), incluso con agentes que no hemos visto anteriormente, pero con los que podemos empezar a generar terreno común conjunto sobre la base de ese 'terreno común genérico', cuando se 'enganchan' a nuestra esfera atencional y nosotros a la de ellos (volveremos sobre este asunto en las secciones 1.7.4 y 2.4.4.3).

Por lo demás, estar atendiendo a una misma situación con otro agente, coordinando algunas de nuestras actividades conjuntamente, no implica

siempre dar el mismo sentido a los actos que se realizan o al entorno que los rodea, sino compartir –aunque sea de un modo parcial– las agendas que se están realizando en dicha situación. Por ejemplo, si dos personas están discutiendo sobre el aborto, a pesar de que no se pongan de acuerdo con respecto a la posición ético-política más adecuada (derechos de la mujer vs sacralidad de la vida humana; cf. Haidt, 2013), en todo caso, compartirán ideas como que es un tema importante, que vale la pena pensar, etc. En breve: que están discutiendo sobre 'lo mismo'. Otro tanto se puede decir de otras situaciones compartidas como interpretar el mismo cuadro, ver la misma película, jugar en equipo, estar en una sesión de clase, etc.

* * *

Ahora bien, los cambios en el foco, el campo o el margen son parte de una *dinámica funcional* que parece recurrente, y que parece involucrar fenómenos que van más allá de lo que usualmente suele llamarse "atención", esto es, la pura selección de información. En primer lugar, el sistema atencional, entendido de una forma ampliada, requiere, mientras esté en funcionamiento (no lo está mientras dormimos) de –al menos, como mínimo– un cierto nivel de *vela*, esto es, un cierto grado de excitación, entendido como disponibilidad receptiva y sensible a los cambios en el medio (aunque hay que tener en cuenta que también se atiende a los estímulos que provienen de 'adentro' del cuerpo vivido). A este nivel de 'vigilancia mínimo' o 'posibilidad de percatamiento interesado' se le conoce como *arousal*, que como ya vimos está involucrado en la dimensión afectiva de la animación (ver sección 1.2.1.2). Y es que en efecto, la atención en todo momento está motivada en virtud de alguna saliencia afectiva, que de este modo ayuda a organizar la atención en una estructura Figura/Fondo, y así (dependiendo también de las motivaciones propias), deja en el fondo a las saliencias afectivamente menos prominentes (Thompson, 2007: 374). En segundo lugar viene la *orientación*, que involucra tres momentos: desinteresarse (dejar de lado un foco temático), pasar a otra cosa ('moverse' para poner cuidado a otra cosa), interesarse (establecer un nuevo foco temático). En tercer lugar viene la *detección* de ítems novedosos –lo que usualmente se llama "atención selectiva" y que es lo más estudiado–, vinculada íntimamente a la afectividad por la valencia positiva

o negativa ya asignada a los ítems en cuestión (esto, además, muestra que cuando hay una decisión para la acción ya hay una cierta valencia afectiva involucrada que afecta dicha decisión). Y tal como muestran los estudios en psicología del desarrollo, desde el nacimiento hay capacidad para la detección de saliencias medio-ambientales, al igual que hay preferencias y atención selectiva desde el nacimiento, por ejemplo, preferir comer a no comer, mirar donde hay ruido a no mirar, etc. (Richards, 2008). Y en cuarto lugar, *la función ejecutiva*, que es como se conoce a las funciones mentales vinculadas a la memoria de trabajo, procesamiento de información, formación de planes, etc., y que 'rige' nuestras acciones y vincula la atención con los objetivos a corto y largo plazo (Ardila, 2008; Diamond, 2013; Goldstein & Naglieri, 2014). Como tal, la función ejecutiva incluye el *control* de la acción y *sostenimiento* de la atención (Ratey, 2002: 147-156). Por lo primero, también tiene efectos en la intersubjetividad, tanto por la atención conjunta, como por los efectos que tiene ésta en la acción coordinada y cooperativa, y así, en la generación de un cierto "terreno común". Por lo segundo, crucialmente, se puede dar lugar al *monitoreo* y *evaluación* de la acción, que consiste en la valoración de si por medio de la acción se ha obtenido o se está en proceso de obtener la resolución de la agenda o agendas en curso reconocidas.[38] Ahora, en la medida en que con la expresión "función ejecu-

38 Todd Oakley (2010) propone un "gran sistema de la atención" dividido en tres sistemas distintos pero interdependientes: de señales, de selección e interpersonal. El *sistema de señales* incluye *alertar* que se refiere al mantenimiento de una disposición general para procesar nuevos ítems y *orientar* que se refiere a los factores que lo disponen a uno a seleccionar ítems particulares sobre otros, basados en marcos de referencia temporal, espacial y cultural (2010: 27-28). (Nosotros sugeriríamos que los marcos de referencia están sumergidos en la animación y la situacionalidad). Se caracteriza por dos axiomas: (1) no toda la información es igualmente importante; (2) diferentes organismos son alertados a diferentes ítems. El *sistema de selección* incluye tres elementos, detectar, sostener y controlar: *Detectar* que es lo que más se ha estudiado y era el énfasis de William James. *Sostener* que es focalizar la atención, requiere tiempo y esfuerzo, y está dirigida a tareas. (Sin embargo, Oakley no realiza una reflexión más profunda entre las relaciones entre metas y atención. Y esto es importante por la intrínseca relación que hay entre significado y objetivo, al menos en una perspectiva como la que estamos proponiendo. Una revisión neuro-psicológica al respecto se encuentra en Dijksterhuis & Aarts, 2010). El *controlar* se da para cambiar de actividad, detenerse, etc. Hay dos tipos de control: cambio y oscilación. *El sistema interpersonal* incluye compartir, armonizar y dirigir. *Compartir* se refiere al fenómeno de la "atención compartida" la cual nombra la condición ontogenética básica de accesibilidad perceptual constante de los otros como constituyente del campo atencional (2010: 34). Es la condición *sine qua non* para el desarrollo simbólico hu-

tiva" se designan procesos esenciales de resolución de problemas dirigidos a objetivos (Zelazo, Carlson & Kesek, 2008: 563), la función ejecutiva ha de estar implicada en todas las formas de problemas susceptibles de ser resueltos de manera (aunque sea mínimamente) controlada y deliberada. Pero más aun: es en el *ejecutivo central* de la memoria de trabajo que se logra el acceso a la memoria de largo plazo –y así a la recuperación de información

mano (cf. lo que hemos dicho antes sobre la intersubjetividad y la atención conjunta). *Armonizar* es más que compartir, es reconocer a los demás como sujetos de experiencia cuyos focos de atención podemos seguir. Oakley usa "armonizar" para hacer énfasis en (1) que se pone atención conjuntamente a los mismos objetos y (2) que se elaboran simulaciones mentales similares al mismo tiempo aunque desde perspectivas sutilmente diferentes (2010: 34-35). Finalmente, *dirigir* se refiere a la manipulación intencional de la atención de otro (2010: 36). En nuestra opinión, el sistema de señales de Oakley tiene como correspondiente en el modelo de Ratey (2002) al arousal y orientación. Los otros dos ítems (detección y función ejecutiva) incluyen, su sistema de selección e interpersonal, aunque parecen incorporar otras cuestiones que Oakley no incorpora (como la evaluación de las acciones). En nuestra opinión, si bien la propuesta de Oakley puede considerarse como la primera propuesta abiertamente semiótica (y con un enfoque cognitivo) en relación a la atención, presenta tres problemas. En primer lugar, su propuesta es solamente noética, es decir, solamente afecta al modo psicológico (o en nuestros términos a las *disposiciones*), pero no al noema, al contenido proposicional (o en nuestros términos a los *temas*; ver sección 2.4.1), que para nosotros es igualmente importante, tal como se deriva de nuestra presentación de la propuesta de Gurwitsch reelaborada por Arvidson, lo cual es curioso porque Oakley dice que el enfoque *fenomenológico* es el más cercano a su proyecto (2010: 82), aunque no menciona a Gurwitsch. Y eso tiene como consecuencia que en sus sistemas, lo señalado, seleccionado, compartido, etc., no es directamente explicado por el impacto de la atención, sino por la manera en que se construyen los espacios mentales. En segundo lugar, restringe su propuesta a una semiótica de la comunicación, cuando podría haber elegido una semiótica de la significación (2010: 78). En efecto, al tener esta perspectiva, parece no tener en cuenta la distinción proximal/distal (cf. sección 2.2). Y es importante –por ejemplo, en el triángulo de Kanizsa de la figura 1– darse cuenta de que funcionan de modo diferente y de que, entre otras cosas, lo que le interesa al fenomenólogo es lo proximal, pues su problema es cómo se presenta el sentido en la conciencia, es decir, la experiencia con sentido; mientras lo que le interesa al epistemólogo es lo distal, puesto que su problema es la verdad y el conocimiento con respecto al mundo fáctico; y en nuestra opinión, como será evidente en el capítulo III, un semiólogo con enfoque agentivo no puede ser indiferente a ninguna de las dos, sin que esto implique confundirlas. Y en tercer lugar, porque la tesis del libro de que las tres dimensiones del signo (presentación, representación, interpretación; derivadas de Peirce bajo la interpretación de P.Å. Brandt, 2004) se alinean con los tres sistemas de la atención para afirmar que así la atención es semiótica (Oakley, 2010: 85), no sólo parece forzada, sino que depende de una interpretación de Peirce que no hace justicia a su noción de signo (no se menciona, por ejemplo, el papel absolutamente crucial que allí juega noción de propósito, y la relación entre espacio de presentación y espacio de referencia no es de *representación*, al menos como Peirce entendía esa noción), al mismo tiempo que acoge como noción básica de signo la asociación entre expresión y contenido, que no parece compatible con la aproximación peirceana (cf. Niño, 2008).

que va a dar lugar al *framing* (cf. secciones 4.4.2.3. a 2.4.2.6)– y se conecta con los objetivos en curso de la función ejecutiva de la atención, y por tanto, con el cumplimiento de agendas. Y así, podríamos proponer, desde un punto de vista psico-fisiológico, que es en el *ejecutivo central*[39] de la memoria de trabajo que se establece si algo es o no es relevante en relación a las agendas en curso, y por tanto, es allí donde se especifica que en la continua dación de sentido algo llegue a ser o no parte del campo temático. Y de esta manera, al igual que en la propuesta de Knudsen (2007: 73) y de Mulligan (2008: 12), no es la atención selectiva por sí misma la que fija sus objetivos, sino la memoria de trabajo, en conjunción con el resto de la función ejecutiva; aunque ciertamente sí juegue un papel importante en el paso de información a la memoria a largo plazo (Mulligan, 2008: 14). En este sentido, es cuando el *ejecutivo central* entra en funcionamiento que tiene lugar la organización fenomenológica de la atención (foco, campo, margen), y en el que se 'gestionan' las *agendas en curso*. Y en la medida en que la función ejecutiva se considera el cuarto nivel en el funcionamiento de la atención, esto quiere decir que la organización fenomenológica de la atención ya tiene, entonces, una configuración afectiva (*e.g.*, *arousal* más valencia), puesto que el etiquetado afectivo ocurre en el segundo y tercer niveles.[40]

39 Según Baddeley (2000, 2012), la memoria de trabajo se organiza en cuatro componentes: un "cuadernillo de dibujo visuo-espacial", en el que mantenemos la información visuo-espacial; un "lazo fonológico", en el que mantenemos la información lingüística; un "búfer episódico", en el que se integra diferente información; y un "ejecutivo central", que controla los otros tres y se vincula con otras funciones mentales.

40 Desde el punto de vista de su funcionamiento neuro-fisiológico, la atención depende de cuatro procesos fundamentales (Knudsen, 2007): la *memoria de trabajo*, que es el tipo de memoria con la que en breves períodos de tiempo (segundos) aceptamos, mantenemos y manipulamos información con diferentes objetivos. El *control 'arriba-abajo'* (voluntario) *de la sensibilidad*, que regula la fuerza relativa de las señales de diferentes canales que compiten por tener acceso a la memoria de trabajo, y de esta manera segrega lo que es 'ruido' del resto de señales, que tendrán diferentes grados de importancia relativa a los objetivos en curso; y de este modo, se puede relacionar con los procesos atencionales de 'orientación' y de 'vela'. La *selección competitiva*, que es responsable de determinar la información con la que se gana acceso a la memoria de trabajo, ya sea información medio-ambiental, de recuerdos, o del estado interno del organismo. Y el *filtro automático 'abajo-arriba'* (involuntario) para la respuesta antes diferentes estímulos con diferentes grados de saliencia que son infrecuentes en el espacio o en el tiempo, o que son genéticos o aprendidos, lo que disminuye la latencia de respuesta ante dichos estímulos, como un sonido súbito, un flash de luz, un punto rojo en un fondo de puntos verdes, voz humana versus otros sonidos, la voz de uno de los padres, el sonido del propio nombre, etc., y en ese sentido, afecta los procesos atencionales primarios de la 'vela'

Esto significa, además, que aquello que en ciencia cognitiva se conoce como la *función ejecutiva* es lo que 'moviliza' la agencia operativa y es la 'responsable' de valorar si las acciones van dando cumplimiento a las agendas del agente (por supuesto esto no implica que no haya fallos frecuentes en dicha valoración: creer haber resuelto un problema no es lo mismo que haberlo resuelto). De esta manera, el foco (de la atención) debe tener su propio objetivo (agenda). El *campo temático* es lo que es relevante para que en conjunción con el *tema* se dé cumplimiento a ese objetivo. Y el *margen* es lo que en ese momento es *trasfondo superficial* o *red*. Así, el agente humano no sólo ha de ser animado y estar situado: en la medida en que también es un agente atento puede efectivamente intentar resolver sus agendas (o al menos las agendas cuya resolución pueden caer bajo su control) y monitorear si las ha cumplido. Y de igual manera, la *atención* es, entonces, el puente que vincula la agencia operativa del agente-en-acción con las condiciones de trasfondo situacional de esa misma agencia operativa. En otras palabras, que un agente se encuentre situado no quiere decir solamente que se encuentre anidado socio-históricamente, o embebido en enacciones con el medio. Significa también, y particularmente, que esas enacciones están enraizadas: son *enacciones animadas situadas*. Pero –y es un punto importante– por más enraizadas que estén esas enacciones sólo llegan a ser lo que son (y no otra cosa) porque con la atención fijamos focalmente un tema y no otro, damos cumplimiento a una agenda y no a otra, y así, seguimos un cierto curso de acción y no otro. Y es de este modo que la atención logra y guía el "curso de acción en curso", es decir, los actos concretos de significar.

Quisiéramos terminar esta sección con un último comentario: se ha visto que desde el nacimiento hasta los dos años los niños aprenden a tener una atención alerta, vigilante y sostenida (Richards, 2008). Esto significa que al

(arousal/valencia). En consecuencia, el control voluntario de la atención involucra los tres primeros. De acuerdo a lo que ya hemos visto, la estructura temporal de retenciones/protenciones de la agencia operativa se relaciona con la memoria de trabajo, al igual que el conocimiento espacial de los ítems que enactuamos se relaciona con la parte espacial de la memoria de trabajo. De igual manera, en los procesos 'arriba-abajo'/'abajo-arriba' se ponen en juego la kineto-percepción/afectividad de la agencia. Hemos subrayado esto de esta manera para que sea evidente la relación de continuidad que hay entre las condiciones de la animación, la situacionalidad y la atención, que de otro modo, seguramente habrían quedado implícitas.

igual que sucede con la situacionalidad y la animación, la atención también es un logro (socio-biológico) de los agentes.

1.2.4. Balance crítico

En resumen: un agente (individual) actúa –o mejor: *enactúa*– si está *situado*, y particularmente, sólo si su acción está *engranada* y *anidada*. Y una acción sólo puede estar engranada y anidada si la realiza un cuerpo vivido, esto es, si es *animada* y *encarnada*. Además, un agente (individual) tiene la posibilidad de enactuar controladamente si se encuentra *atento*, esto es, si lleva a cabo su acción de un modo (aunque sea mínimamente auto-) controlado, de tal modo que aquello que está en su foco de atención tendrá un grado mayor de dación de sentido. Y, finalmente, un agente (individual) actúa si es un agente *animado*. Esto significa que un agente (individual) tiene que ser, además, un ente vivo. Y si además, se trata de un agente humano, su acción tendrá una base kineto-perceptual, un lugar en un espacio y un tiempo, exhibirá características afectivas y estará presta a interactuar con otros agentes (presentes o posibles). De este modo, el agente significa, esto es, realiza la actividad de significar que hace sentido para él. Y esos tres parámetros (animación, situacionalidad, atención) serán nuestro punto de partida para establecer y anticipar la aparición y el modo de acción de un agente en lo que llamaremos más adelante la *escena de base* y la *escena semiótica* (sección 2.4.4.3).

Haremos un comentario adicional antes de pasar a la reflexión que sigue: démonos cuenta de que a pesar de la gran cantidad de factores y variables que intervienen en la animación, la situacionalidad y la atención; estos tres parámetros sólo constituyen el andamiaje a partir del cual efectivamente se genera el sentido. Es decir, si suponemos que la agencia es una capacidad para dar sentido, apenas hemos esbozado las condiciones que constituyen esa capacidad, pero aún no hemos dado cuenta de los objetivos y cómo cumplirlos (las agendas), sus productos (lo que llamaremos la "significancia" y la "significación") y sus operaciones (lo que llamaremos "la realización agentiva" de los agentes).

* * *

¿Quiere decir lo anterior que una descripción adecuada con el enfoque de la semiótica agentiva implica hacer una descripción pormenorizada de la situación de los agentes? ¿No es esto terriblemente oneroso y anti-económico? ¿Valdría la pena hacerlo? ¿Qué tan productivo sería?

Estas preguntas son muy importantes, pero es importante hacer explícito lo que suponen. En primer lugar, una descripción, no sólo en semiótica, sino en cualquier disciplina, profesión, oficio, etc.; sólo se dirá que es adecuada o no con respecto a un objetivo. Por ejemplo, la simple descripción "a Juan le dolía la cabeza", puede ser adecuada (en el sentido de ser suficiente) si somos sus compañeros de trabajo y queremos saber por qué no llegó a trabajar, pero la misma descripción puede ser inadecuada (en el sentido de ser insuficiente) si somos el equipo médico que lo atiende, pues eso no nos permitiría hacer un diagnóstico adecuado. O al revés: si como sus amigos, sólo queremos saber si se va a 'recuperar pronto', una descripción detallada hora a hora de los posibles cursos de la recuperación parecería una información inadecuada, en el sentido de ser exagerada.

En este sentido, una descripción –utilizando el enfoque de la semiótica agentiva– será adecuada dependiendo del tipo de problema que se le imponga al analista, y particularmente, del grado de meticulosidad que demande la solución del mismo. Por ejemplo, si queremos evaluar las condiciones de significancia de un conglomerado sígnico que circularía en el medio en el que nos desenvolvemos y somos agentes representativos (típicos) de ese medio, bastaría para el análisis establecer las responsividades que se evocarían a partir de significados atrincherados. Pero si lo que queremos establecer es la significación efectiva en un 'focus group' (como se hace, ocasionalmente, en los pre-screenings de las películas), no basta con decir cuáles serían las significaciones, sino que también habría que investigar el comportamiento de esa significación con entrevistas o encuestas. Pero si lo que queremos saber es exactamente cómo influencia o cuál es el impacto en la actividad agentiva de una persona o de un grupo de personas de un cierto evento semiótico (sea el que sea), seguramente se requerirá de hacer entrevistas a profundidad, por ejemplo, con métodos etnográficos más precisos (por ejemplo, las historias de vida o el diario intensivo de los antropólogos).

En este sentido, aunque el nivel de exactitud con el que se requiere analizar un fenómeno semiótico dependerá de las agendas, las tesis sobre en qué consiste ser un agente (animado, atento, situado) nos permitirán dar cuenta de la significación agentiva desde las agendas más inmediatas y crudas hasta las más exigentes.

1.3. Las agendas y las condiciones de resolución agencial[41]

Recordemos una vez más, que para la semiótica agentiva un agenda es el objetivo que está intentando cumplir un agente mientras actúa. Ahora bien, diremos ahora que las *agendas* se pueden describir como *situaciones* a las que el *agente* 'apunta'. Cuando es legítimo describirlas como situaciones buscadas voluntariamente, podemos hablar de 'intereses' 'productos' de un *querer*; pero también pueden ser objetivos que el agente adopta, no por una clase de deseo sino porque se ve impelido, constreñido o conminado a hacerlo, esto es, son 'productos' de un *deber*, ya sea este moral, jurídico, etc. Al conjunto del *querer* y el *deber*, les denominamos *motivaciones agenciales cognoscitivas*.[42] Sin embargo, dichas motivaciones no son las únicas fuentes de las agendas. Como se acaba de mencionar, hay *agendas*, por así decirlo, "programadas" biológicamente (*básicas* y *cognitivas*).

Por otra parte, el *grado de especificidad* de las *situaciones* de las *agendas* puede ir desde muy vago y general {*ir de vacaciones*} (aclaración: en adelante usaremos asteriscos entre llaves para mencionar las agendas), hasta muy estricto y específico, por ejemplo, {*ir de vacaciones a Las Bahamas, y hospedar-

41 Muchas de las características que vamos a adjudicar a las agendas las retomamos del tratamiento que Thomas Short (2007) ofrece de lo que él llama 'propósitos' (en relación con la concepción de signo en Peirce), entre ellas, que se puedan evaluar, que al tratar de darles cumplimiento emerja el sentido para los agentes, etc. Es Short, además, quien distingue originariamente entre 'tener' y 'estar al servicio' de un propósito, y el ejemplo de la joven viuda también es tomado de él. La relevancia que tiene la noción de propósito para la significación se presenta en Niño (2010, 2013c), y también allí se presentan las tesis de Short.

42 Del semiólogo lituano A.J. Greimas (1983) se ha adaptado la idea de que un objeto de valor (si hubiese un equivalente en nuestro enfoque para esta noción sería la de agenda o subagenda) se pueda describir en términos de estados (para nosotros *situaciones*), o como él lo diría, según 'enunciados de estado', al igual que ha servido de fuente de inspiración (Greimas & Courtés, 1979) para hablar de las motivaciones agenciales.

se en el Hotel Flamingo entre 26 y el 28 de octubre de 2026*}. Dicho *grado de especificidad* afecta el modo en que pueda realizarse la *agenda*, puesto que el conjunto de acciones -y de insumos- que permitiría obtener dicha situación tenderá a tener un rango más restringido entre más específica sea la *agenda*.

Además, un *agente* puede dar cumplimiento a una agenda sin que sea consciente de ello. Por ejemplo, porque es una institución, o una bacteria, o porque lo hace cuando está dormido (como {*respirar*}). Pero más importante para nuestros actuales intereses, aun cuando un *agente* pueda tener experiencia consciente, como en el caso de los agentes humanos, es posible que no sea consciente de algunas de sus propias *agendas* (Dijksterhuis & Aarts, 2010). Por ejemplo, en el momento en que abrimos los ojos e identificamos un objeto, no es necesario que seamos conscientes de la *agenda* {*identificar lo que hay delante*} aunque eso sea lo que estamos intentando hacer, de un modo similar a como normalmente podemos agarrar un vaso con los dedos de las manos sin tener que monitorear que la distancia entre ellos es la adecuada para poder agarrar el vaso. Por supuesto, en caso de que un agente sea consciente de su agenda, podrá planear un curso de acción que le permita realizarla, y entre más consciente sea un agente de su agenda, tendrá más posibilidades de tomar diferentes cursos de acción de forma deliberada, o al menos de reflexionar de diferente modo sobre los diferentes cursos de acción disponibles. Y en términos generales nos ocuparemos a lo largo de este libro de las agendas que llevamos a cabo por medio de acciones que podemos someter a control (incluso inhibición) y aprendizaje, es decir, de agendas cuyo cumplimiento pueda estar sujeto a corrección por parte del agente que intenta cumplirlas (cf. Short, 2007: 301-303).

Ahora, al intentar *resolver* una *agenda* un agente realiza un conjunto de *acciones* cuyo efecto procura que sea la consecución de dicha *agenda*. A lo que tendría que darse para conseguir la situación descrita en la *agenda* lo llamaremos *condiciones de cumplimiento de la agenda* (o *condiciones de cumplimiento agencial*). Es decir, las condiciones de cumplimiento agencial son las cosas que permitirían la consecución de la agenda. Por ejemplo, si su agenda consiste en {*llegar temprano a la cita*}, entonces, las condiciones de cumplimiento serán que usted efectivamente llegara temprano a la cita. Y dependiendo de qué tan estrictamente se entienda "temprano" el que usted haya llegado a cierta hora contará como haber cumplido su agenda completamente o parcialmente.

Pero además de las condiciones de cumplimiento agencial, se tienen que tener en cuenta lo que llamaremos las *condiciones de logro agencial* que son las cosas que se da por descontado (se presuponen) que se dan en la *situación/mundo* (recuérdese lo dicho anteriormente sobre la 'situacionalidad' del agente), *antes* de emprender las acciones (las *condiciones preliminares* no consideradas parte del *trasfondo*) y *durante* la realización de las acciones o actos que darían cumplimiento a su agenda.[43] En la medida en que lo que se presupone puede incluir muchas cosas diferentes, no se podrá hacer una descripción exhaustiva de las condiciones de logro, sino que muchas veces se harán suposiciones por default para las mismas. Esas suposiciones, por lo demás, son adoptadas en virtud de la información que tengamos disponible en nuestra memoria acerca de cómo funciona el mundo (asunto sobre el que volveremos en el capítulo II; en cualquier caso, piense en lo dicho anteriormente acerca del *trasfondo*, sección 1.2.2.4). Por ejemplo, si nuestra agenda fuese {*llamar por el teléfono móvil a Juan*}, se presuponen una serie condiciones que serían las condiciones de logro, como que el aparato tenga batería suficiente, haya disponible una señal adecuada, haya un plan con minutos disponibles, etc.; mientras que las condiciones de cumplimiento agencial serían el que efectivamente se lograra llamar por teléfono. Y hay que tener en cuenta que si fallan en darse las condiciones de logro, pues tampoco podríamos conseguir las condiciones de cumplimiento, y así, tampoco podríamos resolver nuestra agenda. Por supuesto, en caso de que fallen esas condiciones de logro, muchas veces podemos llegar a ser conscientes de ellas, y el 'intentar solucionar su fallo' pasa a ser una agenda, que tendrá como condiciones de cumplimiento, en el caso del ejemplo de llamar por teléfono, revisar la batería, la señal, etc.

43 La escuela de Austin y Searle (Austin, 1962; Searle, 1969, 1983; Searle & Vanderveken, 1985) propuso las nociones de *condiciones de éxito* y *condiciones de satisfacción* para los actos de habla (cf. *infra* las 'acciones comunicativas'), al igual que la noción de *trasfondo* (Searle 1979, 1983, 1995). Nosotros hemos adaptado estas nociones (allí tienen un papel en la relación 'lo que representa'/'lo representado', aquí se trata de las condiciones de las agendas para los agentes) y las hemos generalizado para que abarquen las condiciones bajo las cuales se daría solución a una agenda en general, así como de cualquier clase de acto/acción (y no sólo comunicativa verbal, ver sección 1.5). De igual modo, hemos descrito las condiciones de significancia de uso, manipulación e interpretación de diferentes elementos de la experiencia, sean objetos o signos, en paralelo con esas nociones (ver capítulo III).

Las *condiciones de cumplimiento agencial* están constreñidas por dos factores: el *tiempo* y los *recursos*. En relación con el tiempo, las *agendas* tienen una relación muy particular. En efecto, una *agenda* como {*graduarse de la universidad*} requiere de un conjunto de acciones que llevan un tiempo muy diferente de una agenda como {*ir de compras*}, o incluso, más brevemente, {*dar encendido al televisor*}. Esto quiere decir que las agendas tienen un *marco temporal* en el cual pueden cumplirse, pero además, en el que es *pertinente* que puedan hacerlo. Por ejemplo, si para cumplir una cierta *agenda* (pongamos por caso, resolver un crucigrama, ganar jugando Pictionary, etc.) necesitamos averiguar cuál es el verdadero nombre de Marilyn Monroe (es decir, si es parte de las *condiciones de cumplimiento de la agenda* hallar el nombre "Norma Jean"), dicha agenda tiene un *marco temporal* relevante de minutos u horas (para un obseso de los crucigramas, quizás de días), de tal suerte que si obtenemos esa información en dos años o en cincuenta, ya el *marco temporal* relevante para la resolución de esa *agenda* se ha perdido. Por otra parte, hay ciertas *agendas* que, a diferencia del ejemplo que se acaba de mencionar, tienen *marcos temporales* indefinidos, aunque no infinitos. Por ejemplo, las agendas {*obtener una teoría unificada de la física*} y {*obtener la cura contra el cáncer de pulmón*} tienen unos marcos temporales de décadas. Pero hay que agregar que esa clase de agendas normalmente las tienen instituciones como la NASA o las comunidades científicas, y no las personas en tanto que agentes individuales con roles individualizados. Y de hecho, uno de los criterios para diferenciar lo práctico de lo teórico es precisamente de cuánto tiempo se dispone para resolver un problema, y no solamente de qué tan concreto o abstracto sea dicho problema (el otro criterio tiene que ver con la cantidad de *recursos* de los cuales hay que disponer).[44]

44 Estas ideas acerca de los constreñimientos impuestos por el tiempo y los recursos están fuerte inspiradas en (Gabbay & Woods, 2003). Los *recursos* para los agentes cognitivos son, según Gabbay y Woods, tiempo, capacidad computacional e información, a las que Woods (2013) ha agregado las estrategias. Nosotros, además de apartarnos de un enfoque computacionalista, hemos diferenciado el tiempo de los demás recursos, y hemos ampliado el tipo de recursos disponibles para el agente, de tal modo que éste no sólo pueda tener agendas 'comprehensivas' ('lógicas prácticas' en sus términos), sino también 'kinéticas' y 'expresivo-comunicativas'. El tiempo como criterio para diferenciar lo práctico de lo teórico –aunque también presente en Peirce en la primera década del siglo XX (cf. MS 751, 1909)– también es tomado de ellos, al igual que el ejemplo de la NASA.

El *marco temporal*, por lo demás, puede ser *implícito*, como en el caso de la resolución del crucigrama o el jeroglífico, o puede ser *explícito*, si hace parte de la agenda el tiempo en el cual debe dársele cumplimiento, como en {*graduarse en menos de cinco años*}, {*resolver el acertijo en menos de un minuto*}, etc. Lo anterior quiere decir que las *agendas*, desde las más inmediatas hasta las más mediatas, tienen un *marco temporal* en el cual se espera que sean resueltas, y de este modo, el *marco temporal* se constituye en una restricción *normativa* para las *condiciones de cumplimiento de las agendas*. Eso es lo que hace que encontrar la solución al crucigrama ya no parezca relevante cincuenta años después, y que además, nadie espere que se logre encontrar la cura contra el cáncer de pulmón después de cinco minutos de haber planteado el problema.

En relación con lo anterior, hay *agendas* que incluyen como parte de su *cumplimiento* una cierta *planeación* previa (recuérdese lo mencionado anteriormente sobre el control), mientras que hay otras que no lo incluyen. Un ejemplo del primer caso lo constituye el desarrollo experimental que requiere de un diseño de proyectos, mientras que un ejemplo del segundo sería una agenda como {*respirar*}. Entre uno y otro caso se pueden presentar agendas en las que la planeación es opcional, como cuando se planea una estrategia para hacer una presentación o por el contrario cuando uno se permite improvisar. Pero también hay *agendas* que surgen en el curso mismo de la experiencia mientras se actúa, como cuando estamos leyendo y nos surge una duda con respecto al significado de una palabra y vamos al diccionario para resolverla. O también, hay agendas de las que apenas somos conscientes y que sólo cuando hay algo que no funciona en su *permanente cumplimiento* llegamos a ser conscientes de ellas, como el {*acomodarse*} en la silla mientras se está sentado en ella.

También se puede dar el caso de que el permanente acoplamiento entre el cumplimiento y la realización se desajuste: recordemos una vez más que la dación de sentido es continua. Por ejemplo, normalmente casi nunca nos damos cuenta de que permanentemente estamos respirando, por lo que no tenemos que estar monitoreando esa actividad. Pero si de pronto nos duele un costado y empezamos a tener dificultad para respirar, el cumplimiento y la realización para la agenda constante {*respirar*} se desacoplan.

Por otro lado, los *recursos* para las condiciones de cumplimiento agencial dependerán de en qué consista la agenda. Por ejemplo, si la agenda consiste en {*comprar un helado*}, las condiciones de cumplimiento agencial incluirían el disponer del suficiente dinero, que el lugar de la compra esté abierto y que haya helado a la venta, mientras que las condiciones de logro incluirían, por ejemplo, que las transacciones comerciales (y lo que ello presupone) sigan siendo como suelen ser. Por supuesto, las condiciones cambian si de lo que se trata es de obtener información, ofrecer disculpas, ganarse la lotería, graduarse de un posgrado o aprender a interpretar un instrumento musical. Por el momento no ofreceremos una clasificación de esos recursos.

Ahora, es importante diferenciar para el *cumplimiento de una agenda* entre 'tener una agenda' y 'estar al servicio de una agenda'.[45] Por ejemplo, si una linda joven ha planeado asesinar a su anciano esposo con el interés ulterior de ser una viuda rica, podemos decir que *tiene la agenda* de {*asesinar a su esposo*} y si acomete una serie de acciones que le permitan realizar ese deseo, entonces podemos decir que *ha cumplido la agenda que tenía*. Pero si, mientras está planeando el asesinato de su marido, a éste le cae un rayo y muere, no decimos que el rayo 'tiene una agenda', sino que 'está al servicio' de la agenda de la joven (y después del rayo, alegre) viuda. Esto quiere decir que mientras 'tener una agenda' tiene unas condiciones de cumplimiento, por así decirlo, *internas* con relación al agente, 'estar al servicio' de una agenda genera unas condiciones de cumplimiento *externas* con relación al agente. Para los propósitos de este libro serán más importantes las condiciones *internas* que las *externas*.[46] (Esta discusión volverá a ser importante cuando presentemos las diferencias entre actos y efectos per-agenciales en la sección 1.6).

Ahora, para que una agenda sea completamente resuelta se han de dar, de modo *no defectivo* –es decir sin fallos– tanto las *condiciones de cumplimiento*

45 Esta distinción y el ejemplo que la ilustra son tomadas de Short (2007).

46 Las condiciones externas, además, requieren para su determinación de metodologías que no veremos en este libro, y que se hayan más cercanas a las preocupaciones de la sociosemiótica, desarrolladas en disciplinas como la sociolingüística y la antropología lingüística, que permiten ver condiciones externas vinculadas al surgimiento y reproducción de ideologías. Al respecto sólo mencionaremos algo en la sección 1.7.1, en relación a la atribución de roles agenciales como distinta de la adopción de dichos roles, y en el capítulo II, en relación con los *modelos cognitivos idealizados* (ver sección 2.4.2.3).

como las de *logro*, que en conjunto se denominan *condiciones de resolución agencial*. Este punto da paso a una reflexión posterior: en la medida en que las *agendas* son como los "objetivos" del *agente*, y que un objetivo puede *cumplirse* o *no cumplirse*, o *cumplirse parcialmente*, o *presuntamente*, etc., también esto ocurrirá con las *agendas*. Por ejemplo, podemos tener éxito o fallar al intentar 'identificar' lo representado en la figura 1 (o 'identificar' una sola de las imágenes) o al 'resolver' el acertijo de la figura 4, etc. Si un agente consigue *cumplir completamente* su agenda esto quiere decir que ha logrado satisfacer sus *condiciones de resolución*, pero si sólo la *cumple parcialmente*, esto supone que sus condiciones no se han satisfecho del todo. Por ejemplo, una agenda puede *cumplirse hipotéticamente*, es decir, sin saber con suficiente certeza si la solución a la que llegamos es la correcta.

Lo anterior a su vez significa que tanto el *modo* de *cumplimiento de una agenda* como la *agenda* misma es algo que está sujeto a *evaluación*. Así, si nuestra *agenda* era {*nadar cincuenta metros en menos de un minuto*} y sólo logramos nadar treinta, hemos "fallado" en el *cumplimiento* de nuestra *agenda*, aunque el "fallo" es diferente de si nadamos los cincuenta metros pero en sesenta y dos segundos. En términos generales, una evaluación (verdadero/falso; justo/injusto, adecuado/inadecuado, funcional/disfuncional, bello/feo, correcto/incorrecto, bueno/regular/malo, mejor/peor, etc.) es aplicable en relación con una *agenda*. Esto último permite sugerir una indicación adicional: para empezar a establecer cuál es la *agenda* (o el conjunto de *agendas*) de un *agente* en un momento determinado y su *modo de cumplimiento*, se puede comenzar por hacerse dos preguntas: La primera sería: ¿qué está intentando hacer –o qué está haciendo– el *agente*? (O, pensando en las otras formas de agencia: ¿qué se realiza en esa acción? ¿Qué se pretende obtener con ese signo? ¿Qué se obtiene con el uso de ese objeto?). La segunda pregunta sería: ¿se está consiguiendo (obteniendo) lo que se persigue? Y mientras la respuesta a la primera pregunta es una guía para empezar a identificar la *agenda* del *agente* (¡{*identificar la agenda*} es parte de las agendas del semiólogo agentivo!), la respuesta a la segunda permite ayudar a *evaluar* el *modo de cumplimiento* de dicha *agenda*. Éste es un asunto muy importante, pues –como se mostrará en otras partes– nos permitirá mostrar cómo se pueden evaluar, por ejemplo, diferentes clases de elementos diseñados.

En la tabla 2 presentamos las características que presentan las condiciones de resolución agencial:

Condiciones de resolución agencial	Condiciones de cumplimiento	Tiempo
		Recursos
	Condiciones de logro	

Tabla 2. Condiciones de resolución agencial

Finalmente, hay que tener en cuenta que las condiciones de cumplimiento agencial van a cambiar dependiendo del modo como su cumplimiento afecte el cumplimiento de otras agendas, lo que llamaremos la cuestión del *anidamiento agencial*. Suponga que usted se dirige a un banco un lunes a hacer una consignación porque quiere depositar el cheque que le acaban de entregar por algún servicio que haya prestado. Suponga una situación (a) en la que si no lo hace hoy puede dejarlo para el día siguiente, aunque en todo caso haya que consignarlo antes de que termine la semana, pues quiere tener el dinero en efectivo pronto; mientras que en una situación (b) si no lo hace hoy puede perder sus bienes ya hipotecados, porque el día jueves se vence el plazo de pago al que se ha comprometido, y el cheque dura tres días en hacerse efectivo. Aquí, aunque la agenda {*ir a consignar el cheque al banco*} parece tener las mismas condiciones de cumplimiento en ambos casos, tenemos que tener en cuenta que se trata de una sub-agenda anidada en una agenda principal, y esta última cambia en cada situación: {*consignar el cheque antes de que se acabe la semana*} versus {*evitar perder bienes hipotecados*}. Y en la medida en que la agenda principal tiene unas condiciones de cumplimiento restrictivas (por ejemplo, en este caso, de tiempo), las sub-agendas pueden verse, a su vez, condicionadas por ello, en la medida en que funcionan como un 'medio' para un 'fin' ulterior. Y su condicionamiento tiene que ver con el 'riesgo' que impone para la agenda principal no haber dado cumplimiento a las sub-agendas o haberlo hecho sólo de forma presunta, parcial, etc. (Piense, por ejemplo, si alguna vez alguien que usted conoce ha llegado tarde a una cita, y no le han esperado, a causa de haber errado en el cálculo del tiempo en llegar a ella).

1.4. Los agentes y las condiciones de realización agentiva

Hemos dicho en varias ocasiones que el ejercicio sistemático de la agencia operativa permite la emergencia de la experiencia con sentido. Antes de avanzar en relación con las condiciones de la realización agentiva, es preciso decir, entonces, algunas palabras relativas a la '*experiencia con sentido*'. Se puede decir que la *dación de sentido* –esto es, el producto dinámico del procesamiento de la realización agentiva– presenta varias características estructurales (para lo que sigue es importante retener lo dicho en la sección 1.2):

Primera, la dación de sentido puede ser *consciente*: de este modo, nos percatamos de ella como nuestra (se trata de nuestra experiencia y no de la de otro), e igual de importante, 'de lo que hay en ella'. Sin embargo, su procesamiento y parte fundamental de su realidad es *inconsciente*: es decir, no nos percatamos de todos los procesos corporales que le subyacen (cardiovasculares, viscerales, neurales, etc.): cuando miramos algo y lo reconocemos como un vehículo o un amigo no nos percatamos de cuáles neuronas se activan en el procesamiento de la información, los músculos que empleamos o las reacciones viscerales que tienen lugar y que permiten dicho reconocimiento (a esto también se le llama *nivel subpersonal*, *significado inmanente* (Johnson, 2007: 31, 51), *cognición tras bambalinas* (Fauconnier, 1997), *cognición inconsciente* (Lakoff & Johnson, 1999), etc., y a su raíz experiencial más básica el nivel *prenoético* (Gallagher, 2005a).[47]

Segunda, presenta carácter de *unicidad* e integración: cuando damos sentido normalmente el sentido tiende a ser holista, gestáltico, unificado. A pesar de que sean muy diversos los elementos a los que les estamos dando senti-

47 Pero aquí no hay que entender lo consciente y lo inconsciente como fenómenos con bordes nítidos. Por el contrario, hay fenómenos en los que no hay dación de sentido del todo desarrollada, pero es claramente detectable (Johnson 2007: 25). En este sentido es en el que no todo lo que hay que decir de la significación se agota en la aprehensión consciente de acciones, pensamientos y sentimientos, sino que la significación adentra sus raíces en nuestras animación y situacionalidad estructural más básica. Así, lo que podemos decir es que cuando somos conscientes, somos conscientes de estar haciendo algo, y esa situación en la que nos encontramos está cargada de sentido. Pero no hay que pensar en que siempre tenemos una dación de sentido basal o algo así como un "grado cero". Lo que podemos decir, más bien, es si estamos usando nuestros recursos agentivos al límite o no, los centrales o no, etc.

do, nos inclinamos a concebirlos como perteneciendo a la 'misma' escena, o a manipularlos como si tuviesen relación entre sí.

Tercera, a aquello sobre lo cual versa la dación de sentido (la escena y los elementos incluidos en ella) se le va a atribuir un cierto valor *afectivo*: cuando vemos, interactuamos con o hablamos de un oso polar, una cerveza o un celular, en un espacio abierto o cerrado, hace parte de la 'captura' de su sentido un cierto valor afectivo (no necesariamente conceptual) en términos del nivel de interés que puede despertar y grado de vivacidad (*arousal*) y de lo positivo o negativo que se le considere (*valencia*).

Cuarta, la experiencia de dación de sentido se da desde que nos despertamos hasta que nos dormimos (aunque también mientras soñamos), por lo que, además, tiene una estructura temporal, de retenciones y anticipaciones. Es así, entonces, que además llega a ser *continua*, en el sentido en que se 'actualiza permanentemente': es, como se dice ahora, *on-line* y *on-going*, es decir, en-línea y progresiva.

Quinta, presenta una organización dual *disposicional-temática*: en la dación de sentido no solamente damos sentido a un cierto contenido (*tema*) sino que lo hacemos tomando una cierta 'actitud' hacia ese tema (*disposición*).[48] Así, podemos acoger diferente disposiciones para un mismo tema, como por ejemplo, dudar, creer, sospechar, imaginar, o desear (disposiciones) que este sea un libro fácil de entender (tema); o también, podemos acoger con una sola disposición una gran cantidad de temas, como por ejemplo, todas nuestras creencias (una disposición y 'la mayoría' de los temas disponibles) o todas nuestras intenciones (otra disposición y muchos temas).

Sexta, el carácter temático se encuentra *aspectualizado*, es decir, que si lo que estamos intentando hacer es reconocer algo y resulta que lo que reconocemos es un 'caballo', el caballo se presenta de diferente modo si lo vemos desde arriba, de perfil o de frente, y así para cualquier cosa reconocible, manipulable, etc.[49]

48 La relación *disposición/tema* es nuestra reconstrucción y adaptación de la distinción de Husserl (1913) entre *noesis/noema*; avanzada de un modo similar más recientemente por John Searle (1983) como *modo psicológico/contenido proposicional*, pero que tiene una historia muy antigua.

49 Éste es un asunto particularmente importante para la semiótica porque muchos signos, en la medida en que son estáticos y aparecen sobre superficies no deformables, para poder

Séptima, va a presentar, al menos, un *centro* y una *periferia* con respecto a dónde va a estar concentrado nuestro foco de atención (no necesariamente visual).

Octava, la experiencia de dación de sentido, en la medida en que presenta *marcas de situacionalidad* no se hace 'en el vacío', sino que los parámetros de engranabilidad y anidamiento dejan huellas, leves o patentes.[50]

Dación de sentido
Conciencia de su 'superficie'
Unicidad
Afectividad
Sostenimiento/continuidad
Disposicionalidad temática
Aspectualización
Centro/periferia
Marcas de situacionalidad

Tabla 3. Marcas de la dación de sentido

Ahora bien, a lo que un agente hace en la dación de sentido, esto es, a lo que hace al intentar dar resolución a una agenda se le denomina *realización agentiva*. Y del mismo modo que antes se hablaba de unas *condiciones de cumplimiento agencial*, también podemos hablar de *condiciones de realización agentiva*, es decir, el tiempo y los recursos que requiere un agente al intentar realizar el *cumplimiento agencial*. Ahora, las condiciones de realización agentiva involucran unas condiciones de la agentividad (animación, situación, atención) como se

aprehenderse de forma adecuada tienen que ser vistos ortogonalmente, lo cual hace que una característica de los signos de esta clase sea su 'doble aspectualización': a pesar de que nos movamos para rodear una imagen esta no cambia de aspecto sino que nos muestra, precisamente, 'el mismo modo de presentación'; aunque el resto de la escena sí se re-aspectualice dinámicamente en cada movimiento (recuerde nuestra discusión sobre el 'vistazo enmarcado' de Turner, 2007 cuando hablamos de la atención). Por supuesto, algunas personas han sacado partido de esta doble aspectualización, como es evidente con la aparición de las llamadas "anamorfosis". La aspectualización volverá a aparecer como tema de reflexión cuando hablemos del *construal* (ver secciones 2.4.2.3 y 2.4.4.1).

50 Esta reconstrucción retoma –parcialmente– algunas tesis de Searle (2000: 11-15, 39-46).

vio en una sección anterior, y que en su conjunto llamamos *condiciones enactivas*. Las *condiciones de realización agentiva* constituyen las condiciones que permiten la 'realización de un plan de acción' por parte del agente. Por ejemplo, si queremos hacer una llamada telefónica, hay un conjunto de acciones que nos permiten dar cumplimiento a dicha *agenda*. Y esas acciones tienen que ver con tomar el celular, pulsar sobre los numerales adecuados, en el orden adecuado, y luego pulsar la tecla de 'llamar'. Si todo funciona adecuadamente, lograremos dar cumplimiento a la agenda {*llamar por teléfono*} mediante la realización de las acciones descritas u otras que lleven al mismo tipo de resultado.

En cuanto al tiempo para la realización agentiva, del mismo modo en que una agenda tiene un marco temporal en el cual ha de cumplirse (*tiempo agencial*), también es cierto que a los agentes les lleva cierto tiempo llevar a cabo las acciones que dan cumplimiento a esa agenda, al que se llamará *tiempo agentivo*. Así, por ejemplo, una cosa es que en un videojuego alguna de las 'misiones' tenga un marco temporal en el que deban realizarse (digamos noventa segundos); y otra cosa es que nosotros, cuando jugamos, cumplamos la misión en menos tiempo (digamos en un minuto). Esto quiere decir, que si la agenda tiene un marco temporal relevante de cumplimiento (*tiempo agencial*), también es cierto que la realización agentiva toma un cierto tiempo (*tiempo agentivo*). O también, si se requiere de {*planear un viaje*} el *tiempo agentivo* se refiere al tiempo que le toma al agente tener –como se dice– "todo planeado" desde que surge esa agenda, mientras que el *tiempo agencial* es el tiempo en el que es relevante cumplir esa agenda.

Por otra parte, el agente dispone de unos *recursos* (corporales y no corporales) que puede poner estratégicamente en marcha para dar cumplimiento a sus agendas. Los recursos corporales de un agente individual serán denominados su *capacidad agentiva*. Esta capacidad estará integrada por la *pericia disposicional-temática* y la *habilidad agentiva*. A la *pericia disposicional-temática*, la dividiremos analíticamente, por una parte, en la *dimensión disposicional*, es decir, el carácter de imaginación, creencia, deseo, percepción, intención, volición, miedo, obligación, etc., y por otra, en la *dimensión temática*, esto es, el contenido de lo imaginado, creído, deseado, intentado, etc. (Resaltaremos que esta división entre lo disposicional y lo temático es solamente metodológica, pues siempre es una característica de la dación de sentido –a nivel feno-

ménico– el carácter dual disposicional-temático). Por su parte, la *habilidad agentiva* consistirá en lo que podemos hacer con nuestro grado de pericia disposicional-temática. La *pericia disposicional-temática* incluirá los sistema de memoria (semántica, episódica, emocional, implícita, procedimental, y de trabajo) y la *habilidad agentiva* incluirá la destreza en el momento de realizar acciones y actividades de diverso orden (percibir, imaginar, razonar, diseñar, sumar, hablar, bailar, correr, conducir un vehículo, manipular objetos en general, etc.), las que –por supuesto– harán uso de los recursos ofrecidos por su *pericia disposicional-temática*.

Por supuesto, la distinción tema-disposición/habilidad, puede tener bordes difusos, como se desprende de los ejemplos que hemos dado en relación al percibir o imaginar. En este sentido, la *capacidad agentiva* consiste en la capacidad general de respuesta que presenta un agente ante sus agendas, mientras que la *realización agentiva* consiste en la realización o uso parcial de esa capacidad general de actuar según las agendas en curso. A la capacidad general de respuesta intrínseca propia de un agente, le llamaremos de ahora en adelante *responsividad potencial intrínseca*, y a la que tiene lugar en el curso de resolución de las agendas en curso, le llamaremos *responsividad operativa actual* (de un modo análogo a como de la noción de 'interpretación' se puede pasar a la de 'interpretabilidad', o de la de 'comunicación' a la de 'comunicabilidad', o de la de 'división' a la de 'divisibilidad', etc., hablamos aquí de *respuesta* y de *responsividad*). Antes de proseguir, hemos de hacer una claridad adicional: hemos dicho que la *capacidad agentiva* es una capacidad general para actuar, y la diferenciamos de la *responsividad intrínseca potencial*. Se trata para nosotros de dos conceptos paralelos que desde perspectivas diferentes dan cuenta de fenómenos 'superpuestos'. Cuando usemos la expresión '*capacidad agentiva*' estaremos haciendo énfasis en la manera en que la *agencia intrínseca* se despliega en *realización agentiva* dando lugar a *actos/acciones cognoscitivos*. Agregaremos ahora, que dado que una acción es algo que normalmente puede, al menos en principio, 'inhibirse' o 'someterse' a control incluso si es de modo puramente parcial (de ahí la importancia de la función ejecutiva, cf. sección 1.2.3.2, y de la distinción *cognitivo/cognoscitivo*; sobre las acciones volveremos en la sección 1.5), esto nos permite diferenciar los actos y acciones de los 'reflejos': si bien es cierto que podemos

'controlar' nuestro cuerpo para fijar la atención en un punto luminoso, ya no lo es que podamos 'controlar' el reflejo de la contracción de la pupila (en ese sentido, esta última puede ser una 'acción' cognitiva, dado que está orientada a fines, pero no cosnoscitiva, porque no puede inhibirse). O de igual modo, podemos 'escoger' si abrimos o cerramos los párpados, pero una vez los abrimos no decidimos cuáles son la rutas neurales que permitan que veamos un color o una forma determinada; como tampoco controlamos la liberación de insulina en sangre de forma directa, aunque podamos –en principio– controlar nuestra ingesta de alimentos, con la cual la liberación de insulina tiene una relación causal (biológica). Ahora bien, no quisiéramos dejar de lado la idea de que nuestro cuerpo *responde* a toda clase de estímulos, sea de forma consciente o inconsciente, voluntaria o involuntaria. En ese sentido, la *responsividad intrínseca potencial* incluye todas las formas de las que nuestro cuerpo dispone para responder (sea cual sea la clase de 'estímulo' y sea cual sea la clase de 'agenda'), y como tal, la *capacidad agentiva*, en tanto que capacidad de dar cuenta de nuestros actos/acciones ha de quedar incorporada a dicha *responsividad potencial*. En cierto sentido, entonces, mientras que la responsividad potencial intrínseca es responsable de toda nuestra enacción en general, la capacidad agentiva es responsable de la enacción cognoscitiva. Y así, mientras que la enacción cognoscitiva es hasta cierto punto susceptible de análisis fenomenológico (esto es, sensible a un análisis que incorpore los elementos cognoscitivos que emergen en la *experiencia con sentido*, cf. los rasgos generales de los que se habló en la sección 1.4), es de esperar que la *enacción* –sea o no cognitiva, y si lo último, sea o no cognoscitiva– en los seres humanos sea susceptible de estudiarse por métodos más propios de las ciencias (y si es una enacción cognitiva, de las ciencias cognitivas); y la que es propiamente cognoscitiva, que pueda estudiarse por una combinación de métodos. Finalmente, la *responsividad potencial intrínseca* habrá que diferenciarla de la *responsividad derivada*, esto es, de la responsividad con la que se supone que un agente típico (idealizado, pero no ideal) habría de enactuar un signo o un objeto para darles sentido de forma adecuada y que llamaremos en el capítulo III la *responsividad virtual*).

En la tabla 4 presentamos las condiciones de realización agentiva, tal como han sido presentadas hasta el momento.

Capacidad agentiva	Pericia disposicional-temática
	Habilidad agentiva

Tabla 4. Capacidad agentiva

Los recursos *no corporales* de un agente individual pueden incluir otros recursos materiales como *insumos* (dinero, energía), *artefactos* (es decir, objetos de diseño, de martillos a medios de transporte, de ropa a teléfonos, etc.), *conglomerados sígnicos* (imágenes visuales, discursos, etc.), entre otros.

Podemos en este momento contrastar el modo en que se está llevando a cabo la realización agentiva con las condiciones de cumplimiento agencial para establecer el *grado de precisión* con el que el agente está dando cumplimiento a su agenda (en este sentido el cumplimiento agencial se 'moverá' en el eje *precisión/imprecisión*). Por ejemplo, el aserto de que en este momento "Juan Pertuz está en Colombia" se juzgará como más o menos preciso, dependiendo si el interés por esa información se relaciona con el propósito de su novia de saber si su novio paraguayo ya ha arribado a ese país, o si el interés proviene de la Interpol, porque sus funcionarios sospechan que Juan Pertuz lleva encima un arma nuclear, y en esa medida, desean arrestarlo. En el primer caso, es posible que la información del aserto se considere suficientemente precisa; mientras que en el segundo seguramente no. Además, el grado de precisión involucra de suyo una cierta clase de 'granularidad' en el tipo de actividad que se esté realizando: por ejemplo, dada la capacidad del sistema visual, no será lo mismo percibir una flor que un dibujo a mano alzada de una flor, ya que la construcción del percepto involucra en el primer caso la detección de una figura con altísimo grado de 'resolución', mientras que en el segundo caso aunque se construya un percepto con alta resolución de los trazos, no sucederá lo mismo con el reconocimiento de la flor, en tanto que veríamos que se trata de una flor esquemática, esto es, perceptualmente de 'baja resolución' (si su resolución fuese la misma, seguramente nos veríamos en dificultades para diferenciar una de la otra, y en particular, de distinguir la representación de lo representado). De esta manera, el grado de precisión pone en evidencia el modo en que un agente emplea sus recursos durante un

tiempo particular en su realización agentiva para la consecución de sus agendas en curso.

Esta mención del empleo de los recursos agentivos impone una reflexión ulterior: la capacidad agentiva de cualquier agente no es indefinida ni infinita (no tratamos de construir un agente ideal). Que no sea indefinida quiere decir que podemos especificar sus posibilidades de acción. Que no sea infinita quiere decir que los agentes tienen limitaciones a la hora de resolver sus agendas, empezando por las limitaciones que le imponen las condiciones de su agencia. Lo anterior tiene como consecuencia que en la realización agentiva para la resolución agencial un agente *puede* –o incluso, dependiendo de la ocasión *debe*– actuar bajo un cierto criterio de economía (cognitiva, energética, material, etc.). Por ejemplo, tendrá que acudir a los demás, o tendrá que hallar soluciones parciales, o intentará dar soluciones simples, etc.; lo cual implica que puede intentar resolver sus agendas (incluso las mismas agendas en ocasiones diferentes) con diferente grado de precisión, lo cual involucra que los agentes actúan siguiendo un cierto "principio de economía agentiva".

Condiciones de realización agentiva	capacidad agentiva
	condiciones enactivas

Tabla 5. Condiciones de realización agentiva

Antes de seguir quisiéramos señalar una última cuestión: si bien un agente tiene agencia primaria, mientras que los signos y los objetos no; también es cierto que un agente puede *atribuir* agencia primaria a un ente sin agencia o a un agente que sí la tenga. En otras palabras, un *agente* puede *atribuir agencia primaria* a otro *agente*, y de este modo, atribuir una cierta *capacidad agentiva* a un ente (normalmente a un agente si la atribución es adecuada). Y de hecho, esto es lo que sucede cada vez que interactuamos con alguien (lo cual quiere decir, de paso, que dicha atribución se realiza por default en nuestra vida diaria). También puede suceder que atribuyamos agencia primaria a entidades que los demás suponemos que no la tienen, como cuando un niño atribuye agencia a un electrodoméstico o un griego de hace 3000 años atribuía agencia primaria a aquello que fuese que causaba las tempestades y las

inundaciones. Pero, finalmente, también es cierto que un agente puede no atribuir agencia a un agente, como cuando alguien ve una persona en la calle que finge ser un maniquí y piensa que se trata de un maniquí y no de una persona. En breve, al igual que en el resto de las cuestiones de la vida, podemos ser falibles, y la *atribución* de agencia no es la excepción.[51]

1.5. Acciones y actos

Ya hemos dicho que la realización agentiva consiste en un 'conjunto de acciones' que realiza un agente en aras del cumplimiento de una agenda. Hay que tener en cuenta que se trata de agentes específicos, en un momento específico de sus vidas, con conocimientos, creencias, experiencias, recuerdos, etc., que los diferencian de otros agentes. Esto quiere decir que este 'conjunto de acciones' realizadas efectivamente, no necesariamente significan o implican lo mismo para ellos (o para los demás) que si fueran hechas por otros agentes, aun si esos otros agentes hubiesen realizado en un momento dado el mismo 'conjunto de acciones'. En este sentido, el 'conjunto de acciones' que llevan a 'ganarse una lotería' no tendrán el mismo sentido para un agente A, quien es una persona adinerada, que para un agente B, quien es una persona en extrema pobreza, ni para un agente C, quien es una persona con una historia de adicción a los juegos de azar (Schechtman, 2011); aunque se pueda describir como el mismo conjunto de acciones desde un punto de vista externo. Y es por esto que diferenciamos las condiciones de realización agentiva para los

51 Sobre el tema del reconocimiento de agencia y atribución de agencia han corrido ríos de tinta. Están aquellos que sostienen que el reconocimiento de agencia es un asunto de inferencia indirecta, que requiere de una Teoría de la mente (conocida como la "teoría de la Teoría de la mente", cf. Wellman, 1990; Baron-Cohen, 1995), aquellos que por otra parte piensan –amparados por los hallazgos de la neuronas espejo– que las acciones de los demás 'resuenan' en nosotros, por lo que nosotros 'simulamos' su acciones y así les atribuimos agencia ("teoría de la simulación", Gallese & Goldman, 1998; Goldman, 2006). Y finalmente se encuentran aquellos que –en la línea fenomenológica que va de Merleau-Ponty a Gallagher– afirman que es posible percibir directamente las intenciones de los demás (aunque a veces este sea un asunto opaco) en su conducta (gestual, verbal, etc.), y de este modo, podemos reconocer directamente su agencia (ver, por ejemplo, Gallagher & Zahavi, 2007: cap. 9; Gallagher, 2008). En este texto adoptamos esta tercera aproximación conocida como teoría de la interacción, y en particular, haremos nuestra la tesis de que con frecuencia podemos tener una cierta enacción perceptual intersubjetiva (Gallagher, 2008: 163).

agentes, de las condiciones de aprehensión para los actos/acciones, ya que aunque pueden ser los 'mismos actos', sus significados no serán los mismos para diferentes agentes.

Ahora, a lo largo del texto hemos venido hablando de un modo más o menos intuitivo de las acciones y los conjuntos de acciones. Éste es el momento de aclarar qué quiere decir tanto 'conjunto' como 'acciones'. Empecemos por las *acciones*. Normalmente entendemos por una *acción* un movimiento corporal con una meta o interés.[52] Frecuentemente la meta de la acción coincide con una de las agendas del agente, pero con el interés metodológico de diferenciar *agente* de *acción*, recuerde que aquí diferenciamos las *agendas* y sus *agentes* de las *acciones* y sus *metas*. En *semiótica agentiva* hemos adaptado esta noción de *acción* de tal forma que en un *acto*, que sería un 'movimiento' real y concreto realizado por un *agente* 'a causa' de su *agencia operativa*, se pueden distinguir al menos tres dimensiones –en un sentido similar al que un punto concreto en el espacio se determina a partir de tres dimensiones–, a las que llamamos *acciones*. Estas pueden ser *acciones kinéticas*, como tomar algo con las manos, dar un paso, saltar, correr o pulsar un botón; *acciones comprehensivas* como hacer una suma mentalmente, imaginar, percibir o recordar algo; y *acciones expresivo-comunicativas*, como, por ejemplo, pronunciar palabras (realizar actos de habla) o hacer gestos.[53] En su conjunto a estas tres clases de acciones las llamamos *acciones agentivas*.[54]

52 Recientemente ha surgido la idea de establecer una 'ciencia de la acción'. De acuerdo a su definición operativa, "las acciones pueden considerarse como movimientos corporales que dependen de factores externos o internos y que se dirigen hacia un estado meta prospectivo" (Prinz, Beisert & Herwig, 2013: 5). No tenemos objeciones de principio con respecto a esta aproximación, como punto de partida. Sin embargo, como veremos a continuación, pensamos que las intelecciones deben ser parte natural de una explicación general de la acción.

53 La idea de que haya 'acciones comunicativas' tiene una historia antigua, pero aquí se ha retomado y adaptado de la posición que desarrollaron John Austin (1962) y John Searle (1969) en la filosofía del lenguaje del siglo XX. Por su parte la idea de que haya 'acciones mentales' proviene del pragmatismo norteamericano, en particular de Charles Peirce, William James y John Dewey (la referencia a sus trabajos es co-extensiva con su producción intelectual por lo que no se va a mencionar aquí). En cuanto al tratamiento de los gestos como perteneciendo a las acciones comunicativas y como diferenciados de las motoras, proviene de los hallazgos neurofisiológicos que se pueden encontrar, por ejemplo, en McNeill (1992, 2005) y que recoge Gallagher (2005a: 111-122). Ver, además, Cienki & Müller (2008); Goldin-Meadow & Alibali (2013) y Cienki (2013).

54 Estas tres clases de acciones, en sentido estricto, habrá que considerarlas acciones cognosciti-

Ahora bien, un *acto agentivo* puede constar de una o varias *acciones agentivas*, y de hecho, esto es lo más común. Por ejemplo, supongamos que estamos anotando un número en el teléfono móvil. En esta tarea, lo más seguro es que tengamos que 'mover' nuestros dedos de cierta manera (acción kinética), mientras 'identificamos visualmente' las teclas virtuales (acción comprehensiva), e incluso podemos repetir en voz alta los números mientras los marcamos (acción expresivo-comunicativa). También hay casos donde en la realización agentiva se realizan diferentes acciones (y actos) simultáneamente, como cuando manejamos un vehículo, cenamos, o jugamos un video-juego.

En *semiótica agentiva* las *acciones* son, entonces, las diferentes dimensiones que constituyen un *acto*, y la dimensión más relevante es la que caracteriza a ese acto (por supuesto, la relevancia se estima en función del objetivo al que apunta el acto que hemos llamado *meta*). Para nuestros propósitos actuales serán importantes tres clases de actos: primero, los actos *comprehensivos*, llamados así cuando la acción más relevante es "asir", en un sentido, por así decirlo, "perceptivo-intelectual" (también podríamos llamarlos "interpretativos"). Estarán aquí incluidos todos los actos en los que puedan intervenir las capacidades del agente para hacer inferencias, desde percibir cosas concretas hasta imaginar cosas imposibles, pasando por cosas como recordar, deducir, calcular, etc. (Digamos aquí, además, que incluso *reconocer* es una acción estratégica de búsqueda y detección de cierta información ambiental circundante, y aunque nos tengamos que mover para capturar dicha información, es dicha captura lo más relevante de la acción).

Segundo, los actos *kinéticos*, llamados de este modo cuando la acción más relevante es kinética (aunque de hecho para movernos necesitemos percibir), bien sea esta *locomotora*, *manipulativa* o *exploratoria*. La acción locomotora será aquella que nos permita desplazarnos en un espacio y acercarnos o alejar-

vas, en el sentido que se trata de acciones que pueden estar bajo control o que tienen que ver con la función ejecutiva. Pero hay otra clase de acciones que tienen impacto en la dación de sentido al igual que lo tienen su suspensión, obstrucción o problemas en su fluidez habitual. Se trata de enacciones 'básicas' y 'cognitivas' como respirar, los reflejos oculares, los movimientos peristálticos, etc., y problemas como el dolor, el hipo, la tos, etc.; que también están dirigidas a objetivos y tienen condiciones de adecuación como las cognoscitivas, pero que por lo pronto no intentaremos clasificar aquí.

nos de los objetos y elementos que allí encontremos; y se trata de casos como correr, caminar, etc. De esta manera llega a tener un sentido de 'navegación' espacial. La acción manipulativa nos permite, precisamente, manipular diferentes clases de ítems que nos salgan al encuentro; y se trata de casos como asir, empuñar, hacer palanca, etc. La acción exploratoria será aquella acción kinética que nos permite acoplarnos mejor al medio cuando intentamos satisfacer una acción perceptiva, o en general, de búsqueda, como cuando movemos la cabeza al intentar buscar un objeto. No hay que pensar que las acciones locomotoras, manipulativas y exploratorias están vinculadas, respectivamente, a las piernas, brazos y manos, y cabeza. Hay veces que usamos las piernas y los brazos para la navegación, como cuando nadamos o trepamos un árbol. En otras ocasiones usamos la boca para sostener algún objeto, inclinamos la cabeza y encogemos el hombro para sostener el teléfono móvil, y así, realizamos actos manipulativos con ellas; o también con los pies, como cuando pedaleamos en la cicla, manejamos un automóvil, o un futbolista hace cabriolas con un balón. Y muchas veces exploramos el mundo con nuestras manos: basta pensar en las veces que hemos tenido que revolver una maleta o un bolsillo buscando las llaves.[55]

Finalmente, están los actos *expresivo-comunicativos*, llamados así cuando la acción relevante es comunicativa, y por medio de los cuales normalmente (cuando estamos completamente engranados y anidados; ver sección 1.2.2 sobre la *situacionalidad*) nos comprometemos (promesas) o intentamos que los demás se comprometan (órdenes) a hacer algo, a que algunas cosas puedan pasar por verdaderas (reportes, testimonios, predicciones), a que se creen nuevas realidades sociales (declaraciones de guerra,

55 Estas tres clases de acciones kinéticas tienen correlación en el desarrollo psico-motor de los niños. En efecto, debido a su falta de desarrollo y control muscular, los primeros en aparecer serán los actos/acciones kinéticos exploratorios, presentes en los niños mediante el tracking visual desde el nacimiento, pero que se consolidan hacia los cuatro meses, en la medida en que pueden tener un control de cabeza y cuello. Hacia los seis meses, cuando empiezan a controlar su propia sedestación, los niños empiezan a consolidar las conductas manipulativas, que de hecho, presuponen y se coordinan con las exploratorias. Finalmente, cuando el desarrollo y control motor lo permiten, entre los once y los quinces meses, los actos/acciones locomotoras permitirán al niño desplazarse por el espacio, mientras lo explora y manipula los objetos que aparecen a su paso (cf. Johnson, 2007: cap. 2). En adelante, estas tres clases de actos kinéticos se pondrán en evidencia de forma sistemática e imbricada.

bautizos, nombramientos), a expresar ciertas emociones y actitudes (condolencias, felicitaciones).[56]

Ahora aclaremos lo que quiere decir 'conjunto' en 'conjuntos de acciones' en la *realización agentiva*. A pesar de que nuestros movimientos son fluidos, y esa actividad –como la inmensa mayoría de las actividades humanas, y de un modo aún más general, de los eventos y episodios (ver sección 2.3.1)– no tienen un comienzo o un final preciso, sino que se comportan como procesos dinámicos en permanente cambio y ajuste, a la hora de hacer una descripción, y dependiendo del nivel de granularidad y precisión en juego, podemos agregarlas o desagregarlas en 'conjuntos', de forma compacta u holgada, en lo que se suele conocer como el "efecto acordeón", porque se puede expandir o contraer la descripción como se expande o se contrae un acordeón (Searle, 2010: 37; la expresión fue acuñada por J. Feiberg). Pensemos, por ejemplo, en lo que sucede cuando vamos a realizar unas compras en un supermercado. Podemos, por una parte, reportar nuestra actividad como "salimos de compras al supermercado", o por otra parte, podemos con algo de paciencia desagregar esa actividad, y dividirla en etapas cuyo reconocimiento privilegiamos como más saliente, y así, decir que, típicamente, primero (a) llegamos allí, luego (b) tomamos un 'carrito de compras', posteriormente (c) seleccionamos y (d) tomamos los productos, luego (e) hacemos fila y (f) pagamos los productos, después, (g) los recogemos, y finalmente, (h) nos fuimos de allí con ellos para luego usarlos.

En este caso, además, el *cumplimiento de la agenda* requiere que nuestras acciones (y por tanto, nuestros actos), se hagan en un cierto *orden secuencial*, independientemente de que esa sea la forma como reportamos nuestras acciones: no podemos pagar los productos antes de seleccionarlos y –normalmente– no podemos llevárnoslos sin pagarlos. Pero hay casos en los que una *agenda* similar puede tener otro orden: en una tienda de barrio puede suceder que primero seleccionamos un producto, luego lo usamos, y sólo posteriormente lo pagamos. Lo anterior quiere decir que la *realización agentiva* puede tener diferentes 'etapas', y que estas 'etapas' introducen un

56 Por supuesto, estas cinco clases de acciones corresponden a los conmisivos (compromisorios), directivos, asertivos (representativos), declarativos y expresivos de la teoría de actos de habla (Searle, 1979).

cierto 'orden' en el *cumplimiento de la agenda*. El 'orden' de dichas 'etapas' puede ser muy flexible, como cuando cenamos; o puede ser muy inflexible, como cuando se trata de hacer trámites burocráticos. El punto a retener es que cada 'etapa' de la realización agentiva, a su vez, está intentando dar cumplimiento a una *agenda*, que hace parte de la agenda general. A una agenda constituida de esta manera se le llamará *sub-agenda*, y funcionará como un medio para un fin. Así, por ejemplo, en el caso de las compras en el supermercado, la 'etapa' (b) se puede ver como una realización agentiva que consiste en los actos: (1) buscar el lugar de los 'carritos de compras', (2) identificar un 'carrito' en buenas condiciones entre los disponibles, (3) tomarlo. Y a su vez esta realización agentiva se puede entender como intentando dar cumplimiento a una *sub-agenda*, consistente en 'tomar un carrito de compras', que hace parte de la *agenda* (general) {*ir de compras al supermercado*}.

Hay cuatro puntos importantes que agregar. El primero es que casi cualquier agenda puede considerarse una sub-agenda. En el caso anterior, no solamente el {*tomar un carrito de compras*} es una sub-agenda con respecto a la agenda {*ir de compras al supermercado*}, sino que a su vez {*ir de compras al supermercado*} puede ser una sub-agenda con respecto a una agenda más general como {*abastecer de insumos la alacena y la nevera*}.

El segundo es que en nuestra vida cotidiana lo más común es que por medio de nuestros actos y acciones estemos dando cumplimiento a varias *sub-agendas* simultáneamente dependiendo de los diferentes roles sociales que estemos desempeñando.

El tercero es que hay que distinguir entre el acto/acción que se hace en la realización agentiva de sus *efectos*. En muchas ocasiones las agendas que nos imponemos tienen como objetivo no el que al completar una acción se resuelva la agenda (como al sumar), sino que el efecto (esperado) de nuestra acción es el que termina por resolverla: patear un balón vs hacer gol, mover las manos vs preparar comida, mover el cuerpo vs construir una casa, etc. Por supuesto, puede tratarse de efectos materiales de efectos de acciones: el sonido de una nota del piano como efecto del martilleo de una tecla que a su vez es el efecto de la presión del dedo sobre la tecla (sobre este punto volveremos en la sección 1.7).

Finalmente, es posible que se realicen los 'mismos actos' con diferente sentido en virtud de que esos actos hagan parte del cumplimiento de las mismas sub-agendas, pero que cada sub-agenda haga parte de agendas diferentes realizadas por agentes diferentes. Así, dos agentes pueden realizar el 'mismo' conjunto de acciones (e incluso pueden obtener los 'mismos' resultados objetivos), y sin embargo, el sentido agentivo para cada uno de ellos ser muy diferente, como en el caso en el que el conjunto de acciones lleve a solucionar del mismo modo un juego de Sudoku, pero para un agente ser un logro personal frente a un reto, mientras que para el segundo sea un mero entretenimiento mientras espera una visita. O en el caso en que tres personas realicen las 'mismas acciones', pero piensen en sus actos como realizando parte de la sub-agenda {*picar piedras*}, bien sea con respecto a una agenda como {*construir una catedral*} u otra agenda como {*ganar un sueldo*}. O piense en lo que significa para usted haber visto una cierta película a diferencia de lo que puede significar para un fanático de la misma. O en la diferencias de actitud que tienen hacia este texto quienes lo han leído hasta aquí. En casos como los anteriores, los diferentes agentes (incluyéndose usted) realizan, de un cierto modo, 'los mismos actos', pero el sentido agentivo sería diferente para cada uno. De esta manera hay que tener en cuenta la diferencia que hay entre el sentido de un acto/acción teniendo en cuenta solamente la meta que cumple, del sentido de los actos/acciones que dan cumplimiento a una sub-agenda, y el sentido que emerge en la realización del acto/acción para el agente que la realiza, teniendo como marco de referencia la agenda general que está intentando cumplir. Así, del mismo modo que el conjunto de habitualidades que constituyen un self determinan el sentido de ciertas experiencias, el sentido que tiene un acto/acción depende también de las actividades más generales en las que se embeben. Al sentido que tiene un acto/acción para el agente que lo realiza en tanto que hace parte de una actividad más amplia lo llamaremos *conducta* (cf. sección 3.3).

La importancia de lo anterior resalta, por ejemplo, en el uso de objetos y de signos. En efecto, tome el lector como ejemplo un teléfono móvil. Allí vemos que el diseñador espera que ese objeto se use de cierta manera, y de hecho, puede que en efecto las personas lo lleguen a usar de esa manera, pero el sentido que tiene usar un celular mientras se realiza una llamada de emergencia es diferen-

te del que adquiere en una llamada normal (son sub-agendas diferentes). O de igual modo, ser testigo de un mismo gol no significará lo mismo para un hincha furibundo que para alguien a quien no le gusta el fútbol. O si se trata del uso de signos, el sentido que tendrá una película de terror para quien le guste dicho género de cine no será el mismo que para aquel a quien no le gusta. Pero más aun: no significará lo mismo si se ve a los diez años o a los treinta, y no será lo mismo si se ve por primera o por segunda vez: es exactamente lo que nos pasa cuando vemos una película con 'twist' por segunda vez, pues el giro argumental no nos sorprende, o al menos no de la misma manera. De igual modo, el reconocimiento de la luz roja de un semáforo no tendrá el mismo sentido ni generará las mismas expectativas para alguien que va conduciendo un vehículo que para alguien que va a cruzar la calle a pie.

Así, a pesar de que un cierto ítem semiótico (desde una pieza publicitaria hasta una película, desde un tenedor hasta un vehículo espacial, etc.) haya sido producido con una cierta intención, siempre será posible que haya una diferencia en el sentido que tiene su uso, interpretación, manipulación, exploración, etc., para los agentes que realizan diferentes clases de actos/acciones (kinéticas, expresivo-comunicativas o interpretativas) sobre él o con respecto a él, en tanto que *conductas* que hacen parte de actividades con agendas en curso particulares.

1.5.1. Condiciones de satisfacción y de éxito de las acciones

Del mismo modo en que se pueden establecer unas *condiciones de cumplimiento* y *de logro* para las agendas del agente, también se pueden establecer unas *condiciones de satisfacción* y de *éxito* para las *metas* de sus *actos/acciones*. Si las *condiciones de cumplimiento* son las cosas que se tienen que dar en la *situación-mundo* para que se cumpla la *agenda* del agente (en la medida en que una agenda puede requerir de la realización de varios actos/acciones bien sea vinculados entre sí o *actividades*, bien sea que no estén entrelazados, pero que se den concomitantemente), las *condiciones de satisfacción* de las metas de los actos/acciones serán las cosas que se tienen que dar en la *situación-mundo* para que (cada uno de) esos actos/acciones satisfaga 'sus' respectivas *metas*.

Por ejemplo, una condición de satisfacción de una promesa es que el agente realice los actos/acciones prometidos.

Las *condiciones de éxito* son las cosas que se presuponen, durante la realización del acto, para que éste 'logre' tener unas adecuadas *condiciones de satisfacción*. En otras palabras, las *condiciones de éxito* son las condiciones que se deben dar en la situación en la cual se realizan los actos –y de la cual hace parte el agente mismo– previamente para que el agente pueda realizar satisfactoriamente el acto/acción en esa situación. Por ejemplo, una condición de éxito de una promesa es que el agente se comprometa consigo mismo a llevar a cabo cierto curso de acción, otra es que a quien se promete pueda entender lo que se dice.

Así, las *condiciones de satisfacción* de los actos/acciones son *realizantes* en el sentido en que incumben a lo que se realiza en la consecución de la *meta* del acto/acción en cuestión, mientras que las *condiciones de éxito* de los actos/acciones son *habilitadoras*, en el sentido en que hacen posible que se realice adecuadamente el acto/acción, aunque no hagan parte explícita de los modos y temas que permiten conseguir la meta de este.

Para que se consigan satisfactoriamente las metas de los actos/acciones es preciso que se den simultáneamente las *condiciones de satisfacción* y las *condiciones de éxito*, de modo no defectivo. Las llamamos en conjunto *condiciones de aprehensión*.

En la tabla 6 comparamos las relaciones que hay entre agentes y actos y en las condiciones agenciales para ambos.

Tipo	Objetivo	Condiciones generales	Condiciones específicas
Agentes	Agendas	Condiciones de resolución	Condiciones de cumplimiento & de logro
Actos/ Acciones	Metas	Condiciones de aprehensión	Condiciones de satisfacción & de éxito

Tabla 6. Comparación entre agentes y actos/acciones en relación con sus condiciones agenciales

1.6. Per-agendas, dia-actos, dia-efectos, per-efectos

En la *realización agentiva* hay que diferenciar aquellos casos en los que la resolución de una agenda coincide con la aprehensión de una meta de los casos en los que esto no es así. Para el primer caso (coincidencia de resolución/aprehensión), si se trata de la agenda {*llegar al segundo piso*}, el conjunto de actos/acciones que tienen como meta [*avanzar subiendo escalera*] son tales que cuando se sube el último escalón, también se da resolución a la agenda pues se ha llegado al segundo piso.

Pero hay muchos casos en los que no hay tal coincidencia, sino que la resolución de la agenda involucra esperar a que surtan algún *efecto* adicional los actos/acciones involucrados. Miremos esto con un ejemplo. Podemos decir a alguien "Emma era inocente". En este caso, nos dirigimos a alguien con la intención de comunicar algo y para eso producimos una serie de sonidos (esto es, las palabras). En el ejemplo, el acto de habla es uno solo, y según, nuestros criterios anteriores, es expresivo-comunicativo. Pero en la misma perspectiva, también, hay diferentes cuestiones presentes aquí. Primero, la acción de *afirmar* cuya *meta* es [*representar verazmente un estado de cosas*], que en este caso consiste en que Emma era inocente (con respecto de qué es algo que ese acto no manifiesta, sino que presupone). Segundo, la acción de *comunicar* cuya meta es [*manifestar al interlocutor la creencia de que Emma era inocente*]. Y tercero, la agenda {**persuadir* (al interlocutor) de que Emma era inocente*}, que tiene como parte de sus condiciones de resolución en curso el cumplimiento de las dos metas anteriores *más el efecto esperado* de dicho cumplimiento, esto es, que el interlocutor llegue a creer que Emma era inocente (bien sea porque forme esa nueva creencia o porque modifique una anterior en la que la creía culpable) *a causa* del cumplimiento de las dos acciones previas (si ya lo creía no hay persuasión). Es por esto que la agenda general {*persuadir*}, tan importante en nuestros intercambios cotidianos, es una agenda cuyo cumplimiento también depende de los *efectos* que tengan algunos de nuestros actos.

Pero no se trata sólo de casos comunicativos. Si nuestra agenda es {*preparar postre de tres leches*}, por una parte, necesitamos una serie de *insumos* que se van a emplear en la preparación; pero además, nuestras acciones van a tener una serie de efectos, entre los que se encuentran la mezcla de los in-

gredientes y su cocción. Pero incluso así, después de la última acción (y suponiendo que esta sea algo como 'apagar la estufa'), hay que esperar el efecto de todas las acciones anteriores,[57] y si el efecto es que el postre ha 'cuajado' y obtiene la consistencia y sabor deseados, hemos logrado nuestra agenda {*preparar postre de tres leches*} a cabalidad.

Note usted, entonces, que las acciones se comportan como medios para la consecución de fines. Y llamaremos a los actos/acciones cuya aprehensión no coincide con la resolución de la agenda *dia-acciones* y *dia-actos*, a sus metas *dia-metas*, y a los efectos contemplados como parte de las condiciones de la aprehensión de las metas *dia-efectos* (con el prefijo "dia" queremos dar a entender "por medio de"). Por ejemplo, en una pelea de boxeo típica la agenda para cada uno de los boxeadores sería algo como {*ganar el encuentro*}, y cada uno de los golpes que lanza un boxeador será una dia-acción, y de cada uno de esos golpes se puede anticipar un dia-efecto, esto es, causar un cierto efecto deletéreo en el cuerpo del contrincante. Ahora, la combinación de las dia-acciones con sus dia-efectos de modo acumulativo contribuiría a la resolución de dicha agenda.

A la clase de agendas que requieren para su cumplimiento una sucesión de dia-efectos las llamaremos *dil-agendas*, esto es, agendas que para su resolución requieren de cierta 'dilación'. Ahora, piense en que en el caso comunicativo las dia-acciones 'afirmar' y 'comunicar' tienen como *metas* unas condiciones de aprehensión solamente relacionadas con aspectos que afectan la propia agencia del agente que las ejecuta, mientras que la *dil-agenda* en cuestión presenta aspectos que afectan la agencia de los demás agentes. A estas clases de dil-agendas las denominamos *per-agendas*, donde "per" se deriva del latín que 'significa' "acción llevada hasta el fin".[58] Ahora bien, no todas las dil-agendas son per-agendas, tal como vimos en el caso de preparar un postre.

Diremos que las *per-agendas* tienen como parte de sus *condiciones de resolución* que otro agente modifique algunos aspectos de su responsividad potencial intrínseca (incluyendo sus agendas); en particular, modificar sen-

57 Por supuesto, la acción 'esperar' no tiene, en este caso, implicaciones en los efectos de las acciones anteriores.

58 Ni qué decir tiene, esta propuesta tiene como antecedente directo la distinción de Austin (1962) entre actos ilocucionarios y efectos perlocucionarios, pero aquí se ha generalizado esta distinción y se ha llevado más allá de las fronteras del lenguaje verbal para cualquier acción en relación con el tipo de agendas.

timientos, creencias, intenciones, acciones, etc.; y por tanto, si uno mismo está dispuesto a hacer la realización agentiva para dar cumplimiento a esas per-agendas, tendrá que *intentar* conseguir esos *efectos* –que llamaremos *per-efectos esperados*– a partir de la aprehensión de las dia-metas. Una lista incompleta de per-efectos (que en el caso expresivo-comunicativo son efectos perlocucionarios), incluye: avergonzar, divertir, alegrar, hacer reír, asombrar, convencer, persuadir, disuadir, seducir, asustar, entretener, aburrir, intimidar, sobrecoger, distraer, etc. Y en general, como puede usted ver, muchos de estos efectos se obtienen en la medida en que se logra 'intervenir' en la atención de otro agente. En este sentido, la coordinación de actos/acciones en la atención conjunta supone la coordinación de per-agendas y de per-efectos.

Los per-efectos, en caso de que efectivamente se den (es decir, que sean no sólo per-efectos esperados, sino que sean *per-agentivos*), pueden influir en diferentes dimensiones de la agencia del agente al que se dirigen y de diferentes maneras. Ya hemos mencionado cambios en las disposiciones como creencias, deseos o intenciones, los que suponen una intervención en la atención del otro agente. Pero también podríamos mencionar cambios *temporales*, por ejemplo, porque el efecto sea *habitual*, en el sentido en el que quien ha sido expuesto al efecto *per-agencial* llega a estar 'habitualmente' en ese estado: convencido, persuadido, etc.; o segundo, porque el efecto es *pasajero*, es decir, de corta duración, se extingue con facilidad en cuestión de minutos u horas, como en el caso de una orden que requiere de un per-efecto casi inmediato como levantar una mano. O puede ser que se trate de cambios donde la dimensión *afectiva* es muy saliente, como en el caso de sorprender, asustar o entretener, etc. Otro tanto podríamos decir de las otras dimensiones de la animación y de la situacionalidad.

Pero, de igual manera, hay ciertos efectos de las dia-acciones en el curso del cumplimiento de una agenda (sea o no una per-agenda) que no son dia-efectos, porque no hacen parte de las condiciones de aprehensión de las dia-metas o de las condiciones de cumplimiento de la agenda en cuestión. Por ejemplo, cuando un boxeador lanza un golpe, este acto/acción también tiene como efecto acelerar las moléculas del aire que rodea su cuerpo, pero este efecto no está contemplado como parte de las condiciones de aprehensión de las metas en curso y como tal, no sería un dia-efecto, aunque sea un efecto

real. Y del mismo modo, cuando una persona compra un bien de consumo, esta acción también puede tener como efecto colateral coadyuvar a que se dinamice la economía y se refuerce cierto modo de producción económica capitalista, sin que se considere que esos efectos sean para dicho agente dia-efectos. A los efectos de los actos/acciones no contemplados como haciendo parte del cumplimiento de agendas o metas, los consideraremos como *efectos concomitantes*. Ahora, los efectos concomitantes lejos de ser irrelevantes, pueden llegar a ser muy importantes en la dación de sentido tanto para el agente que realiza la acción como para otros agentes, y en especial, para la coordinación de sus actividades cuando hay agendas conjuntas o colectivas. Y de hecho, cosas como la "atribución de responsabilidad", sea en el orden jurídico, social, educativo, etc., se realiza tanto para los dia-efectos como para los efectos concomitantes. Por poner un ejemplo cotidiano, ensuciar los platos y los cubiertos es un efecto concomitante de las dia-acciones vinculadas a la actividad de comer. Y son efectos concomitantes y no dia-efectos en la medida en que no hace parte del cumplimiento de nuestra agenda {*cenar*} el ensuciar los platos y los cubiertos. Sin embargo, el hecho de que lleguen a estar sucios puede hacer que emerja una agenda para el propio agente o se le imponga, tal como {*lavar los platos y los cubiertos*}. Un ejemplo más: un agente puede tener como agenda {*hacer ejercicio*} en el momento de correr en la playa, y dicha actividad puede tener como efecto concomitante el dejar huellas en la arena, que no consideraremos como un dia-efecto de dicha agenda para el agente que camina, aunque podría ser un efecto físico interpretable por otro agente para saber que alguien pasó por allí, y que de este modo, le permite a este segundo agente dar curso a una agenda comprensiva. Algo como esto es lo que le sucede al protagonista de la novela *Robinson Crusoe* cuando encuentra la huella de Viernes, quien no la ha 'dejado' allí, sino como un efecto concomitante de su caminata.

Y al igual que sucede en la aprehensión de dia-metas, cuando se trata del cumplimiento de per-agendas también hay que diferenciar los efectos per-agenciales de los otros efectos concomitantes no per-agenciales. Por ejemplo, una cosa es que Juan Carlos realice un acto de habla con el objetivo de *persuadir* a Jorge de que vote por el candidato del partido Q (el partido del Quijote), y lo consiga; y otra cosa es que además Jorge infiera (erróneamente o no) que Juan

Carlos es militante del partido Q, cuando no hace parte de la agenda de Juan Carlos que Jorge infiera eso de él. O también, una cosa es que Nicolás asevere que las acciones de Inverbolsa van a bajar con la per-agenda de asustar a Juan Manuel, y otra cosa es que aparte de asustarlo, la interpretación de dicha aseveración angustie tanto a Juan Manuel que le cause un ataque cardiaco y muera. En este caso, el ataque cardiaco puede considerarse un efecto concomitante, pero no un per-efecto. Por decirlo una vez más, puede haber efectos de los actos/acciones del agente que no hagan parte de las condiciones de resolución de su per-agenda,[59] y en esa medida estos efectos no se considerarán efectos per-agenciales, sino efectos concomitantes. Hay que notar que en el primer caso hay que recurrir a la noción de *intención*, mientras que en el segundo, precisamente lo que no hay es eso. Una consecuencia importante de este asunto es que *toda intención comunicativa tiene*, *al menos*, *una dia-meta y una per-agenda*, independientemente de que el acto por medio del cual se llevan a cabo tenga efectos (per-agenciales o no) adicionales. (En el ordenamiento jurídico, no en pocos casos la imputación de responsabilidad incluye los efecto per-agenciales y los concomitantes, y esto se justifica en la medida en que aunque el agente no contempló a estos últimos como parte de los efectos de su agenda, *debió* haberlo hecho, y no hacerlo puede considerarse una 'irresponsabilidad' o al menos una 'imprudencia').

Es importante resaltar que también pueden incluirse como efectos de algunas agendas (o de ciertas metas) a los objetos materiales, como en el caso del postre mencionado con anterioridad. Y estos efectos pueden ir desde los productos de la movilización del aparato fonatorio al hablar (los sonidos reconocibles como palabras) hasta objetos altamente complejos como los objetos de diseño, edificios y obras de ingeniería, las naves espaciales, etc. Agre-

59 En realidad, ya lo sabía Austin (1962): puede haber efectos perlocucionarios que están contemplados como parte de la intención del acto y puede haber otros que no. Esto se relaciona directamente con la distinción trazada anteriormente entre 'tener una agenda' y 'estar al servicio de una agenda'. John Searle (1979: 3), por lo demás, no piensa que –en nuestra terminología– en una conversación (compuesta de actos de habla) siempre sea posible encontrar dia-metas y per-agendas. Aquí vamos a sostener lo contrario, y la razón es la siguiente: al hablar con alguien, incluso, si uno habla sólo para desahogarse y no le importa lo que piense el otro, el desahogo es una per-agenda que se puede lograr con respecto de uno mismo. Y si lo hace sólo por hablar (no con la intención adicional de perder el tiempo, pasar el rato, hacerse el gracioso, entrenar una pronunciación, o algo más), sólo así, pensaríamos, se podría restringir la tesis de la 'doble agenda' en la intersubjetividad. Esto implica, entonces, que para nosotros, las intenciones perlocucionarias (y más ampliamente, las per-agendas) también tienen condiciones de resolución: la intención de *persuadir* se cumple si efectivamente se *persuade*, la de atemorizar si se *atemoriza*, etc.

garemos en este momento que muchas veces usamos esos elementos como *anclas materiales* (cf. Hutchins, 1995, 2005), esto es, un elemento material perceptible que sirve para 'anclar' la dación de sentido (esta noción se verá en más detalle en la sección 2.4.3.1, aunque aclararemos de una vez que no todas las anclas materiales son efectos de la acción humana: las estrellas que servían de guía a los navegantes también se pueden considerar anclas materiales). Esto significa que a lo largo de nuestras vidas muchas de nuestras acciones apuntan a la comprensión y producción de anclas materiales. En particular las acciones comprensivas (para la comprensión) y manipulativas y expresivo-comunicativas (para la producción). Y además, normalmente, las acciones manipulativas requerirán de *insumos* adicionales, además de la propia capacidad, ya sea la *responsividad potencial intrínseca* o sea la *operativa*. Por ejemplo, de lápiz y papel o polvo sobre una superficie para escribir "duro de lavar"; cierta clase de comida para cocinar; cierta clase de ladrillo para construir una pared, etc.

La producción de anclas materiales como efectos de las acciones, además, puede ser parte del cumplimiento de agendas más amplias, como en el caso que vimos anteriormente, en la producción de palabras o en el caso de que estemos haciendo algo que tenga varias partes que luego articulamos. Finalmente, el tipo de ancla material que se produce (incluso si su duración es transitoria y efímera, como en el caso de un sonido) también dependerá de los recursos del agente y de los insumos disponibles: no será lo mismo hacer un dibujo a lápiz de Batman que una película animada del mismo. Y por tanto, las anclas materiales que se produzcan también van a constreñir (incluso si es de modo muy parcial) la dación de sentido que un agente les atribuya: las anclas materiales, al igual que el resto de los objetos del mundo, no 'se dejan' manipular o comprender –ni tampoco se evalúan– de cualquier manera.

Este último comentario implica que la dación de sentido presenta una triple dimensión constrictiva. La primera dada por las condiciones de las agendas. La segunda dada por las condiciones de la agencia (animación, situacionalidad y atención). Y la tercera por las características propias del mundo material. Cada una de ellas contribuirá a los aspectos de *fundamentación* que veremos en el capítulo III.

1.7. De los roles a los contextos

1.7.1. Roles agenciales y roles agentivos

En la realización agentiva propia y en la evaluación del desempeño agentivo de los demás podemos suponer un cierto grado de 'especificación' en la capacidad agentiva. Es decir, nuestros actos/acciones y los de los demás agentes pueden estar haciendo parte de una serie de 'roles sociales'. Pero aquí es importante distinguir entre los papeles desempeñados efectivamente por los agentes, de los papeles que se espera que un agente desempeñe en una cierta situación/mundo (y si se 'espera' no es porque sea bueno o malo, sino porque es 'característico de' o 'típicamente atribuible a' dicha clase de comportamiento social). Es decir, una cosa es que un agente A esté efectivamente intentando cumplir el papel social de padre en relación con B, y otra cosa que en un contexto social dado el papel de padre involucre ciertos comportamientos y deje de lado otros. Y note además que es en el contraste entre los estándares impuestos por lo segundo que se puede evaluar el desempeño del primero como 'buen padre', 'mal padre', 'padre sobreprotector', etc. Al papel que está realizando un agente lo llamaremos un *rol agentivo* (vinculado, entonces, al efectivo comportamiento de un agente); mientras que al papel que involucra ciertos comportamientos socio-históricamente esperables o característicos (y que incluyen los compromisos que conllevarían dichos comportamientos), lo llamaremos *rol agencial*, y como tal, estará vinculado a unos ciertos objetivos típicos de ese papel, objetivos que denominaremos *pretensiones*. De esta manera, del mismo modo en que frente a los *agentes* aparecen las *agendas* y frente a las *acciones* aparecen las *metas*, asimismo frente a los *roles* aparecerán las *pretensiones*.

Usaremos las llaves con comillas angulares para mencionar *roles agenciales*. Son ejemplos de ellos {«policía»}, {«diseñador»}, {«médico»}, {«ingeniero»}, {«padre»}, {«amigo»}, {«pareja»}, {«hijo»}, {«mesero»}, {«ciudadano»}, {«estudiante»}, {«jardinero»}, {«gerente»}, {«ciclista»}, etc. Por lo demás, curar o aliviar parecen ser las *pretensiones* del rol de {«médico»}; representar legalmente a otro la del {«abogado»}; juzgar el impacto jurídico las conductas pasadas de otros la

del {«juez»}; servir comida y atender a los comensales la de {«mesero»}, y así sucesivamente. Usaremos asteriscos entre paréntesis para mencionar las pretensiones de los roles. En ese sentido, las pretensiones que hemos mencionado pueden expresarse como (*curar*), (*representar legalmente*), (*juzgar*), (*atender a los comensales*).

Al conjunto de comportamientos adjudicables a un rol agencial les denominaremos *actividades agenciales*. Por ejemplo, el rol agencial {«policía»} está constituido por *actividades agenciales* (que mencionaremos entre llaves y signos de intercalación) como {^vigilar^}, {^arrestar^}, etc., y cada una de esas actividades tendrá sus propios objetivos que se volverán las metas y sub-agendas que adopta y a las que se adapta el agente cuando en su realización agentiva intenta asumir el *rol agentivo* de //policía// (que mencionaremos entre barras diagonales dobles), y así, intenta realizar las *actividades agentivas* (que mencionaremos entre barras diagonales dobles y signos de intercalación) de //^vigilar^//, //^arrestar^//, etc. Y en este sentido, si un agente tiene el interés de hacer parte de su realización agentiva un cierto rol (y así desempeñar un rol agentivo), ha de apropiarse de las pretensiones de dicho rol agencial, en el sentido en el que esas pretensiones han de llegar a ser parte de sus agendas en curso. Pero no es infrecuente que suceda lo contrario: hay veces en las que un agente llega a desempeñar un rol agentivo, pero no porque incorpore las pretensiones del rol agencial correspondiente, sino porque a su realización agentiva se le pueden asignar algunas de las actividades de ese rol agencial. Por ejemplo, es posible que una persona realice las actividades asignables al rol de un enamorado, sin que se dé cuenta de que está actuando de esa manera: como dice el proverbio, "a veces en el amor sucede como en los incendios, que primero ven el humo los que están afuera antes que los que están adentro".

Además si, por ejemplo, el rol agencial es {«profesor»}, las *actividades* que usualmente se le asignan incluyen, al menos, {^preparar la clase^}, {^realizar exámenes^}, {^calificar^}, {^dar la clase^}, etc. Pero, por su parte, esas *actividades* estarían constituidas por una serie de tipos de actos/acciones atribuibles, articulados entre sí de ciertas maneras. Por ejemplo, {^realizar exámenes^} se compondría (aproximadamente) de: (1) 'realizar preguntas a los estudiantes', (2) 'dar un tiempo prudencial para que se respondan las preguntas', (3), 'dar por terminado el tiempo del examen', (4) 'recoger los exámenes'.

Pero de igual modo, una 'misma' actividad puede hacer parte de diferentes roles agenciales (y, por tanto, agentivos). Por ejemplo, considere usted la actividad de {^interrogar^}: al fiscal que interroga a un sindicado por su comportamiento no se le asigna el mismo *rol agencial* (es decir, no adopta el mismo *rol agentivo*) que al padre que interroga a sus hijos por la realización de sus deberes. Quisiéramos resaltar ahora el carácter imbricado y no convergente de las puestas en marcha de los diferentes actos/acciones en la configuración de actividades. Esto quiere decir que un mismo 'racimo' de actos/acciones puede dar lugar a diferentes actividades: por ejemplo, una serie de aseveraciones puede dar lugar en un momento a una 'narración', en otro a una 'argumentación' y en un tercer momento a ambos, aunque ello no quiere decir que una narración o una argumentación estén hechas solamente de aseveraciones. A los actos/acciones considerados como haciendo parte de –y por tanto, contribuyendo de un modo particular a– una cierta actividad le hemos denominamos una *conducta*. De este modo, un 'mismo' acto/acción puede considerarse y evaluarse de un modo diferente si hace parte del marco de actividades diferentes con pretensiones diferentes.

En nuestros procesos de socialización vamos reconociendo roles diferenciados gracias a la aparición de agendas conjuntas que se establecen intersubjetivamente en tándem (ver sección 1.2.1.5) Y en ese en el mismo proceso de socialización, ya sea mediante la participación propia o de los demás en las conductas para dichos roles (e incluso, bien sea que haya aceptación o rechazo de ellos), también se reconocen los compromisos agenciales implicados, y en algunos casos pueden, incluso, establecerse o desarrollarse otros. Y es en relación con dichos compromisos, además, que generamos expectativas y evaluamos el desempeño de quien acepta o adopta dicho rol.

Ahora, por ejemplo, un aficionado al fútbol puede tener confianza (sobre el papel de la confianza, ver sección 1.7.3) en que un futbolista juegue de cierta manera; un enamorado puede tener confianza en que su amada siga enamorada de él; un padre puede tener confianza en el buen juicio del médico de su hija para la formulación adecuada de un tratamiento; o un científico puede tener confianza en el adecuado seguimiento de protocolo de procedimiento de su asistente de investigación a la hora de aceptar los resultados de

las mediciones del espectrofotómetro. Pero también puede suceder que sea el mismo agente el que encarne el rol de aficionado al fútbol, de enamorado, de padre y de científico. Y del mismo modo, también puede ser posible que el otro agente encarne el rol de jugador de fútbol, médico y asistente de investigación. Es decir, se puede especificar y evaluar el desempeño agentivo de un agente con respecto a diferentes roles agenciales. Y, hasta cierto punto, se puede considerar a la capacidad agentiva como un racimo de roles agentivos, que es la constitución habitual de un agente.

Finalmente, dado que atribuimos a las actividades agenciales objetivos particulares que incluyen, además, axiologías (sistemas de valores), podemos evaluar a un agente según el desempeño de sus actividades agentivas vinculadas a un rol agencial como un 'buen policía', un 'policía corrupto', etc. La distinción entre rol agencial y rol agentivo permite entonces establecer evaluaciones en torno al desempeño agentivo, asunto que nos permitirá ofrecer una aproximación a la elusiva noción de contexto, que acometemos en la sección 1.7.4.

1.7.2. Grados y estándares de rigor

Cuando un agente realiza una actividad lo hace según un cierto nivel de exigencia, exactitud y fluidez. En este sentido, cuando un agente actúa, lo hace según un cierto *grado de rigor*. Dicho *grado de rigor* de los actos/acciones se puede contrastar con lo que llamamos el *estándar de rigor*, es decir, el nivel de exigencia, exactitud y fluidez bajo el cual se puede anticipar o generar la expectativa (intersubjetivamente) que algún agente realizase una actividad. En este sentido el *estándar de rigor* es el nivel de exigencia, exactitud y fluidez con el que se supone que habrían de haberse seguido ciertos cursos de acción, y que por ello, es anticipable que intente llevar a cabo de ese modo (*ceteris paribus*) quien quiera que se le atribuyan o acepten las *pretensiones* correspondientes a las actividades a las que pertenecen esos cursos de acción, y en consecuencia, los *roles agenciales* correspondientes.[60] Por ejemplo, el *grado*

60 La idea de grado y estándar de rigor tiene su origen en Niño (2009). Para una explicación evolutiva de las condiciones que dan lugar a estándares normados de conducta social, cf. Tomasello (2014: 88).

de rigor es el nivel de pericia efectivo con el que se desempeña un pianista; mientras que el *estándar de rigor* sería el nivel de pericia anticipable (esto es, esperable, exigible o aceptable) por parte de un pianista, que sería de una cierta clase si estuviésemos en un concierto de música de cámara, y sería de otra clase si se trata de la expectativa del desempeño de un amateur al hacer escalas mayores en su casa. En este sentido el *grado de rigor* se relaciona con los *roles agentivos* mientras que mientras que el *estándar de rigor* se relaciona con los *roles agenciales* socio-históricamente establecidos para contextos determinados (ver sección 1.7.4):[61] no se esperará un mismo estándar de rigor en una discusión sobre la teoría de la evolución si se hiciese para un programa de televisión en aras de la divulgación que si se hiciese en una revista especializada con el objetivo de poner en tela de juicio ciertas hipótesis. Y nos dejaría un poco perplejos un agente que usara un mismo grado de rigor en ambos casos; esto es, un agente que no se adaptase a los estándares de rigor que demandaría cada audiencia. En este sentido, tanto el grado de rigor al proceder de cierta manera, como el estándar de rigor con el que supuestamente se hubiese debido proceder se pueden especificar a lo largo de una escala con múltiples niveles de exigencia, exactitud y fluidez.

Grado de rigor	Estándar de rigor
Rigor de la realización agentiva	Rigor de las condiciones de resolución para roles agenciales socio-históricamente determinadas

Tabla 7. Grado y estándar de rigor

Siguiendo lo que hemos dicho anteriormente en relación a las clases de actos/acciones, diremos ahora que podrá haber grados y estándares de rigor, al menos, *kinéticos*, *comprensivos* y *expresivo-comunicativos*.

61 Entre el *grado de rigor* y el *estándar de rigor* hay, además, una relación similar a la que hay entre un condicional indicativo y un condicional contrafáctico: aun cuando ambos son normativos, en el sentido en que se relacionan con comportamientos constreñidos por reglas y normas, mientras que el dominio de aplicación del primero es lo actual, el dominio de aplicación del segundo es lo posible (y como veremos más adelante, lo posible axiológico). Y dado que lo posible puede actualizarse, puede haber casos en los que coincidan, como cuando uno 'cumple su deber', es decir, cuando uno realmente hace lo que se espera que hubiese debido hacer.

El primer caso se puede ilustrar mediante los diferentes niveles de exigencia en el proceder (grado de rigor kinético) y para proceder (estándar de rigor kinético), desde agarrar un vaso, pasando por cosas relativamente simples como amarrarse los zapatos o complejas como tejer en dos agujas, hasta realizar acciones como ofrecer un concierto en violín o acrobacias manuales o locomotoras en un circo. Y además, se puede decir de dichas actividades que son (grado de rigor kinético) o se esperaría que fuesen (estándar de rigor kinético) de un grado de precisión especial: algo es más o menos *preciso* dependiendo del tipo de objetivo (agenda) a la que se apunta. Así, tanto en el tipo de acciones prensiles (dia-actos) mencionadas como los efectos de esas acciones se pueden distinguir diferentes *niveles de precisión*. Por ejemplo, en cuanto a lo primero, y en relación a los ejemplos mencionados, por el tipo de arcos kinéticos involucrados, las partes del cuerpo más salientes en dichas acciones, etc. Con respecto a lo segundo, en relación, al tipo de tejido, el tamaño de los puntos y los nudos, el sonido perceptible, etc. Finalmente, se pueden distinguir diferentes grados de fluidez (en este caso, kinética) tanto durante la realización de esas actividades (grado de rigor) como la que es esperable que despliegue un agente (estándar de rigor kinético), dado que la fluidez de un experto o un amateur (en la misma área) no son o no se esperaría que fueran de la misma magnitud.

El segundo caso (actos/acciones comprensivos) se puede vincular con los diferentes niveles de exigencia para la realización (estándar de rigor) y en la realización (grado de rigor) de ciertos actos típicamente cognoscitivos (recuérdese lo dicho sobre la *función ejecutiva*, ver sección 1.2), como la formación de creencias, deseos, etc. Por ejemplo, en el caso epistémico, que incluye la formación de creencias y el despeje de dudas, serán importantes para esta discusión los niveles de exigencia relacionados, o bien, con la *autorización* en la aceptación efectiva como premisa o conclusión de un cierto *tema* (*grado de justificación*), o bien, porque sea esperable o exigible que dados esos niveles se autorizase dicha aceptación (*estándar de justificación*). Por ejemplo, si una conclusión hipotética en la formulación de una hipótesis científica o el reporte de una persona al dar una información sobre la dirección de un lugar en una ciudad se acogen (o debieran acogerse) como para formar con ellos una creencia o no, y en caso de que no sea así, si se consideran lo suficientemen-

te fiables como para, al menos, ponerlos a prueba o si hay que considerarlos como información dudosa no fiable (cf. Niño, 2011). En cuanto a los niveles de precisión, si estamos en un restaurante y alguien nos solicita que le pasemos "0,624 g de NaCl" (grado de rigor), en vez de decir "la sal" está comunicando algo más preciso de lo que requiere la ocasión (estándar de rigor). Y si quien lo dice está tratando de hacer un chiste, precisamente en lo que consiste éste es en integrar en una sola circunstancia de uso dos estándares diferentes (esto no significa que la 'mezcla' de dos estándares tenga siempre como efecto el humor). Finalmente, en cuando a la fluidez, hay diferentes ritmos de desempeño a la hora de hacer inferencias en diferentes ámbitos: una cosa es que a una persona se le ocurran muchas ideas y otra es que se le ocurran con igual fluidez en diferentes estándares de rigor, desde asuntos de sentido común, pasando por asuntos de orden profesional o técnico, hasta asunto relacionados con la formulación de hipótesis científicas.

Ejemplos del tercer caso (actos/acciones expresivo-comunicativos) incluirían cosas como saludar a un amigo, redactar una ley, escribir una columna en una revista de opinión, etc. Aquí también podemos tener grados y estándares de rigor expresivo-comunicativos con diferencias en el nivel de exigencia, precisión y fluidez. Si piensa usted en ello, no le será difícil encontrar varios ejemplos.

Finalmente, hemos mencionado anteriormente el nivel de precisión como el nivel de desempeño en relación a la precisión con la que se ajusta el grado de rigor al estándar de rigor. Sin embargo, no hemos de confundir el *nivel de precisión* con el *grado de precisión* (del que hablamos al final de la sección 1.4), que consiste en el grado con el que un agente se desempeña en su *realización agentiva* en relación a las *condiciones de resolución agencial* de sus agendas. Ahora, en la medida en que las condiciones de cumplimiento agencial pueden ser auto-impuestas o malentendidas (o ambas), es posible que los requerimientos de dicho cumplimiento no coincidan con los que socio-históricamente se han establecido para las agendas en juego según cierto estándar de rigor. En otras palabras, *las condiciones de cumplimiento agencial pueden no coincidir con el estándar de rigor*, bien sea porque las segundas superen a las primeras (demasiada auto-indulgencia que puede llevar a desempeños mediocres valorados como magníficos) o porque las primeras superen a las

segundas (demasiada auto-exigencia que puede llevar a desempeños magníficos valorados como mediocres), y esto aun sin tener en cuenta si los desempeños cierran o no las agendas en curso (por ejemplo, desde el punto de vista del estándar de rigor, si se cierran las agendas, en el primer caso tendríamos un 'falso éxito' y en el segundo un 'falso fracaso'). De este modo, los *niveles de precisión* ofrecen información sobre el ajuste del desempeño agentivo en relación a lo que se espera del rol agencial en cuestión, mientras que los *grados de precisión* ofrecen información sobre el desempeño agentivo en relación a las propias metas del agente. En los casos donde coincidan las condiciones de cumplimiento agencial con el estándar de rigor (y bajo el supuesto de que el esfuerzo agentivo es el mismo), los grados de rigor coincidirían con los niveles de rigor. Pero hay casos en que los agentes no desean acogerse a las condiciones impuestas por el estándar de rigor. De ahí que puedan ser deliberadamente torpes, impertinentes, demasiado exactos, etc. En consecuencia, la adecuación para el grado de precisión es diferente de la adecuación para el nivel de precisión. En efecto, lo primero evalúa si el agente resuelve (y de qué modo) su agenda en curso; mientras que lo segundo evalúa si el agente logra (y de qué modo) lo que socio-históricamente se le ha asignado que haga.

1.7.3. El rango y el marco fiduciario

Como vimos en la sección 1.4, la *capacidad agentiva* constituye nuestra capacidad general de actuar para la resolución de las agendas que nos imponemos o que se nos presentan, y como tal, hace parte de nuestra forma de *responsividad potencial intrínseca* que en su despliegue da lugar a actividades más o menos fluidas en la realización agentiva (*responsividad operativa*), y que, precisamente, a partir de su puesta en marcha puede adquirirse, mantenerse o cambiarse de diferentes maneras. Es decir, podemos fijar, sostener o modificar nuestros hábitos agentivos de distintas maneras y con diversos métodos. Llamaremos *rango fiduciario* al rango que va desde la mayor confianza a la mayor *des*confianza con respecto al despliegue de la responsividad operativa, en relación con agendas concretas, y por tanto, en relación con la realización agentiva.[62]

62 La idea original de *rango fiduciario* se aplicaba solamente al rango fiduciario epistémico, y fue

Es decir, mientras un agente realiza una actividad (con un cierto grado de rigor), lo hace, además, acogiendo con un cierto grado de confianza sus actos/acciones y/o los efectos de los mismos. Por ejemplo, a la hora de manejar un vehículo, un agente realiza una serie de actos/acciones que le permiten movilizar dicho automotor y 'deposita' en dichos actos (de forma automática o monitoreada) un cierto grado de confianza; y además, puede dar por sentado o monitorear con cierta confianza que los efectos de esos actos son o no adecuados según las agendas en curso; en este caso, por ejemplo, que los efectos de los actos tengan como consecuencia haber llegado al destino en el tiempo requerido respetando las normas de tránsito. Otro ejemplo: una persona al sumar una cierta cantidad y obtener un resultado, tiene una cierta confianza en la realización de la suma y en que el resultado obtenido sea el adecuado, lo cual tiene como consecuencia que –a no ser que haya una razón para lo contrario– adopte como una creencia ese resultado. Un ejemplo más: un físico que propone una hipótesis científica porque de ser cierta explicaría una serie de hechos anómalos, tiene una cierta confianza en su plausibilidad, lo que tiene como consecuencia que la acoja provisionalmente como una sospecha suficientemente fiable como para ponerla a prueba.[63]

Ahora, el despliegue de las responsividades en curso es relativo a un cierto nivel de *atrincheramiento* (ver sección 1.2.2.3) y *coherencia de la capacidad agentiva* con respecto a: (a) responsividades nuevas que se usarán en el cumplimiento de una agenda o (b) responsividades nuevas que se encuentran como parte del cumplimiento de una agenda. Por ejemplo, en relación con

formulada en Niño (2009, 2011), que son, además, los textos que tomamos como puntos de referencia para toda esta sección. Allí, dicho rango va de la mayor confianza (en la *creencia* fuerte) a la mayor desconfianza (en la *duda* fuerte), pasando por un cierto espacio intermedio en el que aparece la *sospecha*. Además, los diferentes tipos de razonamientos (abducción, inducción, deducción clásica, deducción derrotable, etc.), dependiendo de su validez otorgan diferentes permisos epistémicos en la adopción y para adoptar con cierta *fortaleza* (es decir, resistencia a contraejemplos, y por tanto, baja falsabilidad) o *debilidad* (es decir, poca resistencia a contraejemplos y alta falsabilidad) los *temas* de las tres disposiciones (creencia, duda, sospecha) a lo largo del rango fiduciario. Como se ve, en este momento ampliamos esta idea para que abarque la totalidad de la capacidad agentiva.

63 De acuerdo con una cierta interpretación del pragmatismo peirceano (Niño, 2008), si el científico la acoge como una creencia yerra en el *nivel de precisión*, pues una hipótesis científica no se puede acoger como una creencia sino hasta que se somete a diferentes pruebas inductivas y las 'pasa'.

nuestra *pericia disposicional-temática* y en la medida en que nos encontramos –por algún método deliberado o por casualidad– con un cierto *tema* nuevo, es decir, un dato que no hacía parte de nuestra responsividad intrínseca disponible, bien sea como un nuevo hallazgo de nuestra responsividad operativa (*e.g.*, como conclusión de una inferencia); o bien sea porque se ha obtenido como 'candidato' a ser un *tema* que nos ofrecen nuestros sentidos u otros agentes (como veremos más adelante), dicho *tema* se considerará como (más o menos) *admisible* si con respecto a nuestra arquitectura temática consideramos que su responsividad puede ser (más o menos) consiliente (cf. Whewell, 1989) con otras responsividades disponibles, es decir, que puede (más o menos) 'encajar' con las otras cosas a las que potencialmente responderíamos. Por ejemplo, en el caso de la disposición del creer, es decir, de nuestro sistema de creencias, esta admisibilidad temática se podrá ver como *credibilidad*, al menos desde dos puntos de vista. En primer lugar, se considerará como (más o menos) *verosímil* si el contenido fáctico del tema (más o menos) 'encaja' con el de otras creencias. Y en segundo lugar, se considerará como (más o menos) *aceptable* si consideramos que su contenido axiológico (por ejemplo, moral, veritativo, deóntico, jurídico, etc.) puede ser –o incluso, debería ser– (más o menos) aprobado por parte nuestra o de otro agente.[64] De esta manera, lo que se puede llegar a considerar como 'candidato' a ser el contenido de una creencia, se considerará en términos de cuán más o menos *verosímil* y/o *aceptable* sea en relación con el resto del sistema de creencias del agente. Y dependiendo de ciertos elementos, como la fiabilidad en los métodos de obtención del tema en cuestión (validez de las inferencias, fiabilidad de la fuente, etc.), la disposición a abandonar un conjunto de creencias cuando la

64 El lector con ojo putnamiano podría ver en la distinción *verosimilitud/aceptabilidad* una replicación más de la criticada dicotomía "hecho/valor" (Putnam, 2002). Por lo pronto, diremos lo siguiente: la dicotomía *hecho/valor* se refiere a la posibilidad de establecer objetivamente lo primero, pero no lo segundo (tanto epistémica como ontológicamente). Pero allí, 'objetivamente' implica de forma no interesada. Por el contrario, aquí admitimos de buen grado, que la 'objetividad' epistémica es un punto de referencia convergente idealizado al que apunta nuestra responsividad intersubjetiva según ciertas agendas en curso (como la {*búsqueda de la verdad*}), que por su misma naturaleza nunca son 'desinteresadas' y dependen de agentes tanto para su emergencia como para que puedan llevarse a cabo, incluso si es de una forma meramente aproximada. Así, la propuesta *verosimilitud/aceptabilidad* se refiere a la *credibilidad* epistémica de los 'datos' que podemos tener a nuestra disposición, pero no independientemente de cualquier interés u objetivo.

experiencia muestre lo contrario o de rehusarse a hacerlo (grado de transigencia o intransigencia epistémica), etc., dicho tema va a resultar, finalmente, admitido o no admitido, y en consecuencia, formará parte (o no), de nuestro sistema de creencias. Y algo análogo podemos decir de las otras disposiciones, sean estas deseos, intenciones, etc., y en términos más generales, de la capacidad agentiva, esto es, de nuestra responsividad potencial intrínseca.

Factores que intervienen en el rango y el marco fiduciario
Grado y estándar de rigor
Pericia disposicional-temática
Habilidad agentiva
Condiciones de admisibilidad

Tabla 8. Factores que intervienen en el rango y el marco fiduciarios

Por otra parte, puede ser que el nivel del *grado* y del *estándar de rigor* afecte, ya no la confianza en la propia capacidad agentiva (*rango fiduciario*), y por lo tanto, la relación agente-agenda; sino la confianza que un agente deposita en otros agentes y los roles que estos puedan desempeñar, esto es, en sus relaciones inter-agentivas. Las relaciones entre agentes pueden ser de diverso carácter: comunicacionales, de poder, afectivas, etc. Y los diferentes niveles de *confianza* que un agente le tiene a otro o a otros agentes tienen impacto en esas relaciones inter-agentivas (generación de agendas conjuntas con cooperación y coordinación de sus actos/acciones, mantenimiento o ruptura de las mismas, etc.), y las consecuencias que se derivan de esas relaciones (por ejemplo, compromisos en cuanto al cumplimiento de los roles que involucra aceptar y adoptar agendas conjuntas o colectivas). A las diferentes formas que toman los niveles de confianza inter-agentiva le llamaremos el *marco fiduciario*.[65] Así, en breve, mientras que el *rango fiduciario* establece el nivel de

65 La idea de *marco fiduciario* aparece por primera vez en Niño (2010) para el ámbito epistémico y se desarrolla en Niño (2011a, 2013b) para el ámbito de la argumentación; mientras que en la versión que se está presentando aquí tiene alcance en toda la capacidad agentiva. Se podría decir que la idea de *marco fiduciario* tiene un antecedente en la de *contrato fiduciario*

confianza que tenemos con respecto a nuestra propia capacidad agentiva, el *marco fiduciario* establece el nivel de confianza que tenemos con respecto a la capacidad agentiva y la realización agentiva de otros agentes. Es importante resaltar que el marco fiduciario no sólo se tiene para con otros agentes en la medida en que vamos dando cumplimiento a agendas conjuntas con ellos, sino que nuestra confianza se extrapola a otros agentes, en la medida en que nos vamos socializando, incluso si no hemos compartido experiencias con ellos. En este marco fiduciario, gracias a nuestra esfera atencional, vamos generando *terreno común* con los diferentes agentes con los que nos encontramos, en virtud de que se van encarnando diferentes roles agentivos, lo que nos permite proyectar un cierto grado de confianza (o, en algunos casos, *des*-confianza), en relación, no ya a los agentes, sino a los roles agenciales (institucionalizados o no), que vamos abstrayendo a partir de los roles agentivos y que vamos aprendiendo a reconocer gracias a las inter-acciones con esos agentes. De esta manera, aprendemos también a generar expectativas fiduciarias en relación con las actividades y conductas con las que se llevan a cabo las pretensiones de dichos roles ("confiar en la policía", "desconfiar de los políticos"), o en un alcance mucho más ampliado, en los marcos institucionales a los que pertenecen dichos roles ("confiar en la justicia", "confiar en el sistema de educación").

Ahora, del mismo modo en que hay una cierta confianza en la agencia intrínseca u operativa para con los demás (*marco fiduciario*) y para consigo mismo (*rango fiduciario*), también procedemos en nuestra vida diaria con una cierta confianza en la agencia derivada, esto es, la muy diversa confianza en que diferentes ítems semióticos –de objetos a eventos complejos, y signos de todos los grados de complejidad– con los que podemos encontrarnos se 'comporten' como se espera y dicha expectativa se generará a partir del terreno común creado previamente. Llamaremos a tal confianza *fiducia semiótica*. Note usted, por ejemplo, la confianza que se tiene en que las señales de tránsito, de identificación, los mapas, etc., nos ofrezcan información 'fiable'. Un caso particular de fiducia semiótica se establece en la actitud en relación con los roles agenciales. Por ejemplo, si en relación a los agentes que encarnan

postulada por Greimas (1983: 130). Sin embargo el interés y alcance de una y otra son completamente diferentes.

ciertos roles agentivos hablamos de un *marco fiduciario*, también podemos contemplar la confianza relativa en los roles agenciales: ciertamente no será lo mismo pensar que se confía en el rol agencial {«juez»}, por ejemplo, porque se piensa que las pretensiones o las actividades del rol, así como están, contribuyen al buen funcionamiento de sistema judicial, pero que se desconfía de este >//juez//< en particular, porque se sospecha que es corrupto. El caso inverso también puede darse: se puede confiar en un //político// en particular, aunque en general se desconfíe del rol agencial {«político»}. Volveremos sobre la fiducia semiótica al final de la siguiente sección, pero una reflexión sobre este punto tendrá que esperar hasta que hagamos nuestra aproximación a las condiciones de la significancia en el capítulo III. Por lo pronto, sólo resaltaremos que sin la dimensión de la fiducia semiótica no lograríamos hacer fluida la interpretación de signos y el uso de artefactos.

Ahora, la *condición fiduciaria*, entendida como la combinación del *marco fiduciario* (conjunto o ampliado), el *rango fiduciario* y la *fiducia semiótica* es la condición –esencial y constituyente– a la que es abocado un agente en la *resolución* de sus *agendas*. La condición fiduciaria de dos o más agentes puede coordinarse de tal modo que permita la generación de agendas conjuntas. Y en la medida en que esa coordinación se va generalizando a otros agentes, la condición fiduciaria le permite al agente irse 'insertando en' y 'adoptando las' formas de cooperación típicas de agendas colectivas que se distribuyen y organizan en diferentes *contextos* (ver sección 1.7.4) en las culturas.

Es importante resaltar la relación entre confianza mutua (*marco fiduciario recíproco*), roles agenciales, compromisos (y expectativas) y agendas conjuntas. Observe que si un agente realiza una serie de actos/acciones como parte de una actividad en una agenda conjunta, entonces ha de haber alguna razón por la que hacer eso contribuye a la resolución de la agenda de dicha actividad conjunta, incluso si esos actos/acciones pueden parecer deletéreos en algún sentido (piense en algo como: "Voy a ponerte esta inyección, aunque te duela; es por tu propio bien"). Y en la medida en que una actividad conjunta supone la contribución de cada uno de los participantes, los participantes confían en que lo que hacen los demás sea efectivamente contributivo: si no lo fuera, no podría considerarse un actuar cooperativo. De este modo, la confianza mutua llega a ser una condición para la coordinación de activida-

des conjuntas, y un ingrediente indispensable para 'apisonar' ('compactar' o 'cohesionar') lo que hemos llamado *terreno común* (ver sección 1.2.3.2). En efecto, podemos pensar que la pérdida de confianza en otro agente puede hacer 'remover el terreno compartido' en varios de sus 'estratos', dependiendo de las cuestiones que hayan llevado a la pérdida de confianza, incluso hasta el punto en que la *des*confianza no permita realizar ninguna acción cooperativa con esos agentes. De hecho, podemos decir que la *cooperación agentiva* (la puesta en marcha de forma coordinada y conjunta de la agencia operativa por parte de dos o más agentes en relación a una agenda conjunta) supone que los agentes participantes confíen los unos en los otros (*marco fiduciario recíproco*) y por tanto, 'esperen' que el actuar de todos contribuya a la resolución de la agenda conjunta en curso. Ahora, esa expectativa no se verá frustrada si su actuar (*realización agentiva* con un cierto *grado de rigor*) contribuye efectivamente a la resolución de dicha agenda (bajo un cierto *nivel de precisión*). En este sentido, cooperar, co-actuar, impone a los participantes (al mismo tiempo que supone por parte de ellos) compromisos recíprocos, tanto en relación con el modo en que se supone que han de actuar (esto es, con lo que tienen que hacer: *estándar de rigor*), como en relación con los intereses de los otros agentes (facilitación del actuar en relación a sus dia-metas y del cumplimiento de sus agendas y per-agendas) cuya resolución genera más 'terreno común' cohesionado, y así, ancla la posibilidad de seguir manteniendo el *marco fiduciario*. Por supuesto, los estándares de rigor (admisibles) y los grados de rigor (admitidos) en relación a agendas conjuntas variarán en función de las diferencias culturales e históricas.

En relación con el *marco fiduciario* es preciso aclarar algunos puntos adicionales. En primer lugar, para que un agente establezca un cierto marco fiduciario se requiere que atribuya agencia intrínseca y operativa a un ente, esto es, que lo considere un agente.[66] Dadas nuestras prácticas de dación de sentido, normalmente esta atribución puede darse por descontado, esto es, sin que tenga que ser deliberada y decidida, sino que inter-actuamos con otro, bajo el supuesto de que se trata de un agente. Pero también es posible que nos equi-

66 Tal atribución puede ser a un ente individual, como en el caso de una persona, o a un ente colectivo, como una institución. Haremos énfasis aquí en los casos individuales, aunque los marcos institucionales estén presentes como telón de fondo.

voquemos tanto en la atribución como en la falta de atribución. Por ejemplo, puede ser que intentemos interactuar con algo que damos por supuesto que es un agente cuando se trata de un maniquí. O al revés, puede ser que interactuemos con alguien sin que nos demos cuenta de que se trata de un agente, como cuando confundimos con un maniquí a una estatua humana, como las que se encuentran en las calles de las ciudades capitales de algunos países.

En segundo lugar, basta con observar la conducta de las personas en la vida cotidiana –en la educación (formal e informal), en el trabajo, en un centro comercial, a la hora de hacer una fila en un banco o de obtener información sobre una ruta para el trasporte público, etc.– para constatar que en la mayoría de los intercambios comunicativos la actitud que tienen unos con respecto a otros parece ser la de *confianza positiva general* (no necesariamente universal), es decir, normalmente confiamos más de lo que desconfiamos en nuestras interacciones con los demás. Y de hecho, si no hubiese sido así desde nuestra infancia, seguramente no hubiésemos sobrevivido, pues nos 'hubiéramos negado' a recibir comida, abrigo, afecto, protección, etc., así como tampoco los hubiésemos dado. De esta manera, podemos hablar de unas *condiciones agentivas de contribución y reciprocidad per-agencial* (ver sección 1.6) básicas. Las primeras se referirían a que en una interacción agentiva conjunta los participantes intentan dar sentido a los actos/acciones de los otros participantes e intentan ayudarles en su cumplimiento.[67] Las segundas se referirían a que en una interacción un agente intenta y/o permite que se lleven a cabo los efectos per-agenciales (en su propia agentividad) derivables de la realización agentiva de otro agente.[68] Haremos én-

67 Los niños de 14 a 18 meses espontáneamente (esto es, sin promesa de recompensa y sin instarlos a hacerlo) recogen los objetos que se les caen a otros agentes o que no están en capacidad de hacerlo y se los devuelven (Warneken & Tomasello, 2009). También se ha visto, por ejemplo, que los niños 21 a 27 meses reconocen en los demás agentes cooperativos intencionales con quienes deben coordinar sus estados mentales (Warneken, Gräfenhain & Tomasello, 2012).

68 Salvatore Attardo (1997) sugirió que el *principio de cooperación* propuesto por Grice [1975] para los intercambios comunicativos se dividiera en dos niveles de cooperación. La *cooperación locucionaria* [CL] "o la cantidad de cooperación, basada en el [Principio de Cooperación, PC] que dos hablantes deben poner en el texto para intentar codificar/descodificar el significado del hablante ('*intended meaning*')" y la *cooperación perlocucionaria* "o la cantidad de cooperación que dos hablantes deben poner en el texto/situación para lograr los propósitos que el hablante (y/o el oyente) desea alcanzar con la emisión". Esto da lugar a lo que llama *principio de cooperación perlocucionario* [PCP]: "coopere en cualesquiera propósitos que tenga el hablante al comenzar el intercambio conversacional, incluyendo cualquier propósito práctico no-lingüístico (o en otras palabras, sea un buen samaritano)" (Attardo, 1997: 766;

fasis en que si damos por descontada la confianza positiva general, esto significa que (normalmente) no sea algo que se adopte deliberadamente, sino que por el contrario, es algo con lo que aprendemos a relacionarnos con los demás, del mismo modo en que aprendemos a atribuirles una psicología folk (en términos de creencias, deseos o intenciones): procedemos así porque así hemos logrado dar cumplimiento a nuestras agendas desde la infancia. En este sentido, las *condiciones agentivas de contribución y reciprocidad per-agencial* no solamente están embebidas en el marco fiduciario sino que están apuntaladas por él. Lo cual es tanto como decir que sin *marco fiduciario* positivo no hay terreno común ni emerge la posibilidad de *contribución recíproca*. Y sin contribución recíproca no hay tampoco aprendizaje (de una lengua, una destreza, una habilidad, etc.).[69] Y así, un cambio en la dirección de la confianza positiva (esto es, pasar de la confianza a la desconfianza) normalmente sólo aparecería en casos particulares, donde hay razones previas para que se piense que es prudente (o deseable) que se adopte una actitud de desconfianza. En este sentido, la desconfianza presupone que haya habido *confianza firme positiva* y requiere alguna razón para dicho cambio en el *marco fiduciario*, del mismo modo que la duda presupone

apud Terkourafi, 2007: 315; corchetes agregados); y el PCP tiene precedencia sobre el PC. Note usted que sin algo como el PCP no se pueden explicar las condiciones de cumplimiento de las per-agendas comunicativas. PCP/PC son similares –aunque con diferente alcance– a las condiciones de las que se acaba de hablar, pero en nuestro caso pensamos que el establecimiento de una esfera atencional conjunta (ver sección 1.2.3.2) supone el reconocimiento tanto de las agendas conjuntas como la expectativa de que cada uno contribuya, según sus capacidades y otras agendas, a lograr las agendas conjuntas en cuestión. Así, en nuestro caso, las primeras condiciones incluyen la dimensión de 'ayuda' que Attardo supone para el PCP; mientras que las segundas se establecen para toda la capacidad agentiva de un agente, y no solamente para actos de habla como supone el PC.

69 Aquí se podría ir más lejos: se podría suponer, a su vez, que la posibilidad de construir agendas estaría mediada por la constitución de nosotros mismos en agentes, y esto último no podría realizarse sin la participación de otros agentes. Esto significa que llegamos a constituirnos a nosotros mismos como agentes en una actitud de confianza positiva general intersubjetiva (inter-agentiva). Pero si esto es así, se puede sugerir –no sin riesgo– que la confianza positiva general es parte de las condiciones constitutivas de la racionalidad, en el sentido de que sin ella no sobreviviríamos. En efecto, si la actitud básica fuese la de desconfianza, sólo tendríamos como fuente con-fiable de información a nuestra propia condición agentiva, y por tanto, a nuestro propio rango fiduciario, y en ese sentido, nuestra capacidad para fluir adecuadamente en la experiencia se vería disminuida, por no hablar de las dificultades que habría para construir y establecer relaciones interpersonales, y más aun, sociedades, instituciones, etc. En breve: confiar en otros agentes es condición de racionalidad, y así, comportarse como un "solipsista" agentivo es comportarse irracionalmente.

una creencia previa y se requiere de alguna razón para que surja dicho cambio en el *rango fiduciario*.[70]

En tercer lugar, en cuanto a la fiabilidad de lo *hecho* por otro agente y reconocido por nosotros (por ejemplo, lo *dicho*), es un asunto que tiene que ver con sus actos/acciones en curso, y como tal, depende de la manera en que evaluamos el desempeño de su actuar (bien como nivel o como grado de precisión). En este sentido, se pueden considerar dichas acciones en curso como teniendo condiciones de *admisibilidad* por parte nuestra, de un modo similar a como sucede con nuestras propias acciones en el rango fiduciario (por ejemplo, una premisa en un caso epistémico, la manipulación de una herramienta en un caso kinético-manipulativo, etc.). Pero hay que notar que esta consideración sólo se obtiene si se ha mantenido como positivo el *marco fiduciario*. En esta misma línea, la confianza que un agente 'deposita' en otro puede ser global o centrarse en diferentes aspectos de su capacidad agentiva.

70 Desde un punto de vista ontogenético y evolutivo, este marco fiduciario positivo firme de base seguramente se relaciona con el establecimiento, en primera medida, de un *marco básico inter-agentivo personal* que aparece por primera vez en la infancia cuando los bebés dependen del cuidado de otros para su supervivencia, y que se refuerza episódicamente, gracias a la recurrencia de las experiencias que requieren del cumplimiento presencial de agendas conjuntas, esto es, aquel tipo de experiencias que emergen gracias a la coordinación de la propia realización agentiva con la de otro agente en el cumplimiento de dicha clase de agendas, y que llevan a la generación de *terreno común*. De esta manera, los agentes pueden desplegar su agencia operativa conjuntamente con otro agente, de suerte que la agencia operativa se 'convierta' en 'co-operativa', y así, las condiciones de la agencia se pueden co-organizar para dar lugar a una cierta 'co-agencia': es decir, en cuanto a la animación, habría una cierta co-realización agentiva con algún grado de co-temporalidad, co-espacialidad (en la cual puede darse una superposición del espacio peri-personal), sintonía afectiva, coordinación kineto-perceptual y cooperación intersubjetiva; en cuanto a la situacionalidad, se puede generar co-engranamiento y co-anidamiento; y, por supuesto, en cuanto a la atención, se puede generar el fenómeno de co-atención o atención conjunta. Se trata, así, de lo que llamamos 'fenómenos de segunda persona', donde la coordinación y cooperación entre al menos dos agentes (Tomasello, 2014) da lugar a un 'nosotros' en el que se establece la circulación de sentido. Es, entonces, en este marco básico inter-agentivo personal donde se genera un marco fiduciario positivo firme y donde tienen lugar experiencias compartidas que establecen un 'terreno común conjunto'. Ahora, al menos como hipótesis inicial, gracias al proceso de socialización en la infancia esta forma de marco fiduciario se generaliza para los agentes no-presentes, aunque 'presentificables' (es decir, los agentes que no hacen parte del grupo inmediato de socialización, pero con los que en cualquier momento podría llegar a haber coordinación agentiva), y es esto lo que permite generar *marcos comunes inter-agentivos grupales* que permiten a los agentes incorporar la forma de vida del grupo en el que crecen y en el que llegan a desenvolverse, y de este modo, obtener un 'terreno común genérico' con agentes con los que aún no hemos entrado en contacto (ver sección 1.7.4).

Así, se puede sostener el *marco fiduciario* para las diferentes dimensiones de la capacidad agentiva: pericia disposicional-temática y habilidad agentiva. En relación al marco fiduciario para la pericia disposicional-temática (que llamaremos *actitud fiduciaria*), agregaremos en este momento, además, que un marco fiduciario positivo, que incluya una actitud fiduciaria (esto es, en relación a la confianza en la sinceridad, franqueza, honestidad, buena voluntad, etc.) *positiva firme* (lo que no significa *inamovible*) con respecto a los otros agentes, es la actitud natural y que se adopta por default en nuestras interacciones diarias (en agendas con grado de precisión 'grueso'), para lo cual, seguramente habrá razones tanto evolutivas como ontogenéticas, como las mencionadas anteriormente.[71] Pero se podría tener una *actitud fiduciaria* positiva para con otro agente no en relación con su disposicionalidad temática, sino en relación a su *habilidad agentiva*. Y que podamos diferenciar lo uno de lo otro se ven en que podemos confiar en la buena disposición con que una persona hace algo, pero no en la habilidad con que lo hace, y en ese caso, seguramente esos actos/acciones serán sometidos a escrutinio ulterior (como cuando hay sospecha de error), de un modo similar a como lo haríamos con respecto al alcance de nuestro propio *rango fiduciario*, o como cuando en la oscuridad no sabemos si lo que hemos visto es un gato o una sombra, o como cuando revisamos una segunda vez una suma. Finalmente, en caso de que el *marco fiduciario* no sea positivo seguramente esas acciones ni siquiera serán tenidas en cuenta. Y dependiendo de las relaciones previas, los prejuicios, etc., alguien puede confiar mucho en otra persona (piénsese, por ejemplo, en la 'incondicionalidad' de la amistad) o muy poco (por ejemplo, sospechar que el otro es insincero o incapaz o ambos). En este sentido, en la interacción agentiva también intervienen cosas como el prestigio, la autoridad, etc., y que impactan el marco fiduciario: la mala reputación de un rol agencial puede hacer que, en principio, desconfiemos de las acciones del agente que lo encarna.

71 En este sentido, la actitud fiduciaria se relaciona, por ejemplo, con la "condición de sinceridad" en la teoría de los actos de habla de John Searle (1969) y el "principio de cooperación" de Paul Grice [1975], que –no sobra recordarlo– no son simples recomendaciones prácticas para el buen funcionamiento de la comunicación (como parecen pensarlo algunos profesionales de la lingüística), sino que son parte de las condiciones constitutivas de la misma, y como tales, hacen parte de las condiciones agentivas de contribución y reciprocidad per-agencial.

De esta manera, parece que se pasa de la actitud de confianza positiva general básica a la de desconfianza con respecto a los otros agentes (o a aspectos de su capacidad agentiva) sólo bajo condiciones especiales. Esas condiciones (llamémoslas *desaciertos*), en principio, parecen ser de dos clases:

(1) *Fingimiento*, donde suponemos que el grado de rigor del desempeño agentivo del agente en cuestión es diferente del grado esperado, dada la capacidad agentiva que le hemos atribuido (o detectado); es decir, pensamos que hace algo diferente de lo que realmente puede hacer, según las condiciones de los roles agenciales y agentivos pertinentes para las agendas en curso. Por ejemplo, el caso de fingimiento expresivo-comunicacional típico sería el de la insinceridad, donde suponemos que el agente en cuestión dice algo diferente a lo que realmente piensa.

(2) *Incompetencia*, donde suponemos que el agente en cuestión hace lo que realmente puede hacer, pero la calidad del desempeño agentivo es, al menos, imprecisa. Por ejemplo, un caso comprensivo típico es el de la falacia, donde suponemos que el agente en cuestión dice lo que piensa, pero –en nuestra opinión– lo que dice no se sigue de sus premisas con la fuerza que éste supone (o al menos parece incorrecto), lo cual se vincula con la *inverosimilitud* de lo que dice; o en caso de que el agente nos diga lo que piensa pero –en nuestra opinión– se trate de algo axiológicamente reprochable, lo cual se vincula con la *inaceptabilidad*. Esto, a su vez, dependerá de dos factores: o bien que el agente no disponga (aunque sea de un modo parcial) de una pericia temático-disposicional (fundamentadamente) compatible con la nuestra, o bien que no la despliegue adecuadamente.[72] En el ejemplo comprensivo se trataría de que el agente, o bien tenga creencias que en nuestra opinión son erradas, o bien haga inferencias inválidas con ellas.

En cuarto lugar, la falibilidad del marco fiduciario es de una clase similar de la falibilidad del rango fiduciario. Suponga, por ejemplo, que deseamos

72 Por supuesto alguien puede ser mendaz y estar en un error. En ese sentido, puede mentir y, sin embargo, decir algo verdadero, y el fallo es de justificación. Por otra parte, una posición extrema dentro del segundo caso sería el del error sistemático e incorregible, en el que el agente llegaría a ser para nosotros *incoherente* o incluso *irracional*. Alguien así sería sólo muy parcialmente comprensible, si es que llega a serlo en lo absoluto.

obtener información sobre la ubicación de un monumento en una ciudad, y en esa medida decidimos preguntarle a alguien por ello. Esto significa que damos por descontado que esa persona es confiable (esto es, por ejemplo, que es sincera), estando esto asociado, *prima facie*, a un *marco fiduciario* positivo en relación con su pericia disposicional-temática. Y piense en que nuestra disposición agentiva con respecto a nosotros mismos es similar y sólo en casos particulares nos detenemos a pensar si hemos cometido un error. Pero puede suceder que esa persona nos dé una información errónea (supongamos, también, que no por insinceridad). Esto quiere decir que podemos equivocarnos en la *atribución de confianza* del mismo modo que, como ya se había mencionado, nos podemos equivocar en la *atribución de agencia primaria* y *operativa*. Lo cual, a su vez, significa que dicha atribución (a) tiene objetivos, al igual que cualquier cosa que pueda evaluarse (Short, 2007: cap. 6) y (b) funciona como un medio para un fin que damos por descontado; en el ejemplo, el objetivo ulterior para el que se va a usar la información, donde dicho uso será algo que cae bajo campo de acción de nuestro *rango fiduciario*.

Finalmente, en el esclarecimiento del *marco fiduciario* hay que tener en cuenta, en primer lugar, tanto los diferentes *roles agenciales* que un agente puede adoptar ({«padre»}, {«enamorado»}, {«aficionado al futbol»}, {«gamer»}, {«policía»}, {«maestro»}, {«diseñador»}, etc.), como los que puede atribuir a los demás agentes. Y en la medida en que hay actividades y/o actos/acciones diferenciados para los diferentes roles agenciales, también se podrá tener una cierta actitud fiduciaria diferenciada para ellos: puede ser que Juan adopte el rol //futbolista//, pero se le puede tener confianza para algunas de las actividades (//^cobrar tiros libres^//), pero no para otras (//^versatilidad en el uso del balón^//). En la misma línea, un agente puede tener una actitud fiduciaria diferenciada que le permita tener cierta confianza (o desconfianza) con respecto a otro agente, dependiendo del tipo de rol que el otro desempeñe. Por ejemplo, un agente, puede confiar en otro en tanto que //amigo//, pero no en tanto que //estudiante//. O por el contrario, alguien puede confiar en el buen desempeño que tenga otra persona en cada uno de los roles que encarne ("César es un ejemplo a seguir en todos los ámbitos de su vida").

1.7.4. Contextos, circunstancias y situaciones

Ahora bien, se puede decir que el *estándar de rigor* es 'impuesto' a los agentes, pues se supone que es el modo como es esperable, exigible y/o aceptable que se desempeñen: es el 'punto de referencia' sobre cómo ha de evaluarse su realización agentiva. Pero, además, dicho *estándar de rigor* dependerá del *tipo de agenda* con el que se haya comprometido dicho agente (ver sección 1.3). Esto significa que, por ejemplo, en la resolución de agendas, cuyos objetivos se relacionan con la búsqueda científica de la verdad, o de convencer a alguien de algo, es preciso presentar premisas adecuadas y extraer de ellas, por medios inferenciales legítimos, esto es, ajustados a su respectivo estándar de rigor, conclusiones adecuadas; mientras que para otra clase de agendas como jugar baloncesto la destreza con el balón, la precisión para hacer los pases y para hacer canastas será lo que entra en juego. Ahora bien, la noción de "adecuación" se establece con respecto a un objetivo en relación al cual se puede evaluar el grado de cumplimiento de dicha adecuación. Y así, si algo es más o menos adecuado, lo es con respecto a dicho objetivo. Esto también quiere decir que puede esperarse que haya ciertos *estándares de rigor* para la resolución de las diversas clases de agendas; por ejemplo, peragendas, como las que intervienen en la intención de *convencer* a alguien de que algo es verdadero o que vale la pena hacerlo o que es valioso, etc. Pero, más aun, diremos, por una parte, que los *estándares de rigor* serán relativos al tipo de agendas en juego (las pretensiones de los diferentes roles); y por otra, que los agentes pueden y/o deben ajustar los *grados de rigor* de su realización agentiva en relación con los *estándares de rigor* de la resolución agencial. Es decir, los agentes podrán y/o deberán 'adoptar' los estándares de rigor pertinentes y 'adaptar' su grado de rigor a dichos estándares. Adoptar el estándar de rigor implica que el agente ha de intentar que las condiciones de cumplimiento de sus agendas se correspondan con el estándar de exigencia socio-históricamente establecido para esas pretensiones; mientras que adaptar el grado de rigor implica que el agente ha de intentar que su realización agentiva se corresponda con un grado de exigencia que le permita dar cumplimiento a esas pretensiones según los estándares de rigor en cuestión. De este modo, dicha adopción/adaptación implica poder dar

cuenta de la relación entre *grado de precisión* (cf. final de sección 1.4) y *nivel de precisión* esperado (cf. sección 1.7.2).

Es consecuencia de lo anterior que si a un agente se le asigna tener que encarnar un cierto rol agencial y si 'acepta' hacerlo (sin lo cual no habría la adopción/adaptación mencionada), también se le asignan (y 'acepta') –en cierta medida– los compromisos que conlleva encarnar dicho rol, por ejemplo, dar cumplimiento a las pretensiones de las actividades de dicho rol con un cierto estándar de rigor.[73] Y esta adopción/adaptación tendrá la oportunidad de realizarse a lo largo de diferentes *contextos*. En efecto, si bien es cierto que cuando damos sentido a algo ponemos en juego nuestra memoria, atención, habilidades, etc., también lo es que normalmente lo hacemos teniendo en cuenta el contexto en que realizamos dicha dación de sentido. Así, por ejemplo, si estamos hablando de un cierto tema en calidad de expertos, no se espera que digamos las mismas cosas y con el mismo nivel de precisión cuando lo hacemos ante una audiencia lega que cuando lo hacemos ante otros pares expertos, o ante una audiencia mixta.

La hipótesis que quisiéramos adelantar ahora es que en muchas ocasiones *los estándares de rigor se establecen* (esto es, se *constituyen*, *implantan*, *reproducen...*) *en virtud de las pretensiones que se ponen en juego y que instauran los* 'contextos' *en que se realizan*.

Ahora bien, es importante aclarar un poco más cómo se usa aquí la noción de *contexto*. Se distingue aquí entre *contextos*, *roles*, *circunstancias*, *lugares*, *áncoras* y *tópicos*. En primer lugar, los *contextos* se especifican de un modo intersubjetivo, y en ese sentido, los contextos –y por tanto, su enacción a partir de marcas circunstanciales– han de entenderse como organizados socio-históricamente, con diferentes alcances en las responsividades de los agentes a lo largo de diferentes grupos sociales. Que los contextos se

73 Los roles sociales se asignan en virtud de reglas sociales. Las *reglas sociales* (constitutivas y regulativas; cf. Searle, 1995), que instituyen los roles agenciales, por lo demás, tienen sus propios objetivos, y se asignan con un cierto aval colectivo (cuya legitimidad también está sujeta a condiciones socio-históricas), de tal suerte que en muchas ocasiones nos comportamos dando por descontado que los demás miembros de la sociedad están dando cumplimiento a las pretensiones de esos roles (en virtud de un *marco fiduciario* social). Es por eso que tenemos tendencia a indignarnos cuando sabemos que, por ejemplo, un funcionario público 'se cree por encima de la ley', o cuando conocemos casos de corrupción, tráfico de influencias, plagio, etc.

especifiquen de un modo intersubjetivo tiene como consecuencia que a los agentes que supuestamente intervendrían en ellos se les ha atribuido, asignado o impuesto (socio-históricamente, y de modo explícito o implícito, vago o genérico, etc.) una serie de comportamientos constituyentes/regulantes/gobernantes articulados entre sí que hemos llamado *roles agenciales* (ver sección 1.7.1), y a los agentes que (supuestamente) realizarían dichos roles los denominamos *participantes* contextuales (un rol agencial aglutina un tipo 'idealizado' de agentes que se esperaría que pudiera encarnar esos roles y que enactuara los ítems semióticos típicos asociados a dichos roles. A dicho conjunto idealizado de agentes lo llamamos *audiencia*, ver sección 3.1.2). Son otros ejemplos de *roles agenciales* {«magistrado»}, {«cinéfilo»}, {«presidente»}, {«periodista»}, etc. Y, además, un mismo participante podría adoptar el *rol agencial* de {«médico»} según el *contexto* de una consulta; de {«profesor»} según el *contexto* de una clase, etc. Un *rol agencial*, recuerde usted, se constituye y articula por una serie de *actividades*: el rol de médico se cumplirá en la medida en que se haga {^auscultación ^}, {^anamnesis^}, {^diagnóstico^}, etc. Y, por supuesto, tanto para cada una de esas actividades, como para el rol en su globalidad, se les han asignado una serie de *metas* y *pretensiones* a las que los *participantes* (supuestamente) tendrían o podrían –dependiendo del contexto y del rol– estar intentando dar cumplimiento y éxito (recuerde usted lo dicho con respecto a las condiciones de aprehensión).

Ahora bien, los comportamientos constituyentes/regulantes/gobernantes de los *roles agenciales* lo que constituyen, regulan y gobiernan son una serie de conductas dirigidas al cumplimiento de agendas. De este modo, los *contextos* vienen a ser, a su vez, constituidos y regulados por agendas. Esto quiere decir que se han construido socio-históricamente una serie de estándares de rigor de 'conducta adecuada' (esperable, exigible o aceptable) para esos contextos. Y así, aunque los agentes, en su realización agentiva, intentan resolver sus agendas con un cierto grado de rigor; en todo caso, desde un punto de vista contextual (esto es, socio-histórica e intersubjetivamente establecido) es esperable (exigible o aceptable) que su desempeño (o al menos su compromiso) agentivo sea tal que resuelva esas agendas con un cierto estándar de rigor.

Por otra parte, entenderemos una *circunstancia* como una forma de instanciación de un contexto, y en esa medida, lo que se articulan en ella no serán *roles agenciales* sino agentes concretos (a los que hemos llamado *participantes* circunstanciales), encarnando así, *roles agentivos*, que según sus intereses y posibilidades podrán (o no) adoptar unos *grados de rigor* para intentar adaptarse (o no) a los *estándares de rigor* de los *contextos* en los que intervienen y que dichas *circunstancias* actualizan (al conjunto efectivo de agentes que encarnan un rol agentivo y que enactúan ítems semióticos que caracterizan dicho rol lo llamamos *público real*, ver sección 3.1.2). De este modo, lo que se establece en la *circunstancia* por parte de los participantes son una serie de 'conductas interactivas' entre los agentes, esto es, una verdadera serie de enacciones duales o plurales, en las cuales lo que circula, entre muchas otras cosas, es el *sentido agentivo*, que entonces llega a ser un sentido inter-agentivo, es decir, un sentido que circula en sociedad. Así, en un sentido cercano al que tiene en gramática cognitiva el *Ground* (Langacker, 2002: 318; 2008: 259; 2013: 78), una circunstancia se entiende como un *episodio semiótico* (definido en la sección 2.3.1), que incluye a los participantes, el entorno inmediato, y el o los eventos semióticos en cuestión (y por tanto el 'terreno común' que han generado, generan y al que acuden los participantes), de los cuales dichos participantes se percatan, aunque sea sólo de modo superficial y parcial. En la medida en que el engranamiento de un agente en su circunstancia define su *situación* y sus posibilidades experienciales de actos/acciones, un *participante circunstancial* será un agente situado en una circunstancia que está adoptando (dando cumplimiento) a uno o más *roles agentivos*. Por supuesto, puede suceder que un agente realice un rol sin que los demás participantes de la circunstancia se den cuenta, como en el caso de un //espía//. También es posible que el análisis de los episodios semióticos de diferentes circunstancias arroje como resultado que en una de ellas un mismo participante pueda estar realizando más de un rol, aunque los otros participantes no lo noten. O también puede suceder el caso contrario; es decir, que un agente piense erróneamente que está satisfaciendo cierto rol, y por tanto, participando adecuadamente en la circunstancia, cuando en realidad los demás no piensan lo mismo, como el que piensa que está siendo divertido, cuando en realidad está siendo considerado un impertinente.

Las *circunstancias* en las que participa habitualmente un agente configuran su *forma de vida* y el modo en que despliega habitualmente su *capacidad agentiva* en su *forma de vida* define su *estilo de vida*. Y así, dos agentes pueden no compartir el mismo *estilo de vida*, pero sí su *forma de vida*. Una forma de vida compartida[74] con otros es una característica de pertenecer a una cierta cultura. En la medida en que es en la *condición fiduciaria* (ver sección 1.7.3) que se produce y reproduce la cultura, es también en la condición fiduciaria que se produce y reproduce la estructura conceptual (ver capítulo II), hasta donde lo permiten las variedades individuales de personalidad, y las sociales de roles agenciales disponibles (e incluso, admisibles). Y una cierta condición fiduciaria positiva firme parece ser parte del trasfondo para la fluidez de los actos/acciones agentivas e inter-agentivas de la vida cotidiana, puesto que es parte de las condiciones constitutivas de los contextos y las circunstancias en que se instancian la cooperación per-agencial conjunta o colectiva (al menos parcial) de los participantes que intervienen en ella, incluso si la realización agentiva efectiva no satisface las pretensiones de los roles agenciales o sólo lo hace parcialmente (lo que, a su vez, se constituye en parte fundamental de los cambios y transiciones contextuales en la historia).

Por otra parte, si los agentes no comparten su *forma de vida*, seguramente se trata de agentes que viven en culturas diferentes (lo que no significa que vivan en lugares geográficamente diferentes, aunque eso es muy común). Las *formas de vida común* presentan diversos grados de complejidad y sus miembros pueden tener diferentes grados de asimilación de dicha complejidad. Basta pensar en el modo en que los niños, en la medida en que van creciendo, se van habituando, apropiando, y asimilando, a la *forma de vida* que su grupo socio-cultural les ofrece (en primer lugar, a partir de sus cuidadores).

De este modo, es gracias a los *contextos* y *circunstancias* que los *roles agenciales/agentivos* de los *agentes* (a) *emergen* (*e.g.*, adversario, defensor), (b) se *constituyen* (piénsese en el rol 'volante de creación', 'presidente', etc.), (c) se *regulan* y *gobiernan* (un 'buen' pedagogo; un 'mal' amigo), y (d) se *atrincheran*

74 No por consenso o aceptación, sino porque el agente se reconoce como siendo miembro de un colectivo. Es decir, hay un 'terreno común' en el que 'nosotros somos y hacemos' esto y aquello; aun cuando ese agente en particular no 'sea' ni 'haga' esto o aquello, e incluso, esté en desacuerdo con ello. Si el agente no *se* reconoce en aquello que supuestamente se comparte ni es reconocible por los demás miembros 'como uno de ellos', no hay tal *compartir*.

(*e.g.*, se enseñan y tienden a reproducirse). Y en la adopción/adaptación de los grados de rigos a los estándares de rigor a lo largo de diversas circunstancias, los *participantes* también podrían y/o deberían adoptar/adaptar ciertos *rangos* y *marcos fiduciarios* (ver sección 1.7.3).

Las *circunstancias*, cuando se encuentran institucionalizadas (es decir, cuando colectivamente se construyen *contextos* donde se usan reglas constitutivas y regulativas, cf. Searle, 1995), tendrán, además, unas ciertas *áncoras* de reconocimiento que permiten a los participantes esperar el modo en que otros participantes enactuarían dichas áncoras. Por ejemplo, en una *circunstancia* de celebración de cumpleaños es posible que haya bombas de helio como parte del entorno que engalana el *lugar*, sea este la casa, la oficina, un restaurante, etc. De este modo, las áncoras podrán ser artefactuales, conductuales (afectivas, prácticas, expresivas, etc.), instrumentales, entre otras; y sistemáticamente relativas a un tiempo y un espacio (*lugar*). En este sentido, hay que entender las áncoras como relativas a las circunstancias de las que hacen parte (y por extensión, a los contextos desde los cuales pueden preverse). Por ejemplo, aunque ciertamente Times Square en Nueva York o la Plaza Roja en Moscú son espacios en donde pueden instanciarse circunstancialmente ciertos contextos (sitio turístico, visita histórica), a su vez pueden reconocerse como áncoras anidadas en *lugares* de circunstancias y contextos más amplios (vida de Manhattan, historia rusa). En casos institucionalizados muy reglados se dedicarán 'espacios especiales' a las áncoras, esto es, valorados de tal manera que las áncoras que los 'llenan' se considerarán de un estatus especial, como para que sea crucial atender a ellas, lo cual permitirá que en esas *circunstancias* se pueda anticipar el uso, por ejemplo, de signos, como en los cines (espacios para áncoras-pósters), los museos (espacios para las áncoras-elementos de exhibición), las calles (espacios para áncoras-señales de tránsito, áncoras-semáforo), los salones de clase (áncora-tablero, áncora-pupitre), etc.

Un *tópico* describe la clase de carácter o cuestión que articula diferentes *pretensiones* en un *contexto* (y por tanto, las *circunstancias* también tendrán *tópicos*). Por ejemplo, el *tópico* 'interés por el aprendizaje' es típico de los contextos educativos, en la medida en que es una cuestión que articula a los roles agenciales {«profesor»} y {«estudiante»}. El hecho de que el *tópico* se pueda considerar como 'apropiado' implica que está sujeto a evaluación, y en

ese sentido, habrá elementos materiales y responsividades que sean relevantes para el *tópico* y habrá otros que no lo serán. En este sentido si en un contexto dado puede haber varias pretensiones que requieran actividades de diferentes clases y formas de articulación de sus actos/acciones (con sus respectivas metas); dicho entrelazamiento de actividades puede generar *sub-tópicos* que articulen pretensiones o metas particulares, y que por tanto, requieran de la cooperación y coordinación de actividades y actos/acciones de un modo especial por parte de los participantes. Tomemos una clase como ejemplo: los roles agenciales {«profesor»} y {«estudiante»} pueden contemplar actividades particulares como la presentación de exámenes, cuyo *sub-tópico* podría ser 'determinación de grado parcial de aprendizaje'. Ahora, un mismo *tópico* puede estar presente en varios *contextos* (las clases no son los únicos contextos donde hay un interés por el aprendizaje), y de igual modo, puede haber varios *tópicos* en un mismo *contexto* (piense en el contexto de la vida en pareja). Pero no es inusual que de todos los *tópicos* que caracterizarían a un *contexto*, sólo algunos se actualicen en una *circunstancia* dada, mientras que otros se actualicen en otra; o también, que unos se actualicen de forma exitosa y otros no (piense en las cosas que normalmente se esperan que sucedan en unas vacaciones, y las diferentes cosas que allí –para bien o para mal– efectivamente suceden). Finalmente, no es infrecuente que un mismo *lugar* sirva como escenario para que *tópicos* de uno o varios contextos se instancien circunstancialmente: un local de un restaurante puede servir de escenario para los contextos 'velada romántica', 'invitación a comer' y 'propuesta matrimonial'.

Los siguientes ejemplos ilustran algunas de las distinciones anteriores (la lista no intenta ser ni muy específica, ni por supuesto, exhaustiva).

- Ejemplo 1:
  - Contexto: clase de matemáticas
  - Tópico: interés por el aprendizaje de matemáticas
  - Circunstancia: esta o aquella sesión de clase
  - Roles agenciales: {«profesor»}, {«estudiante»}
  - Pretensiones: (*educar*), (*aprender*)
  - Participante (encarnando un rol agentivo): //agente 1//, //agente 2//, //agente 3//, ...

- Conductas: estos actos/acciones en relación a las actividades en curso
- Áncoras: tablero, marcadores, pupitres, ...
- Lugar: esta o aquella aula en este o aquel momento

- Ejemplo 2:
  - Contexto: ir a cine
  - Tópico: interés por los filmes
  - Circunstancia: esta o aquella proyección
  - Roles agencial: {«espectador»}, {«proyeccionista»}, {«acomodador»},
  - Pretensiones: (*entretenerse*), (*proyectar película*), (*ubicar en las sillas a los espectadores*)
  - Participante (encarnando un rol agentivo): //agente 1//, //agente 2//, //agente 3//, ...
  - Conductas: estos actos/acciones en relación a la proyección de la película
  - Áncoras: pantalla, sillas, identificadores del personal, ...
  - Lugar: esta función en este o aquél teatro en este o aquel momento

- Ejemplo 3:
  - Contexto: consulta médica
  - Tópico: interés por la salud/preocupación por la enfermedad
  - Circunstancia: esta o aquella consulta médica
  - Roles agenciales: {«médico»}, {«paciente»}, {«enfermero»}, ...
  - Pretensiones: (*ayudar a preservar/recuperar la salud de otros*), (*preservar/recuperar la salud propia*), (*administrar tratamientos*)
  - Participante (encarnando un rol agentivo): //agente 1//, //agente 2//, //agente 3//, ...
  - Conductas: estos o aquellos actos/acciones en relación a las actividades de las pretensiones: hacer preguntas, contestar preguntas, examinar, dejarse examinar, ...
  - Áncoras: bata, estetoscopio, diplomas, ...
  - Lugar: este o aquel consultorio (en este o aquel momento)

- Ejemplo 4:
  - Contexto: misa
  - Tópico: interés por lo sagrado
  - Circunstancia: esta o aquella misa
  - Roles agenciales: {«sacerdote»}, {«acólito»}, {«feligrés»}
  - Pretensiones: (*realizar una celebración religiosa*), (*ayudar al sacerdote en una celebración religiosa*), (*participar de una celebración religiosa*)
  - Participante (encarnando un rol agentivo): //agente 1//, //agente 2//, //agente 3//, ...
  - Conductas: estos actos/acciones en relación a la ceremonia religiosa
  - Áncoras: sotana sacerdotal, incienso, hostia, ...
  - Lugar: esta o aquella iglesia en este o aquel momento

- Ejemplo 5:
  - Contexto: fiesta de fin de año
  - Tópico: fortalecimiento de lazos afectivos, celebrar, ...
  - Circunstancia: esta o aquella fiesta de fin de año
  - Roles agenciales: {«invitado»}, {«anfitrión»},
  - Pretensiones: (*festejar*), (*preparar un festejo*)
  - Participante (encarnando un rol agentivo): //agente 1//, //agente 2//, //agente 3//, ...
  - Conductas: estos actos/acciones en relación a las actividades festivas
  - Áncoras: música 'decembrina', arreglo navideño, ...
  - Lugar: esta o aquella casa, bar, finca...; en este o aquel momento...

- Ejemplo 6:
  - Contexto: proceso penal
  - Tópico: interés por la legalidad
  - Circunstancia: este o aquel proceso penal
  - Roles agenciales: {«fiscal»},{«abogado defensor»}, {«acusado»}, {«juez»}, {«testigo experto»},

- Pretensiones: (*acusar de un delito*), (*defender de un delito al acusado*), (*ser defendido de acuerdo a los intereses propios*), (*determinar la responsabilidad jurídica*), (*dar testimonio verídico*)
- Participante (encarnando un rol agentivo): //agente 1//, //agente 2//, //agente 3//, ...
- Conductas: estos actos/acciones en relación a las actividades legales en curso
- Áncoras: toga de juez, estrado, espacio para la defensa, espacio para la fiscalía, ...
- Lugar: este o aquel juzgado en este o aquel momento

- Ejemplo 7:
  - Contexto: cena
  - Tópico: placer gastronómico
  - Circunstancia: esta o aquella cena
  - Roles agenciales: {«comensal»}, {«mesero»}, {«chef»}, {«administrador»}
  - Pretensiones: (*comer*), (*atender al comensal*), (*preparar comida*), (*asegurar logística*),
  - Participante (encarnando un rol agentivo): //agente 1//, //agente 2//, //agente 3//, ...
  - Conductas: estos actos/acciones en relación al majeño de cubiertos y las maneras en la mesa
  - Áncoras: mesas, sillas, manteles, vajillas, menús, ...
  - Lugar: este o aquel restaurante/casa/hotel...; en este o aquel momento

Una *situación* se compone de las condiciones reales de la agentividad en las que se encuentran inmersos los agentes. Y según lo hemos visto, esas condiciones implican la animación, la situacionalidad y la atencionalidad. Por lo demás, la *situación* en la que se encuentra un agente puede estar actualizando varias *circunstancias* simultáneamente, y de este modo, las *situaciones* pueden tener muy diverso grado de complejidad inter-agentiva. Pero, además, es por medio de actos/acciones agentivos (*enacciones*) que los *agentes situados* participan efectivamente en la *situación*; y por tanto, es con ellos que los agentes se

adaptan (o no, de modo parcial, insatisfactorio, etc.) a los estándares de rigor, *adoptan* (en mayor o menor medida) las pretensiones y *aceptan* (también, en mayor o menor medida) los compromisos que se deriven de ellas y que correspondan a los respectivos *roles agenciales* postulados por los *contextos*. En esta medida, por su misma naturaleza enactiva, las situaciones son para sus participantes dinámicas, sujetas a diferentes cambios y ajustes que impliquen re-acomodar la realización agentiva para dar cumplimiento de las diferentes agendas en curso, en particular, cuando como es frecuente, hay *anidamiento agencial* (ver sección 1.3), esto es, donde pueden darse una o varias sub-agendas en relación a una agenda en curso. En este sentido, las situaciones tienen un lugar particular no sólo durante la actualización de una circunstancia, sino en las transiciones de una circunstancia a otra, o en las actualizaciones en una misma circunstancia de varios contextos o de varios tópicos.

Ahora bien, si en una *situación* en concreto, es en donde se lleva a cabo la realización de circunstancias, entonces es en ellas donde se pone en evidencia el 'peso' del 'terreno común' y de la 'condición fiduciaria' en la circulación del sentido. Ahora, teniendo en cuenta lo que hemos expuesto hasta aquí, podemos en este momento ofrecer una reflexión más amplia al respecto. En efecto, en una *circunstancia* particular, en una esfera atencional conjunta (*situación*) puede establecerse un *terreno común local en curso*, cuando lo que se pone en juego es la coordinación conjunta de acciones/actos en tanto que *conductas* que hacen parte de ciertas actividades, en relación a metas específicas. Por ejemplo, hacer una pregunta y esperar una respuesta para tomar una decisión (e.g. el sitio para ir al cine). Pero también podemos hablar de un *terreno común local inmediato*, cuando se trata de la coordinación de actividades-tópicos en curso en relación a unas pretensiones que se están intentando cumplir. Por ejemplo, ir al cine, que se puede ver como: ir conjuntamente para llegar a un sitio donde se va a ver una película, hacer la fila, comprar las boletas, ir a la confitería, entrar al teatro. Por lo demás, también podemos hablar de un *terreno común compartido*, cuando los agentes reconocen que han intentado dar cumplimiento a agendas conjuntas en el pasado, con o sin éxito, en el marco del cumplimiento de pretensiones incorporadas para unos roles y tópicos dados; esto es, han participado anteriormente en las mismas circunstancias cumpliendo ciertos roles, y en esa medida, reconocen que mu-

tuamente tienen una 'historia agencial'. Por ejemplo, cuando se reconoce que anteriormente se ha ido al cine con alguien. Note usted que estos tres estratos del terreno común suponen una suerte de 'profundidad' mayor en el terreno común en relación a uno o varios agentes en concreto.

Los anteriores tres 'estratos' del terreno común conjunto se pueden contrastar con un *terreno común ampliado*, en el que en la esfera atencional pueden aparecer actividades-tópicos mutuamente reconocibles por los agentes, pero pertenecientes a contextos diferentes, por lo que se está en condiciones de ampliar el terreno ya conocido; y así, atribuir a otros agentes la posibilidad de actualizar esas actividades en los nuevos contextos compartidos, como cuando sabemos a partir de un terreno común compartido que si Juan es ansioso con respecto a las filas para entrar a cine, generamos la expectativa de que también puede serlo en relación a las filas de los bancos.

Más allá de esto habría un *terreno común genérico*, en el que a pesar de que no haya un terreno común compartido, los agentes atribuirían a los otros agentes que entraran en su esfera atencional, la posibilidad de actualizar roles, actividades-tópicos y actos/conductas, así como de reconocer áncoras de diferente clase en la circunstancia en cuestión, en virtud de que no hay razón para no atribuirles la propia forma de vida. Por ejemplo, cuando no conocemos a las otras personas en la sala de cine, pero esperamos que cada una 'respete' la fila para comprar o reclamar la boleta. Por supuesto, esto implica que el terreno común genérico puede incluir desde la posibilidad de coordinar conductas relativamente simples hasta roles agenciales complejos. Quizás una de las formas más básicas que toma el terreno común se da en la idea de que podemos compartir un mismo lenguaje verbal con otros agentes que no conocemos.

Agregaremos que los primeros cuatro estratos se relacionan con un terreno común que depende, en mayor o menor medida, de experiencias compartidas con agentes con los que hemos tenido agendas conjuntas, y en esa medida depende preponderantemente de un marco fiduciario (ver sección 1.7.3) conjunto o 'biográfico'; mientras que el terreno común genérico depende de un marco fiduciario ampliado en conjunción con la fiducia semiótica, que permite el reconocimiento de roles, y por tanto, de las expectativas de confianza básica inter-agentiva, y de la actitud para desplegar la circulación de sentido amparados en ellas.

Ahora, del mismo modo que la confianza mutua (*condición fiduciaria recíproca*) juega un papel cohesionador y estabilizador de terreno común a escala local, conjunta o ampliada; la confianza en una condición fiduciaria recíproca genérica (*fiducia genérica*) jugaría un papel similar a escala genérica, que en un sentido amplio incluiría el seguimiento a marcos institucionales, lo que entre otras cosas, se pondría a prueba en áncoras de muy diferente clase: por ejemplo, áncoras temporales, como los horarios; áncoras espaciales, como los sitios para oficinas, consultorios, etc.; áncoras conductuales, como las prácticas ritualizadas de celebración (brindis, aplausos, ...), de espera (en la atención en un aeropuerto, en una embajada, en un restaurante...), etc., de procedimiento (apertura y cierre de sesiones, discursos); áncoras de reconocimiento, como los uniformes de todas las clases o ítems típicos de ciertas profesiones (togas, bolillos, estetoscopios, carnés de identificación...), entre otros. Estas diferentes áncoras permiten, además, como parte del terreno común que se construye (en curso o inmediato) sobre el terreno genérico atribuir a un agente que entra o puede entrar en nuestra esfera atencional un cierto rol u otro y evaluar su desempeño. En este sentido, este 'estrato' del terreno común, aunque genérico en sus condiciones, presenta, al mismo tiempo un 'espesor' bastante grande, que puede diferenciarse en múltiples 'sub-estratos' (por ahora no intentaremos identificarlos).

Por supuesto, cada una de las clases de terreno común de las que hemos venido hablando puede ser de un 'espesor', 'área' y 'grado de cohesión' muy diferente; y en esa misma medida, la fiducia recíproca que puede 'compactarlo', 'removerlo' o 'facilitarlo' también puede serlo: no reaccionaremos de la misma manera frente a una persona que no 'respeta' la fila que a una que no 'respeta' la integridad personal de otro agente; y así mismo, no establecemos el mismo '*timing*' para conversar (dar la palabra, hacer chistes, responder), bailar, etc., con nuestros mejores amigos que con personas que no hacen parte nuestro 'círculo de la confianza'. O de igual manera, si en la calle preguntamos a una persona que nunca hemos visto dónde queda una cierta oficina pública, construimos terreno común local en curso sobre terreno común genérico. Pero el terreno común genérico no será necesariamente igual u homogéneo: no es igual hacer esa pregunta a alguien que porta el uniforme de policía que

alguien que no lo tiene (dependiendo, entre otras cosas, de la reputación de la policía en esa ciudad o en ese país).

Estos cinco estratos del terreno común los abordamos a partir de nuestro propio '*terreno de familiaridad*'. Dicho terreno, que se va adquiriendo y modificando desde nuestra más temprana socialización, permite la construcción, aprehensión, sedimentación, producción y reproducción, fortalecimiento o debilitamiento de nuestro *estilo de vida* (cf. *supra*) en el marco de una *forma de vida* compartida, y así, se trataría aquí de un 'estrato' con una base 'sedimentada' que se construye sobre –o incluso, se puede 'fundir' con– el *trasfondo* (ver sección 1.2.2.4) y con una 'superficie' que se sigue generando en la medida en que se ejerce la agencia operativa. Es en la gestación de este terreno de familiaridad en el que aprendemos a reconocer los más diversos roles en contextos diferenciados (institucionalizados o no, así como sus tópicos y actividades y acciones correspondientes, así como las áncoras circunstanciales), el diferenciado trato con los demás, el uso de los diferentes ítems semióticos, de muy diferente grado de complejidad, trátese de objetos o signos (incluyendo, entonces, la propia lengua). En esta medida, es en el *terreno de familiaridad* que nos constituimos a nosotros mismos como agentes humanos situados socio-históricamente, donde aprendemos a desplegar y desplegamos nuestra realización agentiva y aprendemos las significancias (ver secciones 3.2.3.5) que van a estar disponibles para nosotros en nuestra cultura. De esta manera el terreno de familiaridad está marcado por las formas biográfico-históricas de la *condición fiduciaria*: *marco fiduciario* (confianza inter-agentiva), *fiducia semiótica* (confianza atribuida a los diferentes ítems semióticos),[75] y *rango fiduciario* (confianza en las propias capacidades agentivas para enactuar aquello que pueda entrar en nuestra esfera atencional).

El tema de la fiducia semiótica permite hacer una aclaración adicional de suma importancia: es gracias al terreno común y al terreno de familiaridad que

75 En la medida en que otros agentes pueden ser 'ítems' (puesto que se les puede dar sentido), en estricto sentido, el marco fiduciario estaría contenido en la fiducia semiótica. Ahora, dada la importancia que tienen los otros agentes para nosotros, hemos diferenciado –de modo operativo– el marco fiduciario de la fiducia semiótica. Una razón adicional para diferenciarlo, incluso si en nuestra presentación no se ha explicitado, es que podemos llegar a tener un cierto marco fiduciario con agentes individuales no humanos, como los animales que consideramos 'mascotas', y a quienes atribuimos un cierto grado de confianza o desconfianza; al igual que sucede con agentes institucionales.

también vamos generando y construyendo a diario lo que podría llamarse un *terreno semiótico*, esto es, no el terreno común que se genera por la coordinación de actividades entre agentes que aparecen en la esfera atencional, sino el que se genera primariamente mediante la enacción de diferentes ítems,[76] en particular de signos, y que nos 'familiarizan' con el o los agentes que los producen (o que suponemos que los producen) o que 'son' representados por ellos.[77] En cuanto a los primeros, así nos familiarizamos, por ejemplo, con Christopher Nolan, Stephen Hawking o Angela Merkel. En cuanto a los segundos, así adquirimos familiaridad no sólo con algunas personas que se encuentran lejos, sino también, por ejemplo, con Jack Sparrow, Hannibal Lecter o Barry Allen. A no ser que usted haya tenido la oportunidad de conocer personalmente y coordinar actividades con los primeros, la idea que usted se ha hecho de ellos obedece a que usted ha enactuado ítems semióticos que otros agentes han dejado o sobre los cuales han llamado su atención. Note usted, por lo demás, que deliberadamente se han escogido un grupo individuos 'reales' mientras que en otro sólo se han mencionado 'entes de ficción'. Sin embargo, muy seguramente usted ha podido saber cuáles son los reales y cuáles no. Y esto implica que la enacción de esos signos no sólo nos familiariza con sus (presuntos) productores o (supuestos) ítems representados, sino que lo hace con un cierto *sentido de realidad* o de *irrealidad* (por ejemplo, de *ficcionalidad*). Es también de este modo en que nuestra *fiducia semiótica* afecta nuestra dación de sentido: *confiamos* en que los muy diversos ítems que aparecen en nuestra esfera atencional se comporten de la manera que esperamos (y esto también implica: con el sentido de realidad/irrealidad que genera su enacción), ya sea porque con ello podemos coordinar el cumplimiento de agendas con otros agentes (como en el caso en el que se esté siguiendo una lista de compras para el mercado), porque con ello obte-

76 Lo que se acaba de decir en la nota anterior para la relación fiducia semiótica/marco fiduciario también vale, en estricto sentido, para la relación terreno semiótico/terreno común. Y las razones para distinguirlos son parecidas, pero con un ingrediente adicional: sólo porque hay terreno común inter-agentivo es que se puede generar otra clase de terreno. El caso contrario no se da en nuestra experiencia.

77 Por ejemplo, en el caso del lenguaje escrito, cuando se trata de familiarizarse con un 'autor' mediante sus novelas, o con una persona mediante su correspondencia (hasta hace unas décadas, mediante sendos folios; ahora, con breves correos electrónicos). Esta manera de abordar el asunto nos acerca un poco a algunos de los problemas abordados desde otras perspectivas con el nombre de "enunciación" (cf. L. Brandt, 2013, etc.).

nemos una cierta información que necesitamos para nuestras propias agendas (por ejemplo, seguir la información meteorológica para tomar decisiones con respecto a un viaje), porque nos cause placer (como cuando se sigue una serie de televisión), etc. Así, no solamente debemos saber cómo enactuar esos muy diferentes ítems, sino que para poder hacerlo *confiamos* en ese saber y cómo desplegarlo (*rango fiduciario*); pero también –y crucialmente– confiamos en que esos ítems 'respondan adecuadamente' a nuestra enacción: esperamos que la lista del mercado sea 'completa', que la información meteorológica sea (precisamente) 'fiable', que lo representado en la serie de televisión nos entretenga. En otras palabras, la fiducia semiótica también implica *confiar* en que los diferentes ítems que nos encontremos (particularmente, signos y artefactos de toda clase) 'funcionen bien' cuando se usan: que no sean sistemáticamente 'engañosos', 'impropios' o 'inadecuados'. Porque, entre otras cosas, si lo fueran, sencillamente no hubiésemos sobrevivido. De ahí la importancia de su *fundamentación* (ver secciones 3.1 y 3.2). Anotaremos, por lo demás, que la fiducia semiótica sólo puede surgir a partir de un cierto terreno común ya construido y un terreno de familiaridad ya gestionado.

Es a partir, entonces, de la sistemática enacción de ítems de diferente clase que del terreno común y el terreno de familiaridad generamos un cierto *terreno semiótico* acerca de objetos y signos que han entrado en nuestra esfera atencional. Ahora, el entretejimiento del terreno común y el terreno semiótico –que llamaremos *terreno agentivo*– es el que permite familiarizarnos con las instituciones. En efecto, piense usted, por ejemplo, en el papel de las áncoras que hemos mencionado más arriba: es debido a la *confianza* depositada (esto es, que consideramos como fiable) los uniformes y a los carnés de identificación que consideramos a sus portadores como si estuvieran cumpliendo el rol agentivo correspondiente.

Por último, los muy diversos elementos con los que nos encontramos en el *terreno agentivo* –de personas a instituciones, de piedras a galaxias, de palabras a hechos históricos, de imágenes a mundos de ficción– constituyen los muy diferentes elementos que pueden hacer parte de la *ontología agentiva* (ver sección 2.3). Sin embargo, no todos los ítems de dicha ontología tienen igual 'estatus' en la circulación del sentido. Ciertamente, aun cuando podamos hablar de la admisibilidad (o más restringidamente de la credibilidad: verosimilitud/aceptabilidad) de las acciones de Ángela Merkel y de Jack Sparrow, el sentido asignado a cada

uno hace que pertenezcan a universos del discurso diferentes. En efecto, la condición fiduciaria y el terreno agentivo se establecen a partir del mundo experiencial kineto-perceptualmente engranable en el que cohabitamos con los demás agentes y con los que establecemos un terreno común y un trasfondo. Y es en relación a ese mundo que establecemos muy diferentes *universos del discurso*, en el sentido de marcos ontológicos más o menos estructurados, 'poblados' con ciertas ontologías, y sobre las que nuestro sentido puede versar o 'discurrir'.

En la tabla 9 se resumen algunas de las ideas que se acaban de exponer.

terreno de familiaridad	↔	terreno semiótico	↔	*terreno común* local en curso
	↔		↔	*terreno común* local inmediato
	↔		↔	*terreno común* compartido
	↔		↔	*terreno común* ampliado
	↔		↔	*terreno común* genérico
condición fiduciaria (rango fiduciario/fiducia semiótica/marco fiduciario)				

Tabla 9. Diferentes clases de terrenos y fiducias

Esta idea de tener al menos 'cinco estratos' diferenciados entre el terreno común local en curso y el trasfondo, abordados desde el terreno de familiaridad y el terreno semiótico nos servirá como punto de anclaje para dar cuenta del diferente alcance que puede cobrar la significancia y la significación en los diferentes públicos y audiencias (ver sección 3.3).

La mención de las áncoras y las instituciones nos permite hacer una hipótesis adicional: mientras que un *agente individual* es un agente con agencia intrínseca y operativa, llamaremos un a*gente colectivo* a un agente compuesto de agentes individuales que articulan de forma sistemática sus agendas conjuntas. Cuando los agentes colectivos establecen reglas constitutivas (cf. Searle, 1995) para la generación de los roles agenciales de sus posibles participantes, les llamamos "instituciones". Las agendas institucionales normalmente se establecen como "políticas". La articulación –no necesariamente no conflictiva– entre diferentes *tópicos* que vinculan diferentes instituciones consti-

tuye ciertos "circuitos institucionales"; pero además, las instituciones pueden asociarse con otras instituciones con las que compartan los objetivos generales de sus políticas para establecer "sectores" en una sociedad. Por ejemplo, un colegio puede considerarse una institución que se asocia con otras instituciones educativas (las secretarías de educación, otros colegios) como parte del sector educativo, pero se articula con los tópicos de otras instituciones (por ejemplo, con los proveedores para hacer compras de dotación, con las empresas de seguridad para la vigilancia de las instalaciones, etc.) como parte de ciertos circuitos institucionales, lo que le permite dar cumplimiento a las políticas que se impone o que acepta llevar a cabo.[78]

78 Por supuesto, esto tiene como consecuencia restringir la noción de "institución". Así, desde este punto de vista, el lenguaje verbal no sería una institución (en contravía de Searle, 1995), pero tampoco lo sería una 'familia'. Estas cuestiones, sin embargo, merecen una investigación aparte.

Capítulo II
Ontología y semántica agentivas

2.1. Significado cotidiano y agencia derivada

Es usual que en nuestro uso cotidiano de palabras, imágenes, objetos, etc. preguntemos por su significado. Por ejemplo, "¿qué significa la palabra '*nefario*'?" Y luego vamos a un diccionario y vemos las palabras que 'definen' a la palabra 'nefario' y así obtenemos 'su' significado. Sin embargo, es importante llamar la atención sobre el hecho de que las palabras, imágenes, objetos, etc., por sí mismos no "significan" –y más aun, no pueden significar– nada porque *significar* es una actividad que sólo pueden llevar a cabo los agentes. Sin embargo, también hemos visto que podemos decir de las palabras, las imágenes, etc., en la medida en que son usadas (o más precisamente, como veremos, *usables*) con respecto a unas *metas*, que se les puede atribuir una *agencia derivada*, y con ella, un *propósito* (o una serie de propósitos). Es en ese sentido que las palabras, imágenes, textos, etc. "significan" algo, es decir, como *derivados* de las condiciones impuestas por la agencia intrínseca de los agentes y operativa de sus actos. En breve, si llegan a "tener significado" es porque hay agentes que se lo han atribuido. Pero también –y esto es muy importante– es en este mismo sentido que los objetos en general, y en particular los objetos cotidianos –y en este ámbito, distinguiéndose los objetos de diseño o *artefactos*– "significan" algo, es decir, "tienen" *funciones*. Ahora bien, una cosa es que la significación a los signos y a los objetos sea atribuida y otra cosa (relacionada, pero muy diferente), es por qué se la atribuimos, en el sentido de cuáles son las razones que respaldan esa atribución. Hay casos en los que esa atribución depende del aprendizaje de costumbres y hábitos de uso, como en el caso de las palabras. Pero también hay casos en los que aunque atribuimos una función a una cosa, no se trata de que dicha función sea de esa cosa simplemente porque, por costumbre o por aprendizaje, hemos aprendido a asignársela, sino porque hay razones externas a nuestra agentividad que nos impelen a hacerlo. En otras palabras, las "descubrimos", como cuando decimos que la función del corazón es 'bombear sangre' o la del páncreas 'producir insulina'. Llamamos a estos casos de 'funciones naturales' *funciones no agentivas*, mientras que al resto de funciones asignadas por los agentes las denominamos *funciones agentivas.*[1] Hay que advertir que ese propó-

1 La diferencia entre funciones agentivas y funciones no agentivas fue propuesta por John Searle (1995).

sito y esas funciones que se les pueden atribuir es derivable de condiciones uso satisfactorio que se verán con más cuidado en el siguiente capítulo.

La razón por la cual podemos hablar del significado 'de' los signos o 'de' las funciones de los objetos con tanta naturalidad es que pasamos del uso significativo de ellos a su *hipóstasis*. En breve, la operación de *abstracción hipostática*[2] es una operación cognoscitiva que se usa para poder pasar de considerar que "el azúcar es dulce" o que "la flor es roja" a considerar que "el azúcar posee dulzura" o que "la rojez está en la rosa". Por medio de esta operación, entonces, consideramos como un objeto de pensamiento algo que de otra manera sólo sería un predicado. Este proceso también se ha llamado *reificación*, y al objeto producido por su efecto, *objeto hipostático*. Desde un punto de vista cognoscitivo es una operación muy útil porque permite tratar de un modo sencillo, es decir, como si se tratase de algo homogéneo y unificado, a algo que es más complejo, como por ejemplo, cuando usamos expresiones como "ciudad" o "gripa" para eventos procesuales heterogéneos y plurales.

El punto sobre el que se quiere llamar la atención en este momento es que el objeto hipostático entra en una relación de *posesión* o *pertenencia* en relación a eso de lo que se abstrae. En efecto, si podemos hablar de la dulzura *de* la miel, es porque aquella puede 'pertenecer' o 'ser poseída' por esta última. Y esa la razón por la que hemos hecho énfasis en la preposición "*de*" al hablar del significado "de" los signos y "de" los objetos cotidianos. Note usted, además, que hay un recurso lingüístico usual para predicar estos objetos hipostáticos relativos al uso del verbo "tener". Por ejemplo, al igual que podemos decir que alguien 'tiene' una nariz grande, también podemos decir que un plato de comida 'tiene' mucho picante. Y mientras la nariz es un objeto concreto, el picante es un objeto abstracto, del mismo modo que la rojez o la dulzura. Ahora, lo importante de los ejemplos mencionados (dulzura, picante y rojez; pero también, los otros colores, la temperatura, los números, etc.) es que lo que usualmente se considera el *significado* 'de' un signo o la *función* 'de' un objeto no es más que una *reificación*, al igual

2 La noción de abstracción hipostática fue introducida por Charles Peirce en el siglo XIX. Thomas Short (2007: cap. 10) ha vuelto a llamar la atención sobre su importancia en la primera década del siglo XXI.

que muchas otras, que nos permite interactuar más fácilmente en términos comunicacionales (esto no quiere decir que más eficazmente).

Cuando hablemos de la estructura conceptual volveremos sobre el punto de la *reificación*. Por ahora es importante retener que desde el punto de vista de la semiótica agentiva, la *abstracción hipostática* es uno de los mecanismos cruciales de la economía cognitiva que gobierna nuestro pensamiento y nuestra acción, y que en particular permite explicar –aunque sea de un modo parcial– nuestra conceptualización y categorización (ver sección 2.4.2) de los signos y de los más diversos ítems cotidianos (ver sección 3.2).

2.2. Sentido agentivo y sentido agencial

Mire usted (nuevamente) la figura 1 (p. 35) e intente *reconocer* una 'mujer anciana' y una 'mujer joven'.

Ahora pensemos en lo siguiente: la imagen que reconocemos en el papel, ¿en qué consiste? ¿"Está" en el papel, independientemente de cualquier cosa? ¿O somos nosotros, los lectores, los que –por así decirlo– "ponemos" la imagen en el papel?

La respuesta breve es que ninguna de las dos opciones es correcta. Con respecto a lo primero, ciertamente somos nosotros los que *reconocemos* 'sobre' la superficie del papel una configuración a la que le podemos asignar el sentido de una 'mujer joven' o 'mujer anciana', pero no es un simple capricho nuestro: podemos ver una mujer anciana o joven, pero no un elefante rosado, un destornillador, un control remoto, etc. Es decir, el *reconocer* una mujer joven o anciana también depende de que sobre el papel haya una cierta configuración en términos de contrates lumínicos, y en este sentido, lo que reconocemos no es "independiente de cualquier cosa". Con respecto a lo segundo, no parece correcto decir que nosotros "ponemos" algo sobre el papel, excepto quizás, y en un sentido metafórico, nuestra atención. Lo que sí hacemos es darle un sentido a lo que capturamos y procesamos (de modo automático y casi inconsciente). Es decir, una cosa es lo que hay sobre el papel y otra cosa es el sentido que le atribuimos a lo que capturamos y procesamos –que supuestamente– 'está' en el papel. Y cuando eso sucede, decimos que *reconocemos* algo.

Pero es importante distinguir el *reconocimiento* de la *identificación* aunque ambas sean conquistas agentivas. Imaginemos que caminando por la calle, en la noche, llama nuestra atención algo que *reconocemos* como un gato, pero se trata de algo diferente, por ejemplo, una enorme rata. En este caso, diríamos que aunque hemos *reconocido* un gato, hemos fallado al *identificar* una rata. Es decir, *reconocer* algo consiste en *dar sentido* (por ejemplo, categorizándolo, ver sección 2.4.2) a aquello que 'aparece' en nuestra mente (en la medida en que está construido y proyectado por nuestra capacidad agentiva), mientras que *identificar* algo consiste en *reconocer* algo, pero además, por una parte, en 'captarlo': en 'captar' su *independencia* y *autonomía* con respecto de nosotros mismos en tanto que agentes; y por otra, en 'capturar' un sentido que en una situación idealizada le hubiese sido atribuible por otros agentes como nosotros. Lo anterior vale la pena aclararlo. Pensemos en un caso en que *reconocemos* un gato, pero se trata de un sueño. En la medida en que los sueños son creaciones y proyecciones de nuestra mente, allí no habría nada que *identificar*. Pero al *reconocerlo*, le atribuimos un *sentido*, y en particular, cuando se trata de que estamos atribuyéndole un sentido a algo como si fuese una cosa real, esto es, con el engranamiento básico de la resistencia kineto-perceptual, le atribuimos un *sentido de realidad*: es lo que pasa normalmente cuando vemos algo, pero también cuando soñamos; o incluso cuando tenemos pesadillas: lo que *reconocemos* lo vemos como teniendo un *sentido de realidad*, y por eso en la vivencia de la pesadilla intentamos salir corriendo y nos asustamos 'de verdad' (por supuesto, podemos no darle un *sentido de realidad* a algo: por ejemplo, cuando reconocemos una fresa en una fotografía, podemos no intentar comérnosla: y de hecho, eso es lo que pasa más frecuentemente cuando nos acostumbramos a reconocer cosas como representaciones). Sin embargo, al despertarnos del sueño, nos damos cuenta de que no teníamos una justificación adecuada para haberle atribuido un *sentido de realidad* a lo que aparecía en el sueño. Ahora, la mayoría de las veces en el encuentro con los objetos de la vida cotidiana sucede que cuando *reconocemos* algo, le damos un *sentido de realidad* automáticamente y prácticamente sin darnos cuenta: lo tomamos como si fuese la realidad misma. Pero además, en la medida en que tengamos éxito en el reconocimiento (incluyendo –si es el caso– el sentido de realidad), logramos *identificarlo*.

Vea el lector, por ejemplo, un objeto cerca de usted en este momento. ¿Puede *darle un sentido*? Entonces lo ha *reconocido*. ¿Piensa que es real? Entonces le ha dado un *sentido de realidad*. Pero, además, ¿puede determinar que es una cosa *independiente* de usted? Acaso, ¿otras personas también podrían, si se les pidiese, determinar esta independencia? Entonces usted no sólo ha *reconocido*, sino que habrá *identificado* el objeto que se encontraba cerca.

Quisiéramos ahora generalizar las nociones de *reconocimiento* e *identificación* a toda la actividad agentiva, dado que estos últimos parecen aplicarse adecuadamente sólo a las acciones/actos comprehensivos. Llamaremos *sentido agentivo* al sentido de los actos/acciones agentivas (*reconocimiento* en caso de que sea un acto/acción comprehensivo perceptual), mientras que llamaremos *sentido agencial* al sentido de los actos/acciones cuando son exitosos (*identificación* en caso de que sea un acto/acción comprehensivo perceptual).

En nuestra vida cotidiana damos por descontado que cuando hacemos algo, hemos obtenido un *sentido agencial*. Por ejemplo, para el caso perceptivo, usualmente no diferenciamos entre *reconocer* e *identificar*, porque la fluidez de la experiencia hace que sea innecesario andar monitoreando esa clase de cosas todas las veces, lo cual no tiene nada de malo porque en la resolución de agendas cotidianas normalmente lo reconocido es identificado, excepto en casos marginales como las ilusiones ópticas o los trucos de magia. Pero desde el punto de vista del análisis es importante diferenciarlos porque para la semiótica agentiva una cosa es el efectivo cumplimiento de una agenda (*sentido agencial*) y otra cosa intentar dar cumplimiento a una agenda mediante el esfuerzo hecho en la realización agentiva (*sentido agentivo*), porque el efectivo cumplimiento de una agenda presupone la realización agentiva, pero no al revés.[3] En otras pa-

3 En particular, la diferencia entre sentido agencial y sentido agentivo tiene impacto en la teoría de la comunicación que se deriva de una teoría de la significación. Pensemos en un caso gráfico, como por ejemplo, en la figura 1 (mujer anciana vs mujer joven). Ahora bien, es cierto, por una parte, que si se toma en consideración el estímulo distal (la superficie impresa), allí, por sí misma, no emerge la imagen. Por el contrario, la imagen emerge en el procesamiento proximal (es decir, desde la activación de nuestros receptores sensoriales en adelante) de la estimulación distal (los cambios de luminosidad a lo largo de la superficie). Es más: es en conjunción con nuestro sistema de categorización que podemos ver (es decir ver con sentido) a esos trazos ora como una 'mujer joven' ora como una 'mujer anciana'. Pero si esto es así, esto quiere decir, en primer lugar, que lo que se conoce en la tradición semiótica como el 'reconocimiento del significante' es, en estricto sentido, un asunto de procesamiento proximal, y por tanto, del sentido agentivo. Y en esa medi-

labras, una cosa es intentar hacer algo y otra conseguirlo. Y en lo primero entra sobre todo una cierta relación de 'economía agentiva' en el sentido del uso de los *recursos* agentivos, en particular, los recursos corporales (ver sección 1.4), sobresaliendo entre ellos los propiamente cognoscitivos. En lo segundo entra en juego la adecuación del uso de esos recursos en relación con las condiciones de resolución agencial para las agendas en curso. Y por tanto, aunque se dependa de la 'economía agentiva' que supone la realización agentiva (que genera al *sentido agentivo*), dicha economía por sí misma no es un criterio de corrección con respecto a esas condiciones de resolución agencial, que sólo se obtienen realmente con la efectiva resolución de la agenda, lo que da lugar a que el sentido agentivo se pueda evaluar como *sentido agencial*.

Llamaremos de ahora en adelante *ítem semiótico* a cualquier cosa –sea lo que fuere– a la que sea susceptible de atribuírsele un *sentido agentivo* (y, si tenemos éxito, un *sentido agencial*); y agregaremos lo siguiente: en la realización agentiva (y si es del caso, con cumplimiento agencial) no simplemente le damos sentido al ítem semiótico, sino que lo hacemos de una cierta manera: desde un modo algo vago e inespecífico hasta de una manera muy específica y determinada. Por ejemplo, observe usted un objeto que tenga cerca. Y piense las distintas maneras en que puede describirlo. Estas maneras pueden incluir desde un simple descriptor o un nombre hasta descripciones muy minuciosas como su peso exacto, su masa, su volumen exacto, su duración, su uso en cierta parte exacta del mundo, por qué clases de personas, etc. Piense ahora

da, que el reconocimiento de una sustancia de la expresión (reconocimiento del significante) que permite hacer el 'reenvío' a un contenido también es, en estricto sentido, un asunto de procesamiento proximal. Y de este modo, los signos (en el sentido de la semiótica europea) deben verse como parte del procesamiento de la economía cognitiva de los agentes, independientemente de lo que suceda en la superficie del papel, lo cual lleva a un solipsismo semiótico inescapable y a un subjetivismo de la significación sin criterios de evaluación: si el sentido que se da a algo depende sólo del procesamiento proximal, entonces no hay espacio para la detección del error o la equivocación. En segundo lugar, ésta es una distinción que tiene un efecto abrasivo en el modelo clásico de la comunicación. En este último modelo se supone que un mensaje (establecido mediante un código) es transmitido por un emisor en un contexto por medio de un cierto canal al receptor. Pero si esto fuese así, el 'mensaje' (sea lo que sea que se quiere decir con ello: ¿un significante? ¿un significado? ¿ambos?) es previo a su recepción por parte del 'receptor', y no un producto en el que también interviene la actividad cognitiva de éste. Lo anterior significa que en una propuesta de semiótica agentiva se requiere de un modelo de comunicación diferente. El énfasis que hemos puesto en la intersubjetividad (ver sección 1.2.1.5), al igual que nuestras discusiones en torno a la atención conjunta y las agendas conjuntas (ver sección 1.2.3), del mismo modo que la generación de terreno común y condición fiduciaria (ver sección 1.7.4) se orientan en ese sentido.

en un ítem semiótico como un violín. Y piense, además, en la precisión, cuidado, fuerza y fluidez con los que un violinista pone las yemas de sus dedos sobre las cuerdas para interpretarlo, en contraste con la precisión, cuidado y fuerza de los movimientos que se requieren para que casi cualquier persona use una escoba o un martillo. Como se puede ver, diferentes ítems semióticos requerirán diferentes formas de usarlos o manipularlos, unas más cuidadosas y otras un poco menos, unas más precisas y otras menos, etc. Pero, además, un mismo ítem semiótico puede usarse con diferente grado de precisión: piense, por ejemplo, en la fluidez con la que usted usa un lápiz o el teclado de un teléfono móvil en contraposición con el modo en el que lo usa aquél que apenas está aprendiendo a escribir o que no ha usado un teclado antes en su vida.

Por otra parte, un ítem semiótico puede 'ser' –y no solamente, atribuírsele un sentido– desde algo simple hasta algo compuesto, desde algo concreto hasta algo abstracto, algo real o algo ficticio. Así, si algo es imaginable, pensable, concebible, deseable, etc., puede considerarse como un ítem semiótico. Y de este modo, y por decirlo una vez más, un ítem semiótico es, en el sentido más amplio de "cosa", *cualquier cosa* a la que se le pueda dar sentido. Por ejemplo, cuando vemos una botella, una cosa es darle el sentido de 'botella de vidrio' y otra es que efectivamente 'sea' una botella de vidrio, y no otra cosa, con otras cualidades. Es decir, si bien, el sentido agentivo exitoso es el sentido agencial, es importante darse cuenta de que no solamente es concebible, sino que en muchas oportunidades es intersubjetivamente determinable que un ítem semiótico presenta, *en efecto*, *realmente*, las características que se le han atribuido previamente mediante una realización agentiva exitosa, esto es, en un sentido agencial.

Los anteriores ejemplos nos permiten entender que la obtención de información y la manera en que se obtiene (sentido agentivo y agencial), puede darse, por ejemplo, a partir de descripciones (el descriptor para el objeto que usted vio), de enacción instrumental o perceptual (el violín), etc., con el ítem semiótico en cuestión. Pero ese sentido es diferente del ítem semiótico mismo: una cosa es el sentido que le damos a las cosas en virtud de nuestra enacción (perceptual, instrumental, práctica, sea directa o indirecta) con ellas y otro asunto son las cosas, independientes de nuestra enacción actual con ellas. Al conjunto de los ítems semióticos que podríamos intentar dar un sentido, en tanto que agentes (humanos), lo llamaremos *ontología agentiva*

(humana); mientras que a las condiciones que permiten atribuirle sentido a dicha ontología, a su organización, y efecto esperable y efectivo en la experiencia, le llamaremos la *semántica agentiva*.

	Objetivo descriptivo
Ontología agentiva	ítems semióticos a los que se les da sentido
Semántica agentiva	sentido atribuido y atribuible 'de' los ítems semióticos

Tabla 10. Ontología y semántica agentivas

Antes de pasar a explicar la ontología agentiva y la semántica agentiva es importante hacer en este momento un comentario crítico. El lector con ojo semiótico o lingüístico puede pensar que la diferencia entre la ontología agentiva y la semántica agentiva se relaciona con el conjunto de, por una parte, los significantes; y por otra, los significados. No es el caso. La ontología agentiva muestra el conjunto de ítems a los que se les puede dar sentido, y eso incluye desde un átomo hasta las estrellas, incluyendo a los significados, ideas y teorías sobre los átomos y sobre las estrellas, porque de hecho, podemos pensar de una idea que es 'bella', 'ingeniosa', 'persuasiva', un 'plagio', etc. La ontología agentiva, en ese sentido, es una verdadera selva ontológica, abierta y exuberante, ocasionalmente transitoria, en la que puede encontrarse de todo: procesos, ideas, eventos, episodios, etc. (En ese sentido, la ontología agentiva puede ofender a quienes gustan de paisajes desérticos: a ellos ofrecemos, desde ahora, nuestras disculpas). Pero la ontología agentiva tampoco intenta dar cuenta de qué clase de ítems son reales, y por extensión, de la realidad: no intenta decir qué clase de cosas son las que realmente existen en el universo, pues también admite ítems ficticios como unicornios y dragones, e ítems que aún no existen, como los edificios y los objetos de diseño proyectados desde maquetas y planos. Es en ese sentido una ontología a la que están invitados no solamente los ítems captados por la percepción certera y efectiva (que detecta ítems reales), sino también los ítems creados por la imaginación o recordados por la memoria (incluso si se trata de recuerdos falsos). Y esto es así, recordémoslo, porque la semiótica agentiva se dedica a estudiar las diferentes formas que toma la dación de sentido, sea que esta tenga sentido de realidad o no. (La disciplina que estudia la naturaleza

última de la realidad se denomina "*metafísica*", y las cosas que dice que son reales constituirían la *ontología metafísica*. Por supuesto, la *ontología agentiva* no es equivalente, ni un subconjunto, de la ontología metafísica).

En ese mismo orden de ideas, en la semántica agentiva no se estudian solamente los significados adjudicados a los ítems semióticos, sino que también se preocupa por develar (de la mano de un enfoque cognitivo, ya lo veremos) los procesos que permiten dar sentido a esos ítems semióticos, sea éste novedoso o rutinario.

2.3. Ontología agentiva

2.3.1. Eventos y hechos semióticos

Para empezar, hagamos el siguiente ejercicio. Deténgase usted un momento a pensar en qué consiste eso que normalmente llamamos un 'trancón', unas 'elecciones', y un 'aguacero'. Con respecto al primer caso, seguramente estaremos de acuerdo en que se trata de una situación en que hay varios vehículos en una calle, con dificultades de diferente clase para transitar, y que dura varios minutos, e incluso, horas. En cuanto al segundo, que se trata de una actividad, que dura varias horas de un día, consistente en que un conjunto de personas tiene como objetivo votar por un candidato o por unas propuestas, y para ello realizan una serie de acciones, de la cual la más importante es votar. Y el tercero se refiere a una gran cantidad de lluvia que cae de forma repentina y que dura poco.

Pensemos ahora qué tienen en común esas tres cosas. En primer lugar, son cosas que ocurren en un espacio: (el trancón puede darse en una calle, aunque no en una casa; las elecciones ocurren en lugares y fechas institucionalizados para tales efectos, sean estos una casa o la calle; y un aguacero puede ocurrir en cualquier parte, sea una calle, sobre una casa, o en cualquier otro lugar (aunque no normalmente en un desierto). En segundo lugar, son cosas que presentan una cierta duración, sean segundos, minutos u horas. Ahora, a esas 'cosas' que ocurren en un cierto espacio y durante un cierto tiempo las llamaremos *eventos*, y como tales sus aspectos tendrán características procesuales. Un evento puede ser tal que tenga, tanto espacial como temporalmente, 'bordes' indefinidos (en qué momento comienza el evento 'almuerzo: ¿cuando

llegan los invitados?, ¿cuando se sientan a la mesa?, ¿cuando sirven la comida?, ¿cuando se ponen sobre la mesa los cubiertos?, ¿con el primer bocado?), o definidos (podemos decir que una partida de ajedrez comienza desde que se mueve la primer pieza).

Es importante reparar en que, de cierto modo, nuestra vida está embebida en eventos (Tversky, Zacks & Martin-Hard, 2008), y que nuestra dación de sentido básica se da a eventos. Por ejemplo, nuestras acciones –y en general, nuestro transcurrir diario– ocurren en un espacio y en un tiempo, y por tanto constituyen eventos. Pero más que 'cadenas de eventos', nuestra vida es como una 'red nodal de eventos', entrelazados entre sí, hasta que morimos. Así, no solamente somos testigos de eventos (un aguacero, un trancón, una colisión entre dos bolas de billar, etc.), sino que podemos participar en ellos (unas elecciones, hacer una carrera, una graduación, etc.). Cuando esto suceda, esto es, cuando nuestro actuar nos haga partícipes de un evento, llamaremos a dicho evento un *episodio.* La noción de episodio será muy importante a la hora de ofrecer algunas condiciones de la dación de sentido por parte de agentes individuales, y volveremos a ella más adelante (ver sección 2.4.4.3).

Ahora, podemos decir que en un evento, además del tiempo y el espacio, intervendrán una serie de *elementos* y habrá *relaciones* entre esos elementos, que por su misma naturaleza, serán, además de relaciones dinámicas espaciales y/o temporales, relaciones 'propias' de la intervención de esos elementos, incluyendo lo que de un modo general pueden llamarse rasgos procesuales (y que incluyen relaciones causales). Por ejemplo, en un aguacero habrá unos elementos que son las gotas de agua y las relaciones se darán entre las gotas entre sí y las gotas y el piso mientras caen, sea que encuentren otros elementos a su paso o no. Y además, en este ejemplo tenemos un caso en que esas relaciones y esos elementos son indispensables para la constitución del evento: si no hubiera gotas de agua o si no cayesen al piso no diríamos que se trata de un aguacero. Hay algunos casos en los que el origen, es decir, las causas de los elementos y las relaciones que intervienen y constituyen el evento son importantes para su establecimiento: en el caso del aguacero es importante, además, que la causa del aguacero sean otros eventos relativos a la condensación de las nubes; porque si fuera de otro modo –como ocurre en el cine con los efectos prácticos que simulan

la presencia de un aguacero– no hablaríamos de un aguacero, sino de un aguacero simulado o un simulacro de aguacero, que por supuesto, también es un evento, pero que consideramos de otra clase.[4]

Los eventos, por lo demás, pueden presentar *fases*, es decir, tener eventos como partes de ellos (lo que se conoce como "segmentación de eventos"), normalmente concebidos formando una jerarquía (Zacks, Tversky & Iyer, 2001; Kurby & Zacks, 2007; Zacks & Swallow, 2007). Por ejemplo, en un ritual como un matrimonio, hay varias 'fases' diferenciadas: las palabras de quien celebra la ocasión, los votos de compromiso, el intercambio de argollas, etc. Incluso un evento como fumar supone una fase en la que se enciende el cigarrillo, otra (u otras) en la que se fuma, y otra más donde se desecha la colilla. Hay estudios que sugieren que la segmentación de la actividad en curso en eventos es un proceso de control que regula aspectos de la memoria como recuperación eventualizada de información, en particular vinculada con información sobre los límites de los eventos (Swallow *et al*., 2011).

Hay casos, por otra parte, en los que puede que a pesar de que haya relaciones de tiempo y espacio entre los elementos, dichas relaciones no parezcan dinámicas, bien sea desde un punto de vista temporal o espacial. Por ejemplo, no parece muy evidente considerar que el que gato esté sobre la alfombra o que la lámpara esté sobre la mesa sean eventos, entre otras cosas, porque desde nuestra perspectiva, ninguno de ellos se mueve; es decir, no parecen presentar relaciones dinámicas entre sí, sino estáticas (aunque ciertamente no es lo mismo *concebir* a uno u otro como *encima* o *debajo*: tal como veremos en la sección 2.4.2.3). Cuando esto ocurre, es decir, cuando tenemos un evento 'límite', esto es, en el que no podemos reconocer dife-

4 Este punto nos permite hacer una aclaración adicional: supongamos que estamos viendo una de esas películas y durante las escenas mencionadas, damos el sentido a la escena como el evento «aguacero», y así hacemos nuestra realización agentiva. Ahora bien, si lo que estamos pensando es en la imagen proyectada sobre la pantalla, en tanto que imagen que se deriva de una grabación en un set, nos equivocaríamos, pues el sentido agencial allí realmente sería el de «aguacero simulado» o «lluvia artificial». Pero si estamos pensando en la imagen proyectada en tanto que representación de un mundo (diégético y de ficción) en el que una persona baila u otras se besan bajo la lluvia, el sentido agentivo «aguacero», sería además, un sentido agencial, pues eso es efectivamente lo que se estaría representado. Es por esta razón que podemos decir adecuadamente que Sherlock Holmes es amigo de John Watson, pero no que Sherlock Holmes sea viudo o divorciado, pues en ese mundo de ficción –al menos como lo planteó Arthur Conan Doyle– no ocurre lo segundo aunque sí lo primero.

rentes *fases*, decimos que el ítem semiótico en cuestión es un *hecho* (o al revés, podría considerarse que un evento mínimo tendrá al menos una *fase*, en la que hay un cambio de un estado a otro. Si no experienciamos tal cosa, llamaremos a eso experienciado un *hecho*). En muchas ocasiones habrá casos donde será difícil –y aunque no necesariamente imposible siempre, también habrá casos en los que sí lo será– determinar si se trata de un evento o de un hecho. En todo caso, en el ejemplo del gato sobre la alfombra, si consideramos que el gato está de forma continua ejerciendo presión sobre el piso, y el piso 'reaccionando' ante dicha presión, y que, desde un punto de vista de la microfísica, cada uno de ellos es una masa de moléculas en movimiento yuxtapuesta, debemos decir que se trata de uno o varios eventos. Pero para la semiótica agentiva, la ontología agentiva será relevante en la medida en que se pueda correlacionar con la semántica agentiva; pero sobre todo con las agendas en curso, y por eso, estos casos en los que hay que cambiar la escala humana como marco de referencia para dar sentido, y se traen a colación las leyes de la física, aunque pueden explicarse en el marco agentivo apelando a cuestiones como el grado y el nivel de precisión, no serán los más relevantes ni los más frecuentes. (Hemos traído a colación la idea de *hecho*, además, por la importancia que ha tenido en la tradición filosófica y lógica desde hace milenios, pues se supone que solamente la representaciones de hechos son las que pueden ser verdaderas o falsas; pero como veremos –cf. sección 2.4.2.3 y 2.4.4.1 sobre el *construal*– incluso el *sentido* de algo como *hecho* hace parte de las condiciones de la generación de sentido).

Los eventos –incluyendo, entonces, a los hechos– están compuestos de relaciones y elementos. Las relaciones entre los elementos de un evento o de un hecho pueden ser monádicas, diádicas o poliádicas. Las relaciones monádicas son aquellas en las que el elemento no presenta relaciones con otros elementos, sino que presenta sus propias propiedades, como en el caso "*esta estufa* es negra". Aquí, la estufa es un elemento y su 'negrura' una propiedad. En las relaciones diádicas se presentan relaciones entre dos elementos, como en el caso "*Juan* ama a *María*", "*Caín* mató a *Abel*", etc. En las relaciones poliádicas se presentan relaciones entre tres o más elementos. Un ejemplo típico lo tenemos en "*Eva* dio *una manzana* a *Adán*". Aquí no se trata simplemente de que Eva haya dejado por ahí una manzana y luego Adán la

recoja. Para que el hecho de *dar* realmente suceda, se requiere del agente que da, del agente que recibe y de lo que se da.[5] Lo anterior implica que lo que comúnmente llamamos "acciones" (en el ejemplo, "dar") son realmente abstracciones de los elementos de los hechos y los eventos, y en tanto que tales, harán parte de la ontología agentiva.

En relación con los elementos, un elemento de un evento puede ser un evento o un hecho, y los elementos de un hecho pueden ser otro hecho o eso que llamaremos en adelante un *objeto semiótico*. En este sentido, un *hecho semiótico* será un objeto semiótico 'aspectualizado', es decir, identificable como teniendo propiedades o atributos monádicos, o entrando en relaciones diádicas o poliádicas con otros objetos semióticos.

En lo que sigue nos detendremos en la descripción de lo que serían los objetos y las propiedades semióticas, porque esto nos permitirá abordar de un modo más directo otro aspecto de la ontología agentiva relativa a los objetos abstractos y a las instituciones, que no se pueden considerar simplemente como eventos o hechos en el mismo sentido que los hemos expuesto anteriormente. En todo caso es muy importante dejar en claro –incluso más: es de crucial importancia– que lo 'realmente' identificable son los *eventos semióticos*, y en particular, la participación en episodios en una *escena de base* (cf. sección 2.4.4.3). Y si hablamos aquí de *objetos* y *hechos semióticos* es porque al estar acostumbrados a reconocerlos de esa manera, hacemos un 'abstracción' espacio-temporal de los mismos.

5 Greimas hizo famoso un análisis del verbo "dar" (1966: 199) descompuesto en dos díadas. Según el lituano en la frase "Eva da una manzana a Adán", la relación entre Eva y la manzana es la de los actantes Sujeto-Objeto, mientras que la relación entre Eva y Adán es la de los actantes Destinador-Destinatario (relación que es una generalización de la de Bienhechor-Beneficiario, 1966: 198). Uno de los problemas de este análisis es que deja implícito que en la relación Bienhechor-Beneficiario hay un Beneficio, porque esto es precisamente lo hace que del primero un Bienhechor y del segundo un Beneficiario, por lo que la generalización diádica Destinador-Destinatario, parece, al menos, apresurada. Y al introducir el Beneficio, la relación se muestra, nuevamente, como esencialmente triádica: Bienhechor-Beneficio-Beneficiario. (Pero incluso así, hay buenas razones para pensar que "beneficiar" no es lo mismo que "dar" (cf. Short, 2007: cap. 3). Greimas, por su parte, se cuida de no mencionar la relación de Adán con la manzana, lo cual impide saber de qué se beneficia Adán. Hasta donde nos es posible determinarlo, ningún análisis de corte greimasiano ha dado cuenta de la irreductibilidad de las relaciones triádicas genuinas. Por el contrario, algunos estudiosos han ofrecido pruebas lógico-matemáticas de su irreductibilidad a cualquier clase de díadas (cf. Burch, 1991).

2.3.2. Propiedades, atributos y objetos semióticos

Intentemos, por ahora, acercarnos con una aproximación provisional a la noción de *objeto semiótico*. (Y se trata de una mera aproximación porque de la noción de *objeto* –al igual que de muchas nociones básicas– no parece que se puedan ofrecer condiciones necesarias y suficientes, sino más bien rasgos generales y prototípicos).

Así, dentro de los ítems semióticos, provisionalmente vamos a definir un *objeto semiótico* (*disposicional-temático*) como:

(A) un *conglomerado unitario* de

(A.1) *propiedades* o

(A.2) otros objetos que sostienen entre sí relaciones meronímicas, los cuales son

(B) reconocibles e identificables

(B.1) *multimodal e intermodalmente* de modo directo o

(B.2) de modo indirecto;

(C) *estables* (por ejemplo, en su morfo-dinámica);

(D) y pueden llegar a *constituirse* en una guía (o una serie de guías) para actos/acciones en virtud de sus *funciones* (agentivas o no agentivas).[6]

Estas cuatro características, a su vez, contienen expresiones que es pertinente aclarar. En primer lugar, si algo es un *conglomerado unitario* entendemos que en el reconocimiento se le dé sentido de unicidad y en la identificación se determine su independencia y autonomía. Miremos, por ejemplo, una moneda de quinientos pesos colombianos. En la medida en que se le puede dar un sentido diferencial con respecto a otras monedas y ella misma se puede considerar como independiente de otros conglomerados de propiedades cumple esa primera característica de los objetos. Pero miremos ahora su relieve: allí se puede

6 Esta aproximación tiene un origen lejano en la reinterpretación que hace Groupe μ (1992: 70) de una propuesta Maurice Reuchlin.

reconocer un 'árbol de guacarí' (se puede leer que se trata de esta clase de árbol en la inscripción del borde de la moneda), como un conglomerado unitario, pero no se considera como independiente con respecto de las demás propiedades de la moneda. De hecho consideramos que es un relieve 'de' la moneda, es decir, perteneciente a la moneda (recuérdese lo dicho en la primera sección sobre la palabra "de"). Hay, sin embargo, conglomerados ('relieves') que podemos considerar como objetos aun cuando sean dependientes (estén 'incrustados') del objeto al que 'pertenecen', como en el caso de la nariz o los ojos de una cara humana. Este caso, a diferencia del de la moneda, no implica que se pueda ubicar un límite determinado para el objeto en cuestión. En el primer caso hablaremos de *discreción*, mientras que en el segundo de *discontinuidad*.

En segundo lugar, las *propiedades* mencionadas en A.1 son 'del' objeto, aunque se determinen en la interacción con algún agente. Es decir, las propiedades A.1 no se les ha de dar solamente un *sentido agentivo*, sino que deberá podérseles dar un *sentido agencial*. Así, por ejemplo, podemos determinar la 'masa' de un cuerpo, y para ello podemos hacer uso de diferentes métodos, entre los cuales se encuentra, por supuesto, el 'peso' del mismo con respecto a nuestro propio cuerpo.

Las relaciones *meronímicas* son las relaciones que establece una parte con un todo, como las relaciones de un dedo con la mano, una tecla con el teclado del piano, o un ojo con la cara. La idea de la característica A.2 es que nos permita incluir y diferenciar las relaciones meronímicas en las que intervienen, por una parte, objetos *individuales* y los objetos *complejos*; y por otra, *objetos discontinuos* y *discretos*. Algo es *discreto* si tiene límites claros y será *discontinuo* si no los tiene. En ese sentido, un dedo será un objeto *discontinuo* en la medida en que haya 'continuidad' con el resto de la mano. Y de igual modo, la mano será *discontinua* en la medida en que haya continuidad con el resto del brazo. Pero un cuerpo humano será *discreto* con respecto a otro cuerpo humano (a no ser que se trate de un par de siameses). Un objeto será *individual* si con respecto a su objetivo principal (u objetivos principales, si son varios) no está articulado por partes que a su vez sean objetos discretos, como una moneda (y por lo tanto será *discreto*); y será un *objeto múltiple* si sí lo está, como en el caso de una orquesta sinfónica que para funcionar como tal tiene que incluir diferentes personas y diferentes instrumentos cada uno de los cuales cumple un papel

parcial en la función global de la orquesta (por lo que un *objeto múltiple* estará compuesto de *objetos discretos*). Los *objetos múltiples* pueden ser muy variados, y a pesar de que estén compuestos por pocos o muchos objetos discretos no tenderán a perder su sentido de unicidad (un asunto relacionado, pero en todo caso diferente, es si el *sentido* dado a algo es el de ser un objeto múltiple o no. Piénsese la diferencia en darle sentido a algo como un "archipiélago" o de "islas distribuidas con distancias más o menos cercanas". En el primer caso el sentido de unicidad se mantiene, en el segundo, no tanto).

En tercer lugar, que dichas propiedades sean reconocibles e identificables de modo directo (B.1) establece la categoría de los *objetos factibles*, esto es, objetos que 'podrían haberse encontrado' en nuestra experiencia incluso si de hecho no existen. Es decir, serían objetos factibles tanto un destornillador como un dragón, en la medida en que si llegásemos a encontrarlos, podríamos reconocer e identificar tanto al uno como al otro. La diferencia entre un *objeto factible* realmente existente (*objeto factual*) y uno que no lo es (*objeto ficticio*) es que cualquier característica A.1 o A.2 mencionadas en la definición provisional, podría –al menos en principio– ser reconocible o identificable en el primer caso, pero en el segundo, su reconocimiento e identificación, incluso con los mejores recursos agentivos, quedaría indeterminada en muchos casos. Por ejemplo, aunque no sepamos en este momento cuántos lunares tenía Marilyn Monroe en su cuerpo en el momento de morir, es un asunto que en principio podría haber sido resuelto por inspección, para cualquiera que hubiese podido ver el cuerpo (y, claro, saber contar); mientras que no es posible saber cuántos lunares tenía Sherlock Holmes o Harry Potter porque no hay una materia objetiva que nos permita identificar ese asunto, o al menos no la hay en las obras de Arthur Conan Doyle o J.K. Rowling. Un asunto muy importante es que un *objeto factible* tendrá que poder entrar en relaciones existenciales con otros objetos factibles, en especial, en relaciones causales, y en un sentido más amplio, en relaciones de acción/reacción. Por emplear un ejemplo muy usado, una bola de billar tendrá que poder entrar en relaciones causales con cualquier otro objeto factible, sea una bola de billar, una pared, una cabeza de cebolla, una persona, etc.

Por otra parte, la idea de que las características de los objetos definidos sean determinables de modo *indirecto* (B.2) quiere decir que hay ob-

jetos cuyas características han que determinarse por métodos indirectos, tales como representaciones, prótesis, u otra clase de conocimiento previo o estrategia. Y de hecho para hablar de ciertas entidades como las marcas empresariales, los números, los conceptos abstractos y las instituciones, recurrimos a logos, símbolos, nombres, etc. Pero este punto nos introduce en el tema de las representaciones (y por tanto de las *escenas semióticas*) que trataremos con más detalle al final de este capítulo y en el capítulo III. Sólo agregaremos dos cosas más: por una parte, en algunas ocasiones el modo indirecto en el que se pueden determinar las características del objeto puede tener como resultado que nos permitan tener una idea sobre sus *propiedades*, esto es, que sea reconocible o identificable (como en el caso de las bacterias cuando usamos un microscopio) o puede que aunque no tengamos idea de sus propiedades, obtengamos una idea de sus *atributos*, por ejemplo, de sus características semánticas abstractas, tales como ser divisible por tres para el número seis; o el saber que de las 'decisiones' de la Corte Suprema de Justicia se derivan de 'sentencias'. La manera como los objetos abstractos adquieren sus atributos tiene que ver con muchos factores, como por ejemplo, la intervención de abstracciones hipostáticas, operaciones de categorización debidas a mapeos metafóricos, etc. (algunas de ellas se mencionarán en la sección 2.4.2.4). Otro ejemplo sería determinar, bien sea por conocimiento previo (derivado del *terreno común*) o por conjetura, que el objeto en cuestión es un ejemplar de un tipo, como cuando vemos un billete de $2000 y pensamos que es un *ejemplar* del *tipo* "billete de $2000". Pero si quemamos el ejemplar de billete de $2000 eso no significa que desaparezca el tipo, del mismo modo que si escribimos una vez la palabra "perro" y luego la borramos, no por eso va a desaparecer la palabra "perro" como una convención del español. En el caso de las palabras o de los billetes habrá una *atribución agencial colectiva* (cf. Searle, 1995) que permita establecer que a ciertos ruidos les corresponden ciertos objetos o acciones posibles. Pero no es necesario que haya una atribución de ese estilo para todos los ejemplares de tipos: hay ciertos comportamientos típicos que emergen con la evolución, como los relacionados con el apareamiento.

En cuarto lugar, las propiedades objetuales reconocibles e identificables de modo directo, se dice, son *multimodales* e *intermodales*. Con *mul-*

timodal queremos dar a entender que una propiedad de un objeto se puede capturar por medio de diferentes clases de información perteneciente a diferentes sistemas perceptuales (visión, audición, etc.). Por ejemplo, la 'frescura' de un pan puede determinarse a partir del modo en que cruje (información auditiva), de la resistencia que ofrece y de su temperatura (información táctil), de su olor (información olfativa), e incluso del aspecto que ofrece cuando se le divide (información visual). Por otra parte, con *intermodal* se quiere decir que una misma propiedad de un objeto se puede capturar obteniendo la misma información por medio de diferentes sistemas perceptuales. Así, por ejemplo, la 'forma' de un objeto se puede capturar mediante información táctil y visual, pero no auditiva u olfativa. Esto significa que ciertas propiedades que sólo pueden determinarse monomodalmente o bimodalmente (como las melodías) no se consideran –bajo esa definición– como objetos. Sin embargo, dado que algunas de esas propiedades cumplen un papel muy importante en nuestra economía cognitiva (por ejemplo, fungiendo como representaciones) harán parte de nuestra discusión, se denominarán *cuasi-objetos*, y cuando estemos asignándoles un sentido (*sentido agentivo*) tendrán el papel de *interfaces*. La información multimodal e intermodal funciona como una estructura de anticipación al servicio de la unicidad del sentido de la experiencia.

A continuación se muestra alguna de la información que se puede extraer según cada modalidad sensorial:

- *Información visual*: color, forma, textura-profundidad, movimiento, posición con respecto al cuerpo vivido (coordenadas egocéntricas) y entre diferentes objetos dentro y fuera del espacio peripersonal o de la esfera atencional (coordenadas alocéntricas)
- *Información táctil*: temperatura, consistencia, forma, textura, posición con respecto al cuerpo vivido y posición entre objetos dentro del espacio peripersonal.
- *Información acústica*: timbre, tono, altura, posición, ritmo, etc.
- *Información gustativa*: dulce, salado, amargo, ácido, picante.
- *Información olfativa*: cítrico, maderoso, dulce, etc.

Hay que agregar, sin embargo, que desde nuestro punto de vista se sostiene la idea de que desde el inicio (o desde el nacimiento si usted prefiere) nuestro sistema perceptual está 'integrado' y hablar de diferentes modalidades, como si estuviesen separadas, es un mero recurso metodológico para la descripción.

En quinto lugar, que una propiedad sea *estable* (característica C) quiere decir que puede ser 'estática' o que si cambia, pueden ofrecerse criterios de reconocimiento e identificación de esos cambios (o sus equivalentes, en caso de que se trate de *atributos*). El *cambio* morfo-dinámico supone la intervención de la temporalidad en los objetos involucrando que ellos tienen su propio *tempo* dinámico, o al menos, que esperamos que lo tengan. Por ejemplo, no esperamos que la estabilidad de las propiedades de una flor (natural) sean las mismas que las de una escuadra de madera. La primera tenderá a cambiar de aspecto (y particularmente de forma) en una semana, mientras que la segunda no. Y de hecho, esperamos que la segunda se 'deteriore' en mucho más tiempo. De igual modo, la rapidez de los cambios que pueden tener algunas 'cosas' que se nos dan a la experiencia, puede hacer que las desechemos como objetos, en el sentido dado más arriba. Por ejemplo, el agua en estado líquido, aunque tiene las características definitorias (A) y (B), no tiene la característica (C), en virtud, por ejemplo, de que carece de una 'forma' autónoma, por lo que su 'forma' no es estable. Algo similar se puede decir del relámpago o de una sombra, sólo que ellas tampoco cumplen adecuadamente las otras características.

En sexto lugar, que las propiedades de un objeto se *constituyan* en guías para la acción quiere decir que un objeto podrá ser susceptible de ser empleado en virtud de unos ciertos actos/acciones, y de este modo, en diferentes *conductas* relativas a *actividades*. Y en la medida en que una acción kinética es un movimiento corporal dirigido a metas, toda guía de acción da cumplimiento a objetivos, por lo que hay una relación inherente entre la función del objeto semiótico, la meta del acto/acción y la agenda del agente. Pero esto además implica que un objeto semiótico, en la medida en puede tener una dinámica 'propia' (dada la característica C), incida en el modo que toma nuestra acción con respecto a él. Por ejemplo, un objeto como una flor primero será un botón, luego una flor que va abriendo sus pétalos, luego una con los pétalos abiertos, y finalmente terminará por marchitarse.

Esto significa que las acciones que realicemos con respecto a la flor, desde reconocerla hasta volverla a plantar, dependerán también del 'momento' y 'lugar' en el que decidamos actuar, bien porque estamos efectivamente en él o porque planeamos hacerlo más adelante. Además, será útil diferenciar entre los objetos semióticos aquellos de los cuales tenemos instrucciones como guías de acción *motora* para su *manipulación*, como los tenedores, de aquellos que tenemos instrucciones para su *navegación*, como las catedrales y los salones, y en general, lo que en otro lugar se denominó, en sentido técnico, "*lugares*" (ver sección 1.7.4). Note usted que los *objetos manipulables* son típicamente aquellos con los tenemos relaciones 'paratácticas', como la que hay entre nosotros y un destornillador o un tornillo; mientras que los *objetos navegables* son aquellos con los que tenemos relaciones 'hipotácticas', como la que hay entre nosotros y un taller, un almacén o un garaje. Tal vez por ello es que podemos vincular las *circunstancias* con los *lugares* (ver sección 1.7.4).

Finalmente, pero no por ello menos importante, la caracterización provisional de objeto semiótico incluye la idea de que se trata de un *objeto semiótico disposicional temático*. Como se puede inferir de la presentación del capítulo I, la *dimensión disposicional* se relaciona con la idea de que el objeto semiótico puede ser perceptible, imaginable, recordable, deseable, creíble (es decir, que puede ser parte de nuestras creencias, no *verosímil* que es otra cosa), etc. La *dimensión temática* se relaciona con la información disponible en los muy diferentes sistemas de memoria –perceptiva, afectiva/emocional, declarativa, procedimental, episódico-biográfica, etc.– acerca de los diferentes ítems semióticos. Finalmente, la *habilidad agentiva*, en tanto que destreza para 'lidiar' con el ítem semiótico ha de tener un impacto en nuestra agencia operativa en el momento de enfrentarnos con el ítem semiótico, en particular, si se trata de un objeto semiótico. Y se trata no solamente de la habilidad para manipular objetos cotidianos concretos como los teléfonos móviles. Se trata también de la capacidad para proceder con objetos abstractos, cuyos atributos puede considerarse, precisamente, una instrucción, como en el caso de una receta para preparar un plato o una operación aritmética. No sobra recordar que dicha información y dicha habilidad 'objetuales' en su inmensa mayoría hay que *aprenderlas*, y por

eso mismo, va a haber diferentes grados de experticia con respecto al tratamiento de los objetos semióticos.

2.3.3. Tipos y clases semióticas

Justo como los ítems semióticos que hemos visto (propiedades, cuasi-objetos, hechos, eventos singulares) tienen características, las *clases* de esos ítems semióticos también las tienen, y las características de los segundos no son reducibles a las de los primeros. Por ejemplo, el representante legal de una institución educativa es el que puede firmar convenios con otras instituciones. Pero ésta es una característica de ese cargo, independientemente de quien esté realizándolo. Y de hecho, si lo hace mal, habrá sanciones para aquel que cumpla ese papel, pero también para la institución. O tome usted el ejemplo de una palabra cualquiera como "perro". Una cosa es esa palabra establecida como una convención, al interior de una tradición, en un lenguaje como el español, y otra cosa es esa misma palabra como escrita dos renglones más arriba. Podemos borrar esa palabra escrita, pero eso no acaba la convención. Y mientras la palabra es un *ejemplar* de un ítem semiótico específico (un cuasi-objeto), la convención que permite escribirla no lo es: es un *tipo* o clase, en este caso, es un tipo de un cuasi-objeto. Y tal como en el caso anterior una cosa son las características de un *ejemplar* y otra las de un *tipo*. En efecto, la palabra "perro" en tanto que *ejemplar*, tiene propiedades perceptuales, se puede someter a relaciones causales (se puede borrar o tachar), etc.; mientras que el tipo no tiene esas características; pero tiene otras, por ejemplo, funciona según unas reglas o hábitos que permiten, por una parte, la construcción de sus ejemplares, y por otra, que sirven como fundamento para asignarle una cierta responsividad (por ejemplo, una posible interpretabilidad).

Por lo anterior, será importante diferenciar los ítems semióticos ónticos tal como los hemos caracterizado anteriormente, esto es, como instancias concretas de las clases que instancian o satisfacen (lo que usualmente se suele caracterizar como *tipos*). Y en este sentido, tendremos clases de propiedades, cuasi-objetos, objetos, hechos y eventos. Y en la medida en

que hagan parte de aquello sobre lo cual podamos dar un sentido agentivo, harán parte de los ítems semióticos ónticos en tanto que clases. Y si de los ítems semióticos individuales decíamos que 'tenían' *funciones*, diremos de las clases de ítems semióticos que 'tienen' *funciones-tipo*. De ahora en adelante, usaremos dos convenciones para distinguir los ejemplares de sus clases en la ontología agentiva. Usaremos los ">___<" para mencionar los ítems que sean ejemplares, y "»___«" para los ítems que sean tipos o clases.

Por lo pronto, sólo agregaremos que hay clases de ítems semióticos muy importantes y que normalmente son constructos sociales que van a caracterizar y estructurar lo que llamamos *circunstancias* y *contextos* (y que se mencionaron ya en la sección 1.7.4). Recordemos, brevemente, que una *circunstancia* es una instancia o ejemplar de un *contexto*. El *contexto* –que se puede considerar un tipo de evento o una secuencia de tipos de eventos– especifica cuáles son los roles que supuestamente van a jugar los diferentes agentes en una cierta rutina social. La *circunstancia* –que es concreta y como tal, pone en evidencia la realización agentiva de esos roles– establece cuáles son los agentes participantes que satisfacen los roles y cómo lo hacen. En este sentido los *roles agenciales* son tipos de roles que puede satisfacer uno u otro agente, y en ese sentido, un *rol agentivo* es un valor concreto de un rol agencial satisfecho (adecuada o inadecuadamente) por un agente. Lo anterior implica que una *circunstancia* se realiza para un (conjunto de) agente(s) situados que se encuentran instanciando un cierto *rol agencial*, y por tanto, constituye para ellos, según lo dicho anteriormente, un *episodio semiótico*. Y de igual manera, los *hábitos* se establecen como tipos de relaciones disposicionales (contrafácticas). Y se puede hablar desde propiedades habituales, como la solubilidad del azúcar o la fragilidad de un vidrio o un hueso, hasta de *hábitos agentivos* propiamente dichos, como los que permiten configurar eso que se ha llamado la *capacidad agentiva*, y que por tanto, incluirá los diferentes grados de pericia de un agente, que permiten el desempeño de unos ciertos *roles*. Finalmente, llamaremos ítems ónticos a los ítems *semióticos* que pueden ir desde propiedades hasta clases de hábitos. En la tabla 11 se muestran estas distinciones.

Ítems ónticos
Propiedad Clase de propiedad
Cuasi-objeto Clase de cuasi-objeto
Objeto Clase de objeto
Hecho Clase de hecho
Evento Clase de evento
Hábito Clase de hábito

Tabla 11. Clases de ítems ónticos

2.3.4. Ítems ónticos, mediales y corporales

Tal como se muestra en la tabla 11, al hacer una revisión de los ítems semióticos hemos visto ítems que van desde propiedades hasta clases de eventos. Aun así, estos ítems ónticos son diferenciables de los ítems mediales y de los de la propia capacidad agentiva. En efecto, en nuestra experiencia nos encontramos con elementos como el aire, el agua, la luz, que no consideramos propiamente como 'objetos' o 'eventos' (excepto cuando hablamos de inundaciones o de huracanes), sino que cada uno es un *medium* por medio del cual podemos ejercer nuestra capacidad agentiva, en un sentido similar al que podemos decir que el medio del pez es el agua o que un medio para el ave es el aire cuando vuela. Así mismo, en nuestra vida cotidiana para nosotros el "piso" es un medio de desplazamiento y no un objeto. Y el planeta Tierra, aunque sea un objeto empírico, desde un punto de vista agentivo no lo es: para nosotros en nuestra vida cotidiana, excepto cuando hay temblores y terremotos, el piso no se mueve (ver sección 1.2.2.4). Llamamos a tales ítems *mediales*. Finalmente, falta mencionar nuestro propio cuerpo,

en la medida en que es animado, atento, situado, enactivo (ver sección 1.2) como un ítem semiótico. Es muy importante resaltar que nuestro cuerpo, a diferencia de los objetos y eventos del mundo (incluyendo a otros agentes) presenta *subjetividad*, ese carácter cualitativo que nos hace sentir y pensar que nuestros pensamientos son nuestros. A pesar de que seamos seres intrínsecamente intersubjetivos, si nuestro vecino se golpea un dedo con un martillo, nosotros no sentimos su dolor sino pesar y empatía: nadie puede sentir la migraña de su pareja, por mucho que la quiera. En efecto nuestro *cuerpo vivido* es lo que experiencia el mundo y lo que ejerce nuestra agencia operativa. Pero en un momento de reflexión o de problemas en la fluidez de la experiencia, el cuerpo vivido mismo –o algunas de sus 'partes'– se vuelve un ítem semiótico. Se trata, para el primer caso, de cosas como el hecho de pensar que tenemos las uñas largas o el cabello largo y que debemos cortarlos, que mientras aprendemos una actividad (a bailar, a tocar piano) monitoreamos nuestros propios movimientos, etc. Para el segundo caso, se trata de cosas como la fatiga muscular, el dolor, la dificultad para respirar, la hipersensibilidad o la insensibilidad (piénsese en los efectos de la anestesia), etc. Llamaremos al cuerpo vivido en tanto que ítem semiótico un ítem *corporal*. Sobre este asunto vale la pena anotar una cuestión adicional: hay ciertas clases de objetos que en su uso llegan a experienciarse como parte del propio cuerpo: se trata de verdaderas *in-corporaciones*, como en el caso de las gafas, los bastones, las prótesis dentales, etc.

Ítems semióticos
Ónticos
Mediales
Corporales

Tabla 12. Clases de ítems semióticos

2.4. Semántica agentiva

Recordemos que la *semántica agentiva* se ocupa de describir la forma en que un agente accede a y procesa cierta información disponible para que la dación

de sentido tenga lugar. Ahora bien, un asunto al que se ve abocada toda semántica es la de definir el enfoque que especifica su aproximación. Por ejemplo, lo que se conoce como *semántica formal*, vinculada en el siglo XX a la lógica (Tarsky, 1956), la filosofía analítica del lenguaje (Searle & Vanderveken, 1985) y la lingüística (semántica) generativa (Katz, 1972), construye la semántica como la relación que se establece entre los signos y la realidad (o modelos de la realidad), y por ello, la "verdad" será uno de los criterios de corrección para su descripción. Por su parte, la *semántica lingüística estructuralista* (Hjelmslev, 1943) establece la semántica como la relación que se da entre expresión[7] y contenido, o en términos mucho más imprecisos, entre los signos y sus significados. Esta perspectiva ha sido la dominante en la semiótica europea desde los tiempos de Hjelmslev y es la que se encuentra presente en las obras de referencia de los más conocidos semiólogos europeos (Greimas, 1966; Greimas & Courtés, 1979; Eco, 1968, 1975; Groupe μ, 1970, 1992; Rastier, 1994; Klinkenberg, 1996). Y, en general, cuando en semiótica se habla de "semántica" se entiende usualmente de esa manera (le remitimos a los títulos mencionados para aclarar esa perspectiva, y al prefacio para una crítica de la misma). Hay, sin embargo, otra manera de entender la semántica, cuya historia se remonta a los últimos veinticinco años del siglo XX. Se trata

7 El lector atento se habrá dado cuenta de que a lo largo de este texto no hemos usado la expresión "expresión" en el sentido técnico tradicional que suele usar la semiótica, como "uno de los dos planos del lenguaje", siendo el otro el del "contenido" (otro término técnico). Diremos que tampoco usaremos en ese sentido las expresiones "significante" y "significado". Dado el enfoque por el que hemos optado, nos parece que la palabra "expresión" es inadecuada para hablar de la actividad de significar (en particular, de las emociones, las acciones o en general de lo mental), porque dado su uso técnico o tradicional, lo expresado es diferente (en su naturaleza o su ontología) de su expresión, y es esto lo que hace que se piense que siempre tiene que haber 'alteridad' entre "expresión" y "contenido". Así aunque pueda resultar útil (para efectos prácticos, como en una conversación cotidiana) decir que las palabras (habladas o escritas) "expresan" los pensamientos, y en esa medida que las palabras y el pensamiento son de distinta naturaleza u ontología, resulta peligroso –por no decir que nocivo–, decir que los gestos o la conducta "expresan" las emociones o los estados y procesos mentales, porque eso es tanto como suponer que los gestos no son constitutivos de las emociones o que la conducta no lo es de ciertos estados o procesos mentales. Y esa suposición está epistemológica, ontológica y metodológicamente comprometida con un dualismo cartesiano que no parece sostenible, al mismo tiempo que parece implausible desde el punto de vista de la evidencia empírica disponible (cf. McNeill, 2005; B.K. Bergen, 2012; Krueger, 2012; Goldin-Meadow & Alibali, 2013). Este asunto, por lo demás, nos pone sobre alerta acerca de cualquier uso de categorías cartesianas en nuestro enfoque.

de la *semántica cognitiva* que es una corriente al interior de ese movimiento conocido como "Lingüística Cognitiva". La *semántica cognitiva* propone que la significación está completamente integrada a la cognición y en ese sentido, el significado de los signos va a depender de la manera en que se desenvuelve la cognición.

Ahora, si tenemos en cuenta que para la *semiótica agentiva* la significación depende de la agencia operativa, puesta en evidencia en las acciones de los agentes, mientras que la agencia derivada es atribuida/asignada y no tiene efectos de sentido a no ser que sea 'enactuada' por la agencia operativa (y en este sentido, la agencia derivada es puramente secundaria), podemos concluir que de los tres enfoques mencionados (semántica formal, semántica estructuralista y semántica cognitiva), la semántica cognitiva es la que tiene más afinidad con el enfoque que estamos proponiendo para la construcción de una semántica agentiva, porque al integrar la significación con la cognición, integra la significación con la agencia primaria y operativa, mientras que la estructuralista articula su propuesta a partir de la agencia derivada,[8] y la semántica formal ni siquiera tiene en cuenta para el sentido alguna clase de agencia. En consecuencia es el enfoque de la semántica cognitiva el que se vamos a adoptar aquí como primera aproximación, y del que presentaremos algunos resultados, no sin hacer explícito que en algunas ocasiones restringiremos o generalizaremos sus explicaciones para adaptarlas mejor a nuestra propia propuesta. (Agregaremos, como una aclaración, que la semántica cognitiva es una aproximación al estudio de la significación completamente establecida y cuyo horizonte teórico, al menos desde un punto de vista disciplinar, que no temático, es completamente independiente del de la semiótica agentiva, que es –por ahora– un programa de investigación en curso).

Presentaremos a continuación tres elementos a tener en cuenta en relación a la semántica cognitiva. Primero, sus principios guías. Segundo, su alcance, esto es, los fenómenos que estudia. Y tercero, sus compromisos teórico-metodológicos. Veamos.

8 Allí, además, la agencia operativa, si interviene, entra como parte de esos enigmáticos 'factores pragmáticos', que no parecen suficientemente claros, pero que en cualquier caso allí son secundarios en relación a la significación.

Según Vyvyan Evans y Melanie Green (2006: 156-162), la *semántica cognitiva* está orientada por los siguientes principios guías:

(1) *La estructura semántica es encarnada* (embodied). Al igual que mencionábamos en el capítulo I (ver sección 1.2.1), esto significa que el cuerpo vivido ha dejado huellas en nuestra estructura conceptual.

(2) *La estructura semántica codifica y externaliza la estructura conceptual*. Esto significa que de la totalidad de la estructura conceptual, hay una parte que se asocia con los signos verbales (el concepto con el que se asocia un signo verbal se suele denominar "concepto léxico"), que se configura como la estructura semántica. Pero esto no quiere decir que toda la estructura semántica haya codificado ni haya externalizado la estructura conceptual.

(3) *La representación del significado es enciclopédica*. Esto quiere decir que no hay un "conocimiento lingüístico" independiente del "conocimiento del mundo", sino que cada agente tiene una sola estructura conceptual de la cual hace uso;[9] y por tanto, no es posible hacer una distinción tajante entre semántica y pragmática.

(4) *La construcción del significado es la conceptualización*. Es decir, el agente construye activamente interpretaciones a partir de las indicaciones que encuentra en los ítems que se encuentra.

Nosotros adoptaremos aquí estos cuatro principios del siguiente modo: el primero involucraría que el cuerpo vivido deja trazas en nuestra pericia disposicional-temática; ampliaremos el segundo de tal modo que cubra no solamente los signos verbales, sino a los ítems de la ontología agentiva en general; y crucial –y polémicamente– diremos del cuarto principio que la conceptualización es una reorganización del agente en general, y no sólo, un 'es-

9 Normalmente esta tesis se remonta a los comentarios de Haiman (1980) y no a la distinción entre "diccionario" y "enciclopedia" de Umberto Eco (1975), que es anterior. Pensamos que la razón de ello no es el desconocimiento por los lingüistas y semantistas cognitivos del trabajo de Eco, sino que la propuesta del italiano se establece para el conocimiento 'público' y 'establecido', acumulado por una cultura, y no de un asunto cognitivo o conceptual. Por eso Eco puede hablar de *La Enciclopedia* (o Klinkenberg (1996) de enciclopedias relativas a culturas). Por el contrario, nunca encontramos algo parecido en el enfoque cognitivo.

tado cerebral' o incluso un 'estado mental', en función de las agendas en curso (para la aclaración de esto último, ver sección 2.4.4.1).

En segundo lugar, la semántica cognitiva estudia diferentes clases de fenómenos: la base corporal del significado, la estructura conceptual, la condición enciclopédica de la semántica, los mapeos, la categorización, el significado de las palabras y la polisemia (cf. Evans & Green, 2006: 163-170). Es importante destacar que ninguno de los fenómenos anteriores, excepto los dos últimos, están necesariamente vinculados a una semántica lingüística, ya que el lenguaje (verbal o escrito) es sólo un aspecto de los procesos de significación. Y esa es otra de las razones por las cuales hemos adoptado el enfoque de la semántica cognitiva como nuestro. En lo que sigue, en la mayoría de los casos, simplemente vamos a presentar algunos de los resultados más importantes –o por lo menos los más relevantes para un programa de investigación como la semiótica agentiva– de la semántica cognitiva.[10]

En tercer lugar, desde un punto de vista metodológico la semántica cognitiva se caracteriza por la búsqueda de *evidencia convergente* (Evans & Green, 2006: 170). Por ejemplo, si hay patrones lingüísticos que permiten sugerir que el tiempo se comprende como una metáfora espacial (como en "la Navidad *se vino encima*", "*llegó* diciembre con su alegría..."), entonces los semantistas buscarán evidencia del mismo patrón conceptual en otras áreas como el lenguaje de gestos de los sordos, u otra clase de evidencia que provenga de disciplinas como la neurociencia, la psicología cognitiva y la psicología del desarrollo. La semiótica agentiva también acepta este principio metodológico. Y esto es lo que explica que al presentar algunos de sus resultados o al intentar respaldar algunos de nuestros comentarios decidamos también presentar hallazgos de esas disciplinas.

10 Adicionalmente, es el extensivo uso que hacemos de la semántica cognitiva una de las razones que nos permite decir que la *semiótica agentiva* hace parte de esa corriente que está ganando fuerza en el norte de Europa conocida como *semiótica cognitiva*, pues ellos también retoman algunos de sus resultados. Sin embargo, en muchos casos, la semiótica cognitiva 'oficial' (*e.g.*, la escuela de Aarhus) mantiene categorías de análisis del estructuralismo (como "expresión", "contenido", etc.) como aplicables a cualquier fenómeno semiótico, mientras que –como se vio en el capítulo I– nosotros pensamos que su uso está restringido a fenómenos vinculados con el lenguaje verbal y con signos que funcionan como ese lenguaje.

2.4.1. La disposicionalidad temática

Piense usted en lo que ha hecho en las últimas horas. Seguramente habrá observado o leído algunas cosas, recordado otras, habrá tenido la intención de hacer otras más, e incluso habrá deseado que unas se dieran, mientras que otras no. Además, es posible que algunas de las cosas vistas, leídas, recordadas o hechas, le hayan sorprendido, sobresaltado o puede que le hayan sido indiferentes.

Sobre lo que queremos llamar la atención en este momento es que de un momento a otro en nuestra vida cotidiana, aquello a lo que estamos dando sentido, sea lo que sea, también lo damos según una cierta actitud o *disposición*. Así, si de lo que se trata es del sentido de un evento como unas vacaciones en Viena, Buenos Aires, o Betéitiva, hará parte de ese sentido la disposición que tengamos con respecto a esas vacaciones. Es decir, podemos extrañarlas, desearlas, recordarlas, repudiarlas, imaginarlas, etc. De esta manera, nuestras *disposiciones* consistirán en el conjunto de creencias, dudas, deseos, intenciones, etc., que tenemos (o vamos teniendo) con respecto a un cierto ítem semiótico. Por otro lado, las disposiciones nunca son vacías: nunca solamente creemos, sino que creemos algo, y no simplemente soñamos, deseamos, recordamos, tenemos la intención, etc., a secas, sino que soñamos algo, deseamos algo, tenemos la intención de hacer algo, etc. El sentido de ese algo que acompaña a nuestras disposiciones dependerá, y en muchas veces consistirá en eso que denominamos los *temas* agentivos.[11] Y de igual manera, pensar

11 Por supuesto, nuestra distinción entre *disposiciones* y *temas*, es la contrapartida en semiótica agentiva de las tradicionales distinciones fenomenológicas husserlianas entre noesis y noema (1913), o en la filosofía de la mente de John Searle, entre modo psicológico y contenido proposicional (1983). Diremos, además, que la relación noesis/noema en Husserl es paralela a la relación modo psicológico/contenido proposicional de Searle, es decir, por una parte de percibir, creer, desear, intentar, etc. versus, por otra parte, el contenido de lo percibido, creído, deseado, intentado, etc. Pero hay diferencias en las dos versiones. Husserl intenta describir las invariantes que hacen que haya un sentido dado en la experiencia, mientras que Searle intenta hacer una reconstrucción analítica, esto es, una reconstrucción conceptual (lógico-semántica) de la Intencionalidad. Por eso Searle nunca va más allá de la idea de Intencionalidad como 'aboutness'. En Husserl el 'aboutness' es sólo un primer hallazgo (fenomenología estática), reforzado por el descubrimiento ulterior de la 'apertura de mundo' (fenomenología genética), de la cual nuestra presentación sobre la animación y la situacionalidad es una caracterización parcial, y en esa medida noesis/noema, más que dos polos de una relación polar, constituyen una continua operación de la conciencia (agradezco a Juan José Botero por esta aclaración).

el conjunto de nuestros temas como independiente de nuestras disposiciones es también una abstracción (por lo demás, bastante útil). Pero a diferencia de lo que ocurre con las disposiciones, en muchas ocasiones se estudian los temas dando por descontado las disposiciones que los modalizan, adoptando por default (incluso sin notarlo), la disposición de creencia; o en cualquier caso, sin hacer una reflexión sistemática sobre este asunto. Nosotros, por el contrario, tendremos siempre un ojo avizor sobre ello, dado que la semántica cognitiva se ha preocupado sobre todo por el estudio de la estructura semántica, pero no de las disposiciones que la modalizan.

Ahora, del conjunto general de la arquitectura disposicional temática destacaremos las articulaciones que se pueden analizar a partir de al menos dos *ejes* (cf. Niño, 2013b):[12]

(1) *Genérico-estricto* (cf. Gabbay & Woods, 2003, 2005) que implica que entre más *genérico* sea, tendrá más efectos de tipicalidad (cf. *infra*, sección 2.4.2.2). Por ejemplo, al pensar en un "medio de trasporte" será más frecuente pensar en un automóvil que en un ascensor, aunque un ascensor en sentido *estricto* sea un medio de trasporte.

(2) *Vago-específico*, puesto de relieve particularmente por Short (2007: cap. 10) a propósito de la importancia de la abstracción hipostática en Peirce. Aquí la *vaguedad* se entiende como pérdida de especificidad y no como *borrosidad* (en inglés, *fuzziness*), e implica carencia de información con respecto a aquello a lo que se aplica el concepto vago. Por ejemplo, se puede decir que la '*locura*' es *aquello que* hace que una persona se com-

En Searle, ir más allá de las características del 'aboutness' es un galimatías ininteligible (Searle, 2010b). Mencionaremos de paso solamente que, en nuestra opinión, decir que el "contenido" de una "experiencia" es "proposicional" es, como mínimo, desorientador, porque puede significar tanto que la experiencia está estructurada proposicionalmente, lo cual es extraño, dado que, es más bien el lenguaje el que está estructurado según los modos de la cognición; como que el 'modo psicológico' no es parte del 'contenido' de la experiencia, lo cual no lo es menos, dado que sin el tipo de disposición (y sus modalidades) no sabremos si estamos creyendo o imaginando algo, y por ende, si le damos o no un sentido de realidad, que de suyo, hace parte del hacer sentido de la experiencia. De esta manera, para nosotros será una mejor guía la versión husserliana a la searleana, a pesar de que esta última sea más simple y fácil de operacionalizar.

12 Se habla de *ejes* para dar a entender que entre los dos extremos mencionados hay toda una serie de valores intermedios, bien sea discontinuos o discretos, y que no se mencionarán explícitamente.

porte de manera extraña y sobre este punto pueden estar de acuerdo los psiquiatras. En este sentido, *locura* es un concepto igualmente vago para ellos y para los legos. Pero en lo que no concuerdan estos profesionales es si *aquello que* causa dicho comportamiento errático ha de *especificarse* conceptualmente como un asunto de represión inconsciente, o si es porque los canales de cloro de las membranas neuronales no funcionan correctamente, o por algunas cosas más. Pero incluso, si fuera por el asunto del cloro, se podría *especificar* mejor la hipótesis para establecer si se trata de *aquellos* canales que son producidos por un cromosoma A, B o C, y así sucesivamente. Un asunto crucial con respecto al grado de vaguedad o especificidad es que un cierto nivel de vaguedad permite la generación de un *marco común* (lo que en consecuencia, tendrá efecto sobre el establecimiento de agendas conjuntas en un *terreno común*, ver sección 1.7.4). En efecto, suponga usted, por ejemplo, el contexto científico en el que surge la disputa por aclarar los fenómenos que dan cuenta del calor (Short, 2007: 270-271). Por una parte, estarían aquellos que abogaban por que ello dependía de una sustancia, el 'calórico' como *aquello que* lo explicaba. Por otra parte, estaban aquellos que pensaban que era algo como el 'movimiento de las partes' *aquello que* podría explicar los cambios de temperatura. Pero tanto unos como otros compartían la idea de que había *algo*, *aquello que* podría explicar fenómenos como el cambio de temperatura, la transferencia de calor entre dos cuerpos con temperaturas diferentes, la ebullición del agua, lo que produce la combustión, etc. Esto es, los 'caloristas' y los 'cinecistas' concordaban en que había *algo* que producía esos fenómenos. En lo que diferían era en la forma de entender en qué consistía ese algo: materia o movimiento.[13/14]

13 En este sentido, la idea de la inconmensurabilidad de las teorías (Kuhn, 1996) parece perder pertinencia, e incluso, alcance real.

14 Como ya hemos visto (sección 1.7.1) la *realización agentiva* presenta diferentes grados de rigor. En ese sentido se le pueden aplicar predicados que se mueven en los ejes, por una parte, vago/específico y genérico/estricto, y por otra, fortaleza/debilidad, vinculado al rango fiduciario (ver sección 1.7.3). Y en la medida en que un agente puede proceder en diferentes contextos, va a poder –en principio– ajustar los 'valores' asociados a esos ejes a los respectivos estándares de rigor de dichos contextos, en caso de que acepte, adopte y se adapte a los roles agenciales respectivos.

Dos aclaraciones adicionales se imponen antes de hacer una presentación de la semántica cognitiva: primera, lo que viene a continuación es una presentación de algunos de los resultados que la semántica cognitiva ha realizado, seleccionados teniendo en cuenta la importancia que pueden tener para la semiótica agentiva y nuestro limitado conocimiento del área. Esto significa que lo que viene a continuación no incluye muchos de los resultados importantes de la semántica cognitiva, en tanto que disciplina (por ejemplo, no se tendrán en cuenta las muy importantes investigaciones de Leonard Talmy, 2000). Segunda aclaración: en la medida en que la semántica cognitiva intenta hacer compatible sus resultados con los de otras disciplinas que estudian la cognición, e incluso, estos resultados son muchas veces su fuente de reflexión, la mayoría de los trabajos y resultados que se presentan en esta sección provienen de los esfuerzos de los científicos de la psicología, la lingüística y la semántica cognitivas.

2.4.2. Las propuestas cognitivas

Sea lo que sea que usted esté viendo o pensando en este momento, al modo en que lo diferencia de otros elementos, como si obedeciera a un principio de clasificación, se le denomina *categorización*, y a sus productos *categorías* (a las categorías en el ámbito de la psicología también se les suele denominar "conceptos" y aquí seguiremos ese uso).[15] En otras palabras, la *categorización* es una actividad y *categoría* es, por una parte, el producto de esa actividad, y por otra, cuando ese producto se atrinchera, es también uno de los factores que intervienen en futuras categorizaciones. De este modo, las categorías son

15 Esto sin embargo no deja de ser controversial puesto que el uso de la palabra "concepto", en otras disciplinas –como la filosofía– es mucho más restringido. En efecto, por concepto se suele entender en ese ámbito un contenido que puede tener diferentes grados de vaguedad o precisión y que suele jugar un papel determinable en las inferencias. Y así, las palabras no son conceptos, sino que lo son las ideas asociadas a las palabras. Sin embargo, en el sentido que le estamos dando aquí, incluso las palabras serían categorías (y por tanto conceptos), porque se pueden someter a un principio de clasificación que permite distinguirlas de otras. Para nosotros algo llega a considerarse una categoría en la medida en que se constituye en una responsividad en relación con un cierto ítem semiótico. De lo que se trata ahora es de saber en qué consiste esa responsividad, cuáles son sus dimensiones y cómo se articula internamente, en relación con otras responsividades y con las situaciones del agente.

'modulaciones' de la experiencia, ya sea esta inmediata, acumulada o habitual. Esto quiere decir que una categoría no es fija y dada de una vez por todas: en muchas ocasiones se trata de un constructo creado online –esto es, durante la dación de sentido en situaciones reales– para efectos de la agenda en curso (Croft & Cruse, 2004: 75) y lo que usualmente llamamos "categorías" o "conceptos" sólo serían aquellas categorías que son creadas más frecuentemente (Oakes, Horst, Kovack-Lesh & Perone, 2009: 145), y de este modo, con más tendencia a atrincherarse. Y así, diremos que las categorías nos permitirán clasificar, con un cierto grado de generalidad o de precisión, los ítems semióticos de la ontología agentiva.[16] De esta manera, para nosotros, al igual que para la tradición pragmatista, los conceptos no pertenecen a un ámbito abstracto inaccesible experiencialmente diferente del de los perceptos, sino que son nuestra forma de nombrar nuestra capacidad para marcar varias cualidades y patrones significativos en nuestra experiencia, marcas que nos permiten reconocer algo como *lo mismo* de forma recurrente a lo largo de nuestra experiencia (Johnson, 2007: 88).

De ahora en adelante, usaremos versalitas entre comillas inglesas para mencionar las categorías. Por ejemplo, serán categorías "PERRO", "AMISTAD", "FRUTA", "EN LA ALACENA", etc. Algo más: una categoría puede ser miembro de otra; por ejemplo, la categoría "PLATO" es un miembro de la categoría "VAJILLA". Y en términos generales, cuando un miembro de una categoría no es otra categoría sino que se trata de un ítem semiótico concreto, llamaremos a dicho ítem un *individual*, por ejemplo, si no se trata de la categoría "PLATO", sino de un plato individual concreto. A los individuales los mencionaremos entre los signos mayor que y menor que. Por ejemplo, en el caso que se acaba de ilustrar distinguiremos la categoría "PLATO" del miembro individual >plato<. Como habrá notado usted, según lo dicho en la sección anterior, son ítems semióticos tanto las categorías como los miembros de categorías, sea que estos miembros sean otras categorías o individuales. Y son ítems semióticos porque son cosas sobre las que podemos dar sentido. De este modo, una misma categoría como "VAJILLA" puede tener como miem-

16 Hay que notar que algunos ítems semióticos son ellos mismos, categorías, como los conceptos abstractos. En este sentido, los conceptos que 'hablan' de otros conceptos serán metacategorías.

bros tanto a un >plato< individual como a la categoría "PLATO", porque a pesar de que el uno sea concreto y la otra abstracta, podemos darles sentido apelando al uso de la misma categoría, incluso si no siempre se trata de la misma clase de uso. Pero también es importante darse cuenta de que hay categorías que tienen un solo miembro individual. Por ejemplo, con la categoría "STEVEN SPIELBERG" normalmente categorizamos al miembro individual >Steven Spielberg<, es decir, al realizador de cine que dirigió películas como *Indiana Jones y los cazadores del Arca Perdida* (1981), *Parque Jurásico* (1993) o *Las aventuras de Tin Tin* (2011).

En nuestra opinión, es importante tanto poder caracterizar los procesos de categorización, como ampliar su rango de aplicación hasta donde sea legítimamente dable. Con este objetivo en mente, nos apoyaremos en algunas propuestas de Charles S. Peirce (conocido en nuestro medio por ser uno de los padres fundadores de la semiótica junto con Ferdinand de Saussure). De acuerdo con Peirce (EP2: 358) el contenido de cualquier concepto es el alcance concebible que tendría en nuestra conducta. Aquí modificaremos su posición original, pero adoptaremos el 'espíritu' de su enfoque que él denominaba "pragmatismo". Así, diremos que el contenido de cualquier categoría consiste en el tipo de respuesta que manifestaría quien la pusiera en práctica. De esta manera, el contenido de una categoría consiste en lo que llamamos la *responsividad*, esto es, la respuesta (o el conjunto de respuestas o una característica o una serie de características de una respuesta) que potencialmente podría realizar un agente ante la presencia de un ítem miembro de esa categoría. De este modo, por ejemplo, el contenido de una categoría como "PERRO" no consiste en la idea inmaterial asociable a la palabra "perro". Consiste, más bien, en el conjunto de respuestas posibles ante la presencia de un miembro de dicha categoría, como por ejemplo, la re-recreación (en inglés, *re-enactment*, cf. Barsalou, 2008) de la imagen mental de perro, de las interacciones que se pueden realizar con él, de las órdenes que se le pueden dar, de sus comportamientos (dar varias vueltas antes de echarse, ladrar, etc.), de la valencia afectiva positiva que normalmente asociamos a su gesto de respirar con la lengua afuera o de dar la pata, etc. Y así, si vemos un perro, y nos lanzamos a abrazarlo, hará parte de nuestra categorización de dicho perro el rasgo de ser ^abrazable^ (usamos los signos de intercalación, ^___^, para

mencionar cualquier carácterística o rasgo temático), o si nos alejamos de él con un poco de miedo, harán parte de los rasgos de nuestra categorización el que pueden ser ^peligrosos^ o que nos pueden ^morder^.

En breve, *categorizar algo es*, *antes que nada*, *estar preparado para responder de cierta manera con respecto a ese algo* (esta también es una modificación de la idea de Peirce sobre las creencias y una especificación de la idea de que llamar a algo un "concepto" es una manera de nombrar nuestra capacidad de marcar nuestra experiencia de cualidades y patrones recurrentes). Ahora bien, usted podría preguntarse ¿cuáles son los tipos de respuesta que se involucran en la categorización entendida como *responsividad*? Nuestra réplica será que las respuestas podrán incluir cualquier forma de reactibilidad corporal, en particular, la que evidencie alguna diferencia en la dación de sentido, y así se involucrarán los diferentes aspectos de la animación, la situacionalidad, y la atención. Lo cual, de paso, implica la posibilidad de acceder y usar todas las formas de memoria: por una parte, la memoria de trabajo, y por otra, la memoria a largo plazo, que se sistematiza en (a) *declarativa*, divisible en *semántica* y *episódico-biográfica*; (b) *perceptiva* que puede hacer intervenir información de cualquiera de los sentidos; (c) *procedimental*, que se refiere a patrones motores habituales, en particular, aquellos que se ejecutan en la interacción con los elementos del medio; y (d) *emocional*, que se refiere a diferentes valores afectivos (cf. Eichenbaum, 2008).[17] Por supuesto, esto incluirá las respuestas perceptuales bási-

17 En *Kant y el ornitorrinco* Umberto Eco (1997) propuso el modelo del *tipo cognitivo* para dar cuenta de toda la información que tenemos en relación con los objetos con que nos encontramos en la vida cotidiana. Eco propone que de cada objeto tenemos cuatro componentes informacionales: icónico, proposicional, narrativo y tímico, vinculados, respectivamente, a la información perceptual multimodal, la información sobre su 'ser', la información sobre sus transformaciones (cambios de estado, intervención en marcos comunes), y la información emocional. Serventi (2008) usó el modelo del tipo cognitivo para tratar de subsanar algunas de las limitaciones del modelo de signo icónico de Groupe μ y concluyó que el tipo cognitivo se comportaba como una 'competencia' (en el sentido greimasiano de esa expresión: en el prefacio ya dimos nuestras razones para no usar esa terminología ni esa orientación teórica). Posteriormente, en Serventi & Niño (2009) se encuentra una propuesta de clasificación de los diferentes elementos del tipo cognitivo, en la cual se vinculaba el tipo cognitivo a las diferentes clases de memoria, trayendo a colación los hallazgos de un libro de referencia sobre este asunto (Eichenbaum, 2008) para respaldar la idea de que los tipos cognitivos están compuestos de cuatro dimensiones (perceptiva, proposicional, narrativa, afectiva). En dicho texto se decía que, además de la memoria de trabajo, existen un sistema de memoria emocional, episódica, declarativa, etc. Sin embargo, si se mira con cuidado, del texto de Eichenbaum no se puede inferir que para los objetos existen esas cuatro clases de información, sino que la

cas, como las asociadas al reconocimiento y la identificación, pero también a las diferentes clases de acciones kinéticas (exploratorias, locomotoras, manipulativas), expresivo-comunicativas; y otras acciones comprehensivas, aparte de las de reconocimiento, como las vinculadas a las inferencias que se pueden extraer de ellas, o en general, lo que aquí denominaremos su *dimensión narracional* (ver sección. 2.4.4.2), al igual que la dimensión afectiva de cada una de esas acciones. Por supuesto, también se incluirán como formas de responsividad los procesos cognitivos 'abajo-arriba' (*bottom-up*), muy rápidos, que involucran conductas básicas de evitación o aproximación, como cuando abrimos la alacena y algo se mueve rápidamente y nos alejamos de ella, y en esa conducta se ve que aquello, sea lo que realmente haya sido, lo consideramos (incluso si es de un modo vago e inespecífico) como ^peligroso^. En breve, la categorización puede poner en juego prácticamente cualquier dimensión de la capacidad agentiva

información recuperable de la memoria se sistematiza en esos cuatro aspectos. Y más aun, se puede leer que hay una relación entre la acción del hipocampo y la recuperación contextual (2008: 3), asunto sobre el que nada dicen los tipos cognitivos de Eco. En otras palabras, lo que se puede encontrar en el texto de referencia es que, en general, se sistematiza la información no-online en cuatro aspectos, y no que de cada objeto se tengan esas cuatro dimensiones que se corresponden con los diferentes sistemas de memoria. Notemos que si así fuese, además, no podríamos abstraer la acción de nadar, caminar, y correr, independientemente de quien lo haga; así como tampoco podríamos tener memoria no-objetual, por ejemplo, de contextos e instituciones: con la teoría del tipo cognitivo podemos reconocer visualmente una sala, unas bombas de colores, unas copas, unas botellas de vino, pero no podemos reconocer la *circunstancia* >fiesta de cumpleaños<, porque 'fiesta de cumpleaños' no es un 'objeto común', sino un evento institucionalizado. De este modo, apelar a la evidencia de la neurociencia de la memoria no avala el planteamiento de los tipos cognitivos objetuales y hace falta un argumento adicional para que lo haga. Y en este momento a quien escribe no se le ocurre cuál pueda ser. Por otra parte, estudios como los de Snowden (2002) ponen en evidencia que no hay que confundir la información semántica de la memoria implícita con la información narrativa. En efecto, una cosa es la información sobre cómo usar un objeto (memoria implícita) y otra cosa es la información sobre sus diferentes estados y transformaciones (memoria semántica vinculada a Frames). Por eso, en el caso de la pérdida de memoria implícita la consecuencia es la apraxia, mientras que en el caso de la segunda hay amnesia semántica (vinculada a Frames). Y más aun, puede darse la una sin la otra. Es decir, uno puede saber "el modo en que una cosa funciona" (información narrativa) sin saber "cómo usar la cosa" (información procedimental/implícita). Por último, si Eco en *Kant y el ornitorrinco* decide no 'meterse en la caja negra', y si además, la expresión "cognitivo" usualmente se relaciona con los procesos y mecanismos con los que se realizan operaciones mentales en diferentes estados Intencionales, tiene que surgir la pregunta: ¿qué tiene de *cognitivo* el "tipo cognitivo" (si este sólo consiste en la información acumulada sobre objetos) si no se dice nada de las operaciones cognitivas que permiten la recuperación y uso de esa información? ¿Y qué sucede con la información sobre objetos que se categoriza y usa online, pero que no está atrincherada? *Stat species cognitiva pristina nomine*, *nomina nuda tenemus*.

de un agente-en-situación.[18] Y de esta manera, una categoría como "PERRO" puede abarcar lo que sabemos de los perros, pero no en un sentido abstracto o desencarnado, sino, tal como lo hemos venido diciendo desde el capítulo I, lo que sabemos sobre los perros (y cualquier otro ítem semiótico que estemos categorizando) en tanto que nosotros somos seres animados, situados y atentos, esto es, enactivos. Ahora, cuando categorizamos no usamos todo el contenido disponible de la categoría en cuestión, esto es, toda nuestra responsividad. Por el contrario, tal como vimos, cuando presentamos la atención, sólo una parte de lo que sabemos es usado.[19] Y normalmente, esa 'parte' consiste en aquella información relevante para las metas de los actos/acciones y las agendas en curso (puesto que una respuesta lo es en relación a un cierto objetivo); es decir, las que contribuyan positivamente al cumplimiento de las metas de esas acciones (volveremos sobre este punto en la sección 3.2). Así, si de lo que estamos hablando es de la forma en que podemos reconocer a los animales y nos hablan de un perro, la parte relevante de la información sobre la categoría "PERRO" es que se trata de un animal ^*con cuatro patas*^, ^*que ladra*^, ^*que da varias vueltas antes de echarse*^, etc. (ver la propuesta de Langacker sobre los '*dominios*' en la sección 2.4.2.3). Y esa es la parte relevante de la información porque es la que contribuye a que se cumpla la agenda {*reconocer perros*}. Pero si de lo que estamos hablando es de los animales en tanto que mascotas, la parte relevante de la información sobre la categoría "PERRO" tendrá que ver con su supuesta ^*fidelidad*^, ^*compañía*^, etc. A los rasgos relevantes que se ponen en juego en una categoría los llamaremos –siguiendo una idea de Ronald Langacker (2002: 189-201; 2008: 331-334)– las *zonas activas* de la categoría (como puede inferirse de los ejemplos dados, para los rasgos temáticos que estén siendo considerados zonas activas usaremos, como antes, las cursivas; para los que no, usaremos fuente normal). Otro ejemplo: si usted lee la frase "el perro mordió al cartero", la zona

18 Esto significa que para nosotros la usual distinción entre contenido conceptual y no conceptual que se suele trazar en filosofía de la mente (cf. Gunther, 2003; van Geen & de Vignemont, 2006) no tendrá un correlato en nuestra propuesta.

19 Una razón más para no usar la noción de *tipo cognitivo* en este asunto es que Eco (y sus seguidores) no proponen ninguna alternativa para dar cuenta de cuáles son los rasgos que efectivamente se movilizan en usos concretos (o como se diría en la terminología tradicional, "cuáles son los rasgos que se manifiestan"). Esto tiene que ver, suponemos, con la idea de que para nosotros es el uso el que logra especificar los contenidos infraespecificados en el atrincheramiento conceptual.

activa de "PERRO" será su ^*hocico*^ y no que sea un ^ferungulado^. En esa misma línea, en el proceso de categorización las zonas activas se corresponden con las *responsividades activas*, esto es, aquellas responsividades con las que un agente responde efectivamente a la hora de dar sentido vinculadas a la agencia operativa (y, en tanto que tales, actuales). Y así, las zonas activas de una categoría se diferencian de sus zonas 'inactivas' (si las hubiera: habrá casos en los que se está formando una nueva categoría y sus rasgos son aquellos de las zonas activas); y las características de una categoría que no se movilizan, pero que son fácilmente accesibles por estar en una cercanía conceptual relativa a la zonas activas las llamaremos *zonas activables*. De este modo, una zona activable estará, si entra a la esfera atencional, haciendo parte del *campo temático*, mientras que una zona activa será parte efectiva del *foco temático* (ver sección 1.2.3). Y no será infrecuente el caso en el que en el desarrollo mismo de un acto/acción un conjunto de zonas activas constituyan online una nueva categoría: eso es precisamente lo que sucede en los casos que más adelante veremos en la sección dedicada a la integración conceptual (ver sección 2.4.3.1). En breve: aquí haremos énfasis en que en el uso (aprendizaje y reclutamiento) de las 'categorías' (en el sentido amplio de la expresión) se apela (de forma desigual, no lo negamos) a los diferentes sistemas de memoria que disponen los agentes, pero anticipando una posible confusión, aclararemos que para nosotros, la responsividad potencial, aunque dependa crucialmente de los sistemas de memoria (en tanto que redes neurales), la entenderemos aquí como una responsividad del organismo en general (del agente como tal), y no solamente del cerebro o del sistema nervioso.

Dado lo que acabamos de decir, no es necesario que la categorización sólo se asocie al lenguaje verbal, y no solamente porque hay varios estudios de psicología del desarrollo en los que se les han atribuido la capacidad de categorizar y usar categorías a niños preverbales (Mandler, 2004; Quinn, 2011), sino porque muchas veces en la interacciones con los objetos, sencillamente los usamos, sin que sea necesario que los nombremos. Agregaremos, en todo caso, que los conceptos que pueden vincularse al lenguaje verbal se les suele llamar *conceptos léxicos*. (Y que no todos nuestros conceptos son conceptos léxicos lo prueba lo siguiente: ¿qué nombre tiene la parte de la cara donde va el bigote? Si usted sabe qué parte es, entonces sabe que puede usar la categoría correspondiente, si no sabe la palabra para nombrarla, entonces no tiene

el concepto léxico). Pero, de igual modo, esto no significa que los conceptos léxicos dejen de ser encarnados. Por el contrario, al igual que los demás conceptos, también consistirán en la suma de las responsividades que la presencia atencional de uno de sus miembros generaría.

Finalmente, siguiendo parcialmente a William Croft y Alan Cruse (2004: 74) diremos que a la categorización normalmente se le atribuyen al menos tres funciones generales: (1) en el *aprendizaje*, pues así relacionamos experiencias pasadas con las presentes. Y de este modo, las categorías permiten el reconocimiento de viejas instancias y la generalización a *nuevas* instancias (Quinn, 2011: 130; cf. Mandler, 2004: 199); (2) en la *planificación*, pues la formulación de planes requiere la caracterización en conceptos de categorías de entidades; y (3) en la *comunicación*, pues el lenguaje funciona en términos de generalidades, y por tanto, de categorías. De este modo la categorización es indispensable en la *economía cognitiva*, pues no todo el conocimiento se relaciona con elementos individuales ya que muchas veces la interacción con uno o dos miembros de una categoría nos permite generalizar sus características a los otros miembros de la categoría. Y al revés, saber que un individuo pertenece a una cierta categoría nos da acceso a mucha otra información acerca de ese individuo.[20]

2.4.2.1. Los esquemas de imagen y el origen de las categorías

Para que los conceptos puedan surgir como unidades más o menos distinguibles entre nuestras responsividades, se ha propuesto que emergen a partir de organizaciones experienciales sensorio-motoras recurrentes, 'pre-conceptuales', intrínsecamente significativas denominadas *esquemas de imagen*. Mark Johnson –quien introdujo dicha noción, junto con George Lakoff (1987)–

20 Como se puede ver, esta propuesta supone retomar la idea de fundamentación à la Barsalou (2008), y supone que la formación, alcance y uso de categorías (incluidas las que tradicionalmente se denominan 'conceptos') es relativa a las agendas en las que pueden intervenir. Pensamos que una teoría como la de Jesse Prinz (2002), con sus 'proxytypes', podría tener alguna cercanía con lo que hemos dicho; pero hay varios elementos de juicio para no hacerlo (cf. De Rosa, 2005), el primero de los cuales tiene que ver con el irrestricto empirismo de Prinz. Y como ya se ha dicho en el Prefacio, el modo de comprender la experiencia en el empirismo parece chocar con el modo como se entiende y aborda en el pragmatismo, que es la perspectiva que hemos adoptado aquí. En adelante no volveremos a tener en cuenta su propuesta. Para una revisión crítica de la misma, cf. AA.VV. (2003).

define un esquema de imagen como "un patrón dinámico recurrente de nuestras interacciones perceptuales y programas motores que da coherencia y estructura a nuestra experiencia" (1987: xiv; cf. 2007: 136). De esta manera, el aporte de los esquemas de imagen a los conceptos es que sirven para dar coherencia y organización de origen multikinético y multisensorial a lo que más tarde serán formas recurrentes de modos de marcar nuestras responsividades, esto es, los conceptos. Esto quiere decir, además, que los esquemas de imagen típicamente operan de modo automático, rutinario por debajo del percatamiento consciente (Johnson, 2007: 138). Dicho "patrón dinámico" emerge como una estructura significativa para nosotros a nivel de nuestros movimientos corporales a través del espacio, nuestra manipulación de objetos e interacciones perceptuales (Johnson, 1987: 29), dado que los cuerpos humanos comparten capacidades sensorio-motoras específicas que se acomodan al tamaño y constitución de nuestros cuerpos y a las características comunes de los diversos ambientes que habitamos (Johnson, 2007: 136-137). De esta manera los esquemas de imagen estarán relacionados y cobrarán vigor a partir de los *esquemas corporales* (cf. Gibbs, 2005; ver sección 1.2.1.1).

Piense usted, por ejemplo, en las sucesivas veces en las que un niño ve que su tetero 'está lleno' y luego 'está vacío' (lo cual, por lo demás será usual motivo de protesta), de igual modo que ve que las copas se llenan y se vacían de diferentes líquidos. Este tipo de experiencias puede dar lugar (entre otros) a esquemas de imagen como «*CONTENEDOR*» (de ahora en adelante, mencionaremos a los esquemas de imagen con versalitas cursivas entre comillas angulares), en el que podemos diferenciar un exterior, un límite y un interior. Esta estructura da lugar a una cierta 'lógica imagen-esquemática' (Johnson, 2007: 139), pues sabemos 'corporalmente' que si algo está al interior de un contenedor no está afuera de él. Este tipo de 'lógica imagen-esquemática' es la que luego permitirá categorizaciones espaciales de nociones como la de 'hallarse dentro de' un objeto contenedor, y que a su vez permitirán proyecciones para la categorización de nociones no espaciales como la de 'ser miembro del conjunto X' dado que los conjuntos los conceptualizamos como contenedores cuyos miembros están 'en el interior' de ellos, lo que entonces explica el origen cognitivo de la propiedad de transitividad. Es a partir de la dinámica de esquemas como el de «*CONTENEDOR*» que se ha afirmado que las relaciones formales de la lógica y las ma-

temáticas tienen un origen corporal (Lakoff, 1993; cf. Lakoff & Núñez, 2000; Núñez, 2005); y en general, que es a parir de los diferentes mapeos (ver sección 2.4.2.4) que tienen su comienzo en los esquemas de imagen, que se da lugar al pensamiento abstracto; aunque hay que tener en cuenta que en su origen, los bebés de alrededor de siete meses generan el esquema de imagen «*CONTENEDOR*», pero más que establecer regiones y límites en un espacio, lo que hacen es atender al movimiento hacia y desde contenedores (Mandler & Pagán, 2014). En otras palabras, hay que insistir en que los esquemas de imagen no son abstracciones estáticas, sino trazas de correlaciones dinámicas, resultantes primariamente de recurrencias sensorio-motoras en el espacio.

Otra clase de esquemas de imagen que son muy importantes en la construcción de la arquitectura conceptual son los de «*BALANCE*», «*RECTO*» y «*VERTICALIDAD*», que pueden emerger de experiencias como caminar o levantarse; «*ARRIBA-ABAJO*», que surge de las consecuencias de la gravedad sobre nuestro cuerpo; «*RESISTENCIA*», que surge de nuestra experiencia de ejercer fuerza sobre cualquier elemento sólido que salga a nuestro encuentro; «*FUENTE-CAMINO-BLANCO*», que emerge de nuestra experiencia de navegación espacial y que será crucial para la elaboración de mapeos de diferentes clases, incluyendo los metafóricos (aunque incluso en los niños de un año el esquema surge como «*CAMINO-BLANCO*», a partir de rutas directas para agarrar objetos, dado que los bebés no suelen fijarse en la 'fuente', sino en las acciones y sus resultados, Mandler & Pagás, 2014); «*VÍNCULO*», que surge de nuestro contacto táctil y visual con los elementos del medio; «*PARTE-TODO*», que surge de nuestras relaciones con 'conglomerados' en las que podemos diferenciar elementos constituyentes (cf. Lakoff, 1987: 288; Evans & Green, 2006: 281). Y, además, muy importante para una discusión sobre el origen de la ontología agentiva serán los esquemas de imagen de «*PROCESO*» y «*OBJETO*». En relación con este último, por ejemplo, aunque nacemos con la capacidad de percibir colores y movimientos, nuestra percepción de objetos (*pace* los rostros) debe ser creada activamente, y más aun, su identidad en relación a varias dimensiones: valoración, nombre, etc.[21]

21 Según las propuestas del premio Nobel de Medicina Gerald Edelman (1992), esto puede lograrse, desde un punto de vista neurológico, gracias a que hay grupos neuronales (unos cien millones, de entre cien a diez mil neuronas cada uno) que frente a la estimulación se mapean

Lo anterior nos permite inferir que los esquemas de imagen no son innatos, sino que se van adquiriendo con la experiencia (esto es, son emergentes). Pero esto no quiere decir que se comportan como representaciones abstractas codificadas de una vez y para siempre. Por el contrario, tal como sugiere Raymond Gibbs, los esquemas de imagen involucran la simulación encarnada de eventos, pero no necesariamente en forma de activaciones de entidades representacionales, sino más bien, la construcción de una simulación emergente de la experiencia usando el propio cuerpo (2006: 115), capturando así contornos estructurales de ésta en su dimensión animada (particularmente las kinestesias de la kineto-percepción, la espacialidad y la temporalidad) y situada (particularmente mediante la engranabilidad que emerge en la experiencia de la resistencia/esfuerzo). Y, por esto mismo, podemos decir que los esquemas de imagen son inherentemente significativos.

Diferentes estudios en psicología del desarrollo y psico-lingüística cognitiva han mostrado que la progresiva adquisición de estos esquemas se constituye en un logro que a su vez va a constituirse en la base sobre la cual se organiza el conocimiento, la arquitectura conceptual y el razonamiento acerca del mundo (Mandler, 2004, 2005, 2010; Oakley, 2007: 215). Y es de suponer que los patrones kinestésicos recurrentes serán (al menos parcialmente) diferentes si se trata

entre sí (o al menos, se combina la actividad de varios mapas hasta que resuenan entre sí, cf. Llinás, 2001), dando lugar a la percepción de objetos como entes unificados. En estos procesos intervienen la atención, la memoria de trabajo y los sistemas de memoria a largo plazo. Por lo anterior, a los ojos de la neurociencia actual parece erróneo suponer, tal como hizo Jerry Lettvin al final de la década de 1960, que en el sistema nervioso hay algo como una "célula de la abuela", esto es, un grupo neuronal específico cuya función es el reconocimiento de clases de objetos puntuales (cf. Gross, 2002). Incluso, a los grupos neuronales que 'responden' a la presencia de un solo individuo, como en los experimentos que reporta Quián Quiroga *et al*. (2008), deliberadamente se evita considerarlos como "células de la abuela", y se conciben como pertenecientes a grupos dispersos y distribuidos que intervienen en el reconocimiento, y se les denomina "células de concepto" ("concept cells"). Ahora, Groupe μ se apoya en las propuestas que recoge John P. Frisby (1981), incluyendo la de la "célula de la abuela", para respaldar su propuesta de un "repertorio" como estructura jerarquizada de información visual de los objetos: "Es posible que la teoría del repertorio pueda parecer muy especulativa. Sin embargo, recibe una confirmación experimental en lo que se ha llamado 'la teoría de la célula abuela', según la cual cada representación de objeto determinado está fijada en una célula nerviosa estabilizada... ver (Frisby, 1981: 121-122)" (Groupe μ, 1992: 80). Dado que Frisby es el único dato empírico en el que Groupe μ se apoya para avalar su idea de "repertorio" (que por lo demás, sigue sosteniendo en el siglo XXI, cf. Groupe μ, 2004), y que las propuestas de Lettvin que recoge Frisby han sido refutadas por las de Edelman, Quián Quiroga y otros investigadores, la conclusión que queda por extraer parece evidente.

de manipulación de objetos de diferentes culturas materiales, o si hay acceso a micro-navegaciones por medios diferentes (como el agua) a la usuales, a si no lo hay, al igual que hay que tener en cuenta que muchas de las conductas iniciales de los niños se aprenden por imitación de lo que hacen los adultos; y en ese sentido, hay que tener presente el impacto de la cultura (local) en la adquisición y desarrollo de los esquemas de imagen (Oakley, 2007: 226), y por tanto, las consecuencias que puede tener ello en la arquitectura conceptual. Por lo demás, los hallazgos de las neuronas espejo y canónicas se han relacionado con la formación y activación en línea de esquemas de imagen y el papel que pueden desempeñar en la economía cognitiva (Gallese & Lakoff, 2005; Dodge & Lakoff, 2005).

En breve, los esquemas de imagen emergen como un todo coherente, esto es, son estructuras análogas holísticas (*Gestalten*) y pueden dar origen a conceptos con diferentes grados de especificidad. Además, pueden ser internamente complejos (e incluso darse en racimos), lo cual implicaría que tienen estructura interna.

La tabla 13 muestra de un modo sumario algunos esquemas de imagen:

Espacio	«ARRIBA-ABAJO», «ADELANTE-ATRÁS», «IZQUIERDA-DERECHA», «CERCA-LEJOS», «CENTRO-PERIFERIA», «CONTACTO», «RECTO», «VERTICALIDAD»
Contención	«CONTENEDOR», «ADENTRO-AFUERA», «SUPERFICIE», «LLENO-VACÍO», «CONTENIDO»
Locomoción	«MOMENTUM», «FUENTE-CAMINO-BLANCO»
Balance	«EJE DE BALANCE», «BALANCE DE DOBLE PLATILLO», «PUNTO DE BALANCE», «EQUILIBRIO»
Fuerza	«COMPULSIÓN», «BLOQUEO», «CONTRAFUERZA», «DESVIACIÓN», «REMOCIÓN DE RESTRICCIÓN», «HABILITACIÓN», «CAPACITACIÓN», «RESISTENCIA»
Unidad/ Multiplicidad	«FUSIÓN», «COLECCIÓN», «DIVISIÓN», «ITERACIÓN», «PARTE-TODO», «CONTABLE-INCONTABLE», «VÍNCULO»
Identidad	«EMPAREJAMIENTO», «SUPERIMPOSICIÓN»
Existencia	«REMOCIÓN», «ESPACIO LIMITADO», «CICLO», «OBJETO», «PROCESO»

Tabla 13. Lista parcial de esquemas de imagen
Tomado de Evans & Green (2006: 190).

Recientemente Jean Mandler y Cristóbal Pagán Cánovas (2014) al hacer una revisión de la literatura disponible sobre lo que los bebés saben acerca de los objetos y los eventos en los primeros meses de vida han propuesto que los esquemas de imagen han de diferenciarse de los *primitivos espaciales* y las *integraciones esquemáticas*. Básicamente se trata de que los primitivos espaciales son los primeros 'ladrillos conceptuales' que se construyen en la infancia, los esquemas de imagen son 'historias simples' (como que un elemento desaparezca en una cierta ubicación) construidas a partir de ellos, y las integraciones esquemáticas usan los dos anteriores para construir ('integrar') conceptos espaciales enriquecidos que resultan de combinar un evento espacial con un componente no espacial. Por lo demás, los autores sugieren que dicha construcción es similar a las redes de integración conceptual de la Teoría de Integración Conceptual, ver sección 2.4.2.5, de ahí su nombre. Los primitivos espaciales que los niños desarrollan hasta alrededor de los siete meses incluirían cosas como «*CAMINO*», «*COMENZAR CAMINO*», «*TERMINAR CAMINO*», «*CAMINO A*», «*VÍNCULO*», «*COSA*», «*CONTACTO*», «*MOVIDA ANIMADA*», «*MOVIDA BLOQUEADA*», «*CONTENEDOR*», «*APARECER*», «*DESAPARECER*», etc. Los esquemas de imagen que se desarrollrían desde alrededor de los nueve meses e incluirían cosas como «*CAMINO A COSA*», «*CAMINO A CONTENEDOR*», etc. Las integraciones esquemáticas incluirían cosas como «*FUERZA*» que se desarrollaría a partir de primitivos como «*MOVIDA BLOQUEADA*» en conjunción con los mayores o menores ejercicio de fuerza y sensación de resistencia que aparecen al intentar desplazar algo; «*TIEMPO*»: se ha visto que desde los nueve meses los bebés son sensible a las correlaciones entre medidas espaciales y temporales y los niños pequeños y los adultos suelen correlacionarlas: "se acerca Navidad", "ya viene mi cumpleaños", etc., a propósito de lo cual ver sección 2.4.2.4; «*EMOCIÓN*»: por ejemplo, los niños de dieciocho meses pueden reconocer por su expresión facial que a alguien le disgusta lo que están comiendo y a los tres años diferencian y etiquetan expresiones faciales como feliz, triste y enojado. La idea es que en las emociones las integraciones esquemáticas de esquemas espaciales y arousal se crean, pero es la clase de eventos involucrados los que diferencian una emoción de otra. En caso de que la propuesta de Mandler y Pagán sea correcta, lo que hasta el

momento hemos llamado esquemas de imagen habrá que diferenciarlo, al menos, en estos tres subgrupos acabados de mencionar. En cualquier caso, el punto crucial es que las primeras formas de conceptualización dependen de estas estructuras esquemáticas y los conceptos más complejos que se adquieren en el aprendizaje y la socialización dependen en buena medida de ellas.

2.4.2.2. La Teoría de Prototipos

Desde los tiempos de Aristóteles hasta bien entrado el siglo XX se pensó que los conceptos deberían tener condiciones necesarias y suficientes, es decir, rasgos semánticos que permitieran identificar de forma clara si un elemento cualquiera pertenece o no a una categoría. Sin embargo, algunos estudiosos hicieron varias críticas a esta manera de enfocar el estudio de las categorías. Aquí reproduciremos sólo tres (Croft & Cruse, 2004: 76-77).

La primera es que muchas veces tenemos a nuestra disposición conceptos que usamos con naturalidad, pero de los cuales no tenemos una definición que nos ofrezca condiciones necesarias y suficientes. El ejemplo más conocido de esta crítica (conocida como el "problema definicional", cf. Evans & Green, 2006: 252) son los comentarios del filósofo Ludwig Wittgenstein (1958, §66) con respecto a la noción de "JUEGO". Dice Wittgenstein:

> Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos «juegos». Me refiero a juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etc. ¿Qué hay común a todos ellos? –No digas: "Tiene que haber algo común a ellos o no los llamaríamos 'juegos'" –sino mira si hay algo común a todos ellos. –Pues si los miras no verás por cierto algo que sea común a todos, sino que verás semejanzas, parentescos y por cierto toda una serie de ellos. Como se ha dicho: ¡no pienses, sino mira! Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus variados parentescos. Pasa ahora a los juegos de cartas: aquí encuentras muchas correspondencias con la primera clase, pero desaparecen muchos rasgos comunes y se presentan otros. Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varias cosas comunes pero muchas se pierden. –¿Son todos ellos 'entretenidos'? Compara el aje-

> drez con el tres en raya. ¿O hay siempre un ganar y perder, o una competición entre los jugadores? Piensa en los solitarios. En los juegos de pelota hay ganar y perder; pero cuando un niño lanza la pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido. Mira qué papel juegan la habilidad y la suerte. Y cuán distinta es la habilidad en el ajedrez y la habilidad en el tenis. Piensa ahora en los juegos de corro: aquí hay el elemento del entretenimiento, ¡pero cuántos de los otros rasgos característicos han desaparecido! Y podemos recorrer así los muchos otros grupos de juegos. Podemos ver cómo los parecidos surgen y desaparecen.

Este comentario muestra que no hay un único conjunto de rasgos que compartan todos los miembros de la categoría "JUEGO", sino que más bien lo que hace que algo sea un 'juego' dependa de que posea muchos de esos rasgos, sin que, sin embargo, sea necesario que un juego posea un número determinado de esos rasgos.

La segunda crítica se refiere al 'grado de centralidad' de los miembros de una categoría, es decir, al hecho de que unos miembros sean juzgados como mejores o más representativos que otros. Por ejemplo, si alguien le preguntara por algún pájaro, es muy probable que usted piense primero en un gorrión o en una paloma antes que en un pingüino o en un avestruz. Esta asimetría entre los miembros de una categoría se conoce como *efectos de tipicalidad* (Evans & Green, 2006: 254).

La tercera crítica se refiere a que el modelo clásico no explica adecuadamente por qué en la práctica las categorías parecen presentar límites vagos y variables. Piense, por ejemplo, usted cuántos cabellos se requieren que pierda una persona para que se le categorice como "calvo". O al revés, piense en cuántos cabellos se requiere que le crezcan en la cabeza a una persona que no tiene ninguno para dejar de categorizarla como "calva". Esto significa que el concepto "CALVO" no tiene límites definidos.

Ahora bien, en la década de 1970, Eleanor Rosch y sus colegas (Heider, 1971, 1972; Rosch, 1973, 1981), inspirados en los trabajos de Wittgenstein (1958) y Brown (1958) realizaron una serie de experimentos que dieron lugar a lo que se conoce como la *Teoría de Prototipos* para la categorización. En lo que sigue mostraremos algunos de sus resultados, tal y como son presenta-

dos por William Croft y Alan Cruse en su libro *Cognitive Linguistics* (Croft & Cruse, 2004: 77-87).[22]

1. Centralidad graduada

Como ya lo habíamos dicho, entre los miembros de una categoría unos son juzgados mejores que otros. Antes habíamos mencionado la diferencia entre los gorriones y los pingüinos en relación a la categoría "PÁJARO". Pero lo mismo sucede con muchas otras categorías. Piense usted en la categoría "MEDIOS DE TRANSPORTE" y la diferencia que hay entre un automóvil y un ascensor. O en la categoría "FRUTA" y la diferencia que hay entre una manzana y un maní.

A los miembros de una categoría que se juzgan como los 'mejores ejemplos' se les puede considerar como los más centrales y a los que no son tan buenos como más periféricos (a este fenómeno lo llamaremos aquí la *notoriedad del ejemplar*.[23] En inglés se le denomina *Goodness-of-Exemplar*). Esta notoriedad se puede entender al menos de dos maneras: primero, como 'tipicalidad' en el sentido de qué tan adecuado puede ser el conocimiento de una categoría a partir del conocimiento de una sub-categoría (por ejemplo, qué tanta información obtenemos de la categoría "PÁJARO" a partir de la familiaridad con la categoría "COPETÓN"). La segunda manera se relaciona con qué tan cercano es el ejemplar en cuestión a un ejemplar ideal (en el sentido del ejemplar más ideal que nos imaginaríamos independientemente de que en realidad sea así. Esta segunda manera de entender la notoriedad del ejemplar se relaciona con los Modelos Cognitivos Idealizados de los que hablaremos más adelante). A los mejores ejemplos de las categorías se les denomina *prototipos* o *miembros prototípicos* de la categoría (Croft & Cruse, 2004: 77-80). De este modo vemos que hay dos elemen-

22 Por supuesto, somos conscientes de que el modelo de prototipos ha sido sometido, a su vez, a diferentes críticas (recogidas, por ejemplo, en Croft & Cruse, 2004: 87-92). Pero como lo exponen también sus defensores, esas críticas han tenido persuasivas respuestas (cf., por ejemplo, Evans & Green, 2006: 278-279). Por eso en este momento no nos detendremos a presentar las unas o las otras, sino que lo remitimos a usted a la fuentes que se acaban de mencionar.

23 Hay varios criterios psicolingüísticos para determinar el grado de notoriedad del ejemplar, como por ejemplo, frecuencia y orden de mención, orden de aprendizaje, semejanzas de familia, velocidad de verificación y priming. Ver Croft & Cruse, 2004: 78-79 para más detalles.

tos a tener en cuenta en la consideración de los miembros de una categoría: qué tan centrales son y qué tan buenos ejemplos son de esa categoría.[24] Por supuesto, la notoriedad del ejemplar está fuertemente constreñida por la cultura en la que nos desenvolvemos, aunque no es el único factor involucrado (Croft & Cruse, 2004: 78).

2. La interpretación de categorías conceptuales

Los atributos que se le suelen adjudicar a una categoría se suelen asociar a dos modelos de interpretación. El primero interpreta un concepto como una lista de los atributos de los miembros de la categoría. La centralidad de un ítem en la categoría dependerá cuántos de esos atributos tenga. Y entre más atributos relevantes posea mejor ejemplar será y será más central (aunque es posible que no haya un ítem que posea todos los atributos), y el que más lo haga se considerará el prototipo, esto es, será el *mejor ejemplo*. El segundo modelo depende de la noción de similaridad. Aquí el concepto se interpreta como un ejemplar ideal (que se considera el prototipo), y la centralidad y notoriedad se determinan en términos de su similaridad con el prototipo. Según James Hampton (citado por Croft & Cruse, 2004: 81) los conceptos simples como los que involucran color y forma (recuerde los estudios de Eleanor Rosch sobre los colores focales (Heider, 1971, 1972; Eleanor Heider cambió su apellido a Rosch, con posterioridad a estas publicaciones) se interpretan mejor con el segundo modelo, mientras que los conceptos complejos como los de "PÁJARO" y "VEHÍCULO" se interpretan mejor con el primer modelo.

Sin embargo, se puede observar que bien sean considerados como "mejor ejemplar" o como "punto de referencia ideal", los prototipos pueden cambiar dependiendo de la situación o contexto en el que aparezcan. Por ejemplo, lea una por una cada una de las siguientes cuatro frases, y piense al final de cada una de qué clase de perro puede tratarse (las frases son tomadas de Ungerer & Schmid, 2006: 45-46).

24 Diversos estudios han mostrado que la centralidad graduada de los prototipos tiene importancia psicológica en el aprendizaje, velocidad de procesamiento, expectativas, asociación, inferencia, juicios de probabilidad, indicadores de estructura graduada en lenguaje natural y juicios de similaridad (Rosch, 1999: 66).

- "El cazador tomó su arma, dejó su posición y llamó a su perro".
- "Justo desde el comienzo de la carrera los perros comenzaron a cazar al conejo".
- "Ella llevó su perro al salón para que le volvieran a poner rulos".
- "Los policías se alinearon con sus perros de cara a los revoltosos".

Seguramente usted se hizo una imagen mental diferente en cada uno de esos casos. Esto muestra que aquello que puede llegar a ser el ejemplar más probable de una categoría depende de la situación en que aparezca (o que se esté construyendo en la imaginación), pues dependiendo de una situación u otra, la agenda a la que está dando cumplimiento (la meta si se trata de una acción, la función si se trata de un objeto, etc.) puede cambiar, y no cualquier dinámica o característica de cualquier ítem semiótico puede hacerlo, ni hacerlo de forma típica. Eso es lo que explica que no nos imaginemos un pastor alemán en la tercera frase o un chihuahua en la cuarta. En este sentido, las categorías, por muy abstractas que sean, serán 'contexto-dependientes' (Ungerer & Schmid, 2006: 46). Y el cambio de situación tiene como efecto el hacer más salientes (pertinentes) algunas características, lo cual también significa hacer menos pertinentes otras, como se evidencia con las cuatro frases anteriores.

Generalizando las condiciones anteriores a dimensiones sociales, podemos suponer que los prototipos categoriales puedan variar de acuerdo a la diversidad cultural. Y de hecho, hay quienes consideran que algunos modelos conceptuales son verdaderos "modelos culturales" (Quinn, 1987). Por ejemplo, se ha mostrado que modelos cognitivos de la categoría "IRA" para los hablantes zulú y para los norteamericanos son diferentes y suponen marcos de conducta diferentes, y por tanto, sistemas de valores divergentes, y se ha propuesto que dichos contrastes dependan de que haya *focos experienciales diferenciales* a partir de los cuales se erijan diferencias inter-culturales para lo que hubiera podido considerarse un mismo dominio conceptual (Kövecses, 2010a). Lo que sucede con la categoría "IRA" también sucede con otras categorías como "AMISTAD", "LIBERTAD" u "HOGAR" (Wierzbicka, 1997). Y hay otros estudios que muestran otras variaciones culturales y contextuales imbuidas en la estructura conceptual de aquellos pertenecientes a dichas culturas (cf. Valsiner & Rosa,

2007). Lo anterior pone en evidencia que la categorización para cada cultura deja ver cuáles cosas son más importantes para dicha cultura. Y en términos generales, la formas típicas de la categorización se pueden evidenciar a escala lingüística (Taylor, 1995), sin que eso implique –como ya lo hemos anotado– que la categorización tenga que ser exclusivamente lingüística.

3. Niveles de categorización

Las categorías se emplean con diferentes niveles de inclusividad, es decir, las más específicas están embebidas en las menos específicas. Normalmente se habla de tres niveles de especificidad en la categorización: básico, supraordenado y subordinado.

El *nivel básico* –en donde por "básico" se pretende decir el nivel de interacción con el medio y con otros agentes, en el que la gente se desenvuelve de la manera más efectiva y adecuada– tiene una especial importancia dadas las características que presenta (Croft & Cruse, 2004: 83-84):

- *Es el nivel más inclusivo en el que hay patrones característicos de interacción conductual*. Es decir, si a usted se le pide que diga cómo se interactúa con un miembro de la categoría "CUCHILLO", seguramente no tendrá dificultad en simular las acciones correspondientes. Pero esto deja de ser así cuando se trata de categorizar en un nivel superior como "CUBIERTO". Otro tanto se puede decir de categorías como "PERRO" versus "ANIMAL", "MANZANA" versus "FRUTA", "BICICLETA" versus "MEDIO DE TRANSPORTE".
- *Es el nivel más inclusivo en el que se puede crear una clara imagen visual* (imaginería mental). Es decir, podemos imaginarnos visualmente de un modo claro un perro, un gato, un cierto tono de azul, pero si nos pidiesen que nos formáramos la imagen mental de animal o color, lo que haríamos sería apelar a una clase más específica de animal o de color, pero no podríamos formarnos una imagen mental de 'animal en general' o 'color en general'. De igual modo, es el nivel en el que el emparejamiento palabra/imagen se hace más rápidamente.
- *Es el nivel más inclusivo en el que la información parte-todo se representa* (percepción gestáltica). Es decir, relaciones categoriales como

"cabeza"-"cuerpo"; "dedo-mano"; etc. se interpretan de un modo directo, pero las superordinadas ya no, por ejemplo, para categorías como "herramienta", "cubierto", "indumentaria", "mueble".

– *Es el nivel usado para la referencia cotidiana neutral*. Es decir, si no se requiere mayor nivel de especificidad, tendemos a usar categorías básicas para referirnos a ítems en cuestión.

– *Los ítems individuales son más rápidamente categorizados como miembros de categorías básicas que como miembros de categorías supraordenadas o subordinadas.* Por ejemplo, un chow-chow que aparezca en una fotografía, será más rápidamente categorizado como un perro, que como un animal o un chow-chow.

El *nivel supraordenado* presenta dos características importantes (Croft & Cruse, 2004: 84):

– Son menos buenas categorías que las básicas (para propósitos de reconocimiento), porque, aunque sus miembros son relativamente distintos de los miembros de otras supraordenadas, su similaridad al interior de la supraordenada es relativamente baja. Por ejemplo, la categoría "animal terrestre" diferencia sus miembros de los de otras categorías, como "pájaro" o "pez", pero sus miembros presentan una similaridad pobre, como la que hay entre "caballo", "elefante", "oso", "león", etc.

– Tienen menos atributos definitorios que las categorías básicas.

Por lo demás, la evidencia de la psicología del desarrollo muestra que los bebés categorizan de lo global a lo local y que lo que primero categorizan son algunas supraordenadas que diferencian lo "animado" de lo "inanimado". También se sugiere que en esta temprana etapa no hay disociación entre lo perceptual y lo conceptual, sino que las categorías usan procesos perceptuales y un mecanismo general de aprendizaje. Si esto es así, al menos para esta temprana etapa, no es necesario trazar una línea que separe tajantemente entre lo perceptual y lo conceptual (Quinn, 2011: 138-139).

El *nivel subordinado* presenta dos características relevantes (Croft & Cruse, 2004: 85-86):

- Son menos buenas categorías que en el nivel básico, porque aunque los miembros tienen una alta semejanza mutua, se distinguen poco de los miembros de categorías vecinas. Por ejemplo, si la categoría básica fuese "SILLA", como algunos de sus miembros las categorías "SILLA DE COCINA" y "SILLA DE CUARTO DE ESTAR", y una categoría cercana a silla fuese "MESA", podremos darnos cuenta de que podemos diferenciar bien una silla de cocina de una mesa, pero ya será más difícil hacerlo de una silla de cuarto de estar.
- Son mucho menos informativas en relación con su categoría hiperonímica inmediata. Así, cuando se les pide a los sujetos que listen unos atributos distintivos, las listas difieren muy poco de las listas dadas por los ítems del nivel básico hiperonímico. Es decir, siguiendo con el ejemplo anterior, los rasgos semánticos de las categorías "SILLA DE COCINA" y "SILLA DE CUARTO DE ESTAR" no diferirían mucho de los rasgos semánticos de la categoría "SILLA".

Finalmente, se puede preguntar si los prototipos sólo cubren a ítems semióticos como objetos y organismos y no otras clases de ítems semióticos. En primer lugar, hay que decir que los primeros estudios de Rosch se aplicaron, precisamente, a elementos que no eran objetos, sino colores (Heider, 1971, 1972) y formas (Rosch, 1973). Pero también encontramos prototipos en las acciones, eventos, estados y locaciones (Ungerer & Schmid, 2006: 101-109), amén de los estereotipos bien conocidos con respecto a los roles sociales, que hemos llamado *roles agenciales* (ver sección 1.7.4). Por supuesto, estos prototipos pueden cambiar de cultura a cultura, de tal modo que podemos hablar no sólo de prototipos como modelos cognitivos, sino socio-culturales: piense, por ejemplo, en la diferencia de concepción que puede haber entre un norteamericano, un colombiano y un japonés en relación a lo que puede incluir "DESAYUNO" (cf. Ungerer & Schmid, 2006: 52).[25]

25 Este último punto lleva a la idea de que no se puede hacer una línea divisioria tajante entre lo socio-cultural y lo cognitivo-mental desde un punto de vista epistemológico (e incluso ontológico), aun cuando en ocasiones haya alguna ventaja metodológica en separarlos.

2.4.2.3. Dominios, Frames y modelos cognitivos idealizados

Acabamos de ver la manera usual que llega a tomar una categoría, por una parte, teniendo en cuenta las condiciones corporales que le dan origen (esquemas de imagen); y por otra, tanto teniendo en cuenta el momento de su formación (categorización en línea), como teniendo en cuenta que se haya estabilizado por habituación (atrincheramiento). Ahora bien, las categorías no sólo se organizan por inclusión de unas en otras (lo que da lugar, en el caso de los conceptos léxicos a las relaciones de hiperonimia/hiponimia), sino que se pueden y suelen agrupar de modos coordinados y simultáneos de forma diversa. En la lingüística cognitiva se han hecho al menos tres propuestas semánticas al respecto: los dominios (Langacker, 1987, 1991), los Frames (Fillmore, 1982) y los modelos cognitivos idealizados (en adelante, MCI; Lakoff, 1987). Presentaremos brevemente cada una de ellas. Pero antes, es preciso hacer un comentario adicional: la propuesta de los *dominios* surge al interior de la propuesta teórica de Ronald Langacker conocida como "Gramática Cognitiva", mientras que las propuestas de Charles Fillmore y George Lakoff emergen como parte del proyecto conocido como "Semántica Cognitiva", los tres pertenecientes, como ya ha sido mencionado, al enfoque de la Lingüística Cognitiva. Como es comprensible, el proyecto langackeriano tiene como objetivo primario la explicación de la gramática del lenguaje, y en particular del lenguaje verbal; al igual que los proyectos fillmoriano y lakoffiano en relación con la semántica lingüística intentan explicar el significado en el uso del lenguaje verbal. Pero –y de esto depende en buena parte la plausibilidad de nuestra posición–, si es cierta la tesis general de su enfoque, esto es, que los dominios son estructuras semánticas integradas completamente a la cognición, entonces sus postulados han de ampliarse también al alcance general de la cognición, y de este modo, aplicarse con todo derecho al funcionamiento de la cognición misma.[26] O, al menos, eso es lo que haremos aquí. Así que en lo que sigue, tenga presente que lo que digamos con respecto a los diferentes ítems semióticos,

26 Los múltiples ejemplos no lingüísticos mencionados por Lakoff (1993) dan pie para pensar que también él estaría de acuerdo con esta conclusión.

Langacker lo dice para el uso del lenguaje, y nosotros aquí lo hemos generalizado para los ítems semióticos en general.[27]

Dominios

En la propuesta de Langacker –que por lo demás, ampliamente adoptamos aquí– el significado se hace equivalente a la *conceptualización*. Y, dicha conceptualización, además, se entiende de un modo muy amplio: "Abarca tanto nuevas concepciones como conceptos fijos; la experiencia sensorial, kinestésica y perceptiva; el reconocimiento del contexto inmediato (social, físico y lingüístico), y así sucesivamente" (2002: 2). Es decir, la conceptualización abarca cualquier clase de experiencia (perceptual, kinestésica, afectiva, intelectual; cf. 2013: 45) y la aprehensión del contexto en todas sus dimensiones (física, psicológica, social, cultural, discursiva) (Langacker, 2006). Como puede usted inferir, la noción de "conceptualización" de Langacker se acerca mucho a nuestra noción de *sentido agentivo*, con la diferencia crucial que él la restringe al uso del lenguaje verbal. Ahora, los seres humanos construyen[28] una serie de estructuras semánticas en relación a unos "dominios cognitivos" que les permiten realizar la conceptualización, donde un *dominio cognitivo* puede ser cualquier clase de cosa que permita la conceptualización: "Una experiencia perceptual, un concepto, un complejo conceptual, un sistema elaborado de conocimiento, etc." (Langacker, 2002: 3). De esta manera, un *dominio* es un conjunto coherente de contenidos disponible para un agente (en su memoria), puede ser de cualquier nivel de complejidad, desde conceptos relativamente simples hasta Frames y modelos cognitivos altamente articulados (cf. *infra*). Estos niveles de complejidad establecen una jerarquía de dominios, lo cual tiene como

27 Una última anotación antes de pasar a la presentación: si no tratamos aquí los muy importantes aportes de Leonard Talmy (2000) a la semántica cognitiva, es por falta de suficiente familiaridad con sus propuestas, y no porque nos parezcan irrelevantes. Quizás en un futuro incluyamos sus resultados.

28 Langacker deliberadamente opone su propuesta (que es un verdadero "constructivismo cognitivo" para el lenguaje) a aquellas que consideran que las estructuras semánticas se reducen a unos marcadores semánticos (Katz, Fodor, Postal) y a aquellas que pretenden que los significados se puedan describir en términos de primitivos semánticos (cf. 2013: caps. 1 y 2).

consecuencia que para su caracterización unas concepciones presupongan otras. Langacker ilustra esto mediante los siguientes ejemplos (2002: 3-4): considere la noción de "hipotenusa". Para comprender esta noción se requiere de poder caracterizar la noción de "triángulo rectángulo", tal como se ilustra en la figura 7:

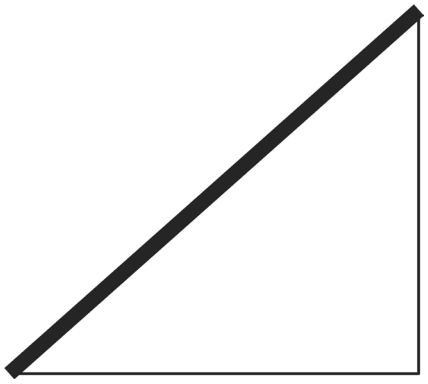


Figura 7. Hipotenusa

En este caso se dice que "triángulo rectángulo" es un *dominio* para "hipotenusa". De igual modo, se dice que "brazo" es un dominio para "codo"; "punta" presupone la concepción de algo alargado; "Abril" la de un calendario cíclico diseñado para mostrar el paso de un año, y así sucesivamente para el resto de la arquitectura conceptual. Podríamos agregar que en relación a los dominios que se han presentado, hay varios esquemas de imagen que los ayudan a articular, siendo quizás el más saliente el de «*parte-todo*».

Los dominios que se encuentran en la jerarquía conceptual más baja son llamados *dominios básicos* y los que se apoyan en ellos son los *dominios no-básicos* (2013: 45). Langacker propone como ejemplos de dominios básicos (2002: 4; cf. Ungerer & Schmid, 2006: 192) la experiencia del tiempo, del espacio, la visión y varias clases de experiencia perceptual (color, tono, temperatura, gusto y dolor). Ahora, si bien Langacker considera esos dominios como básicos debido a su fundamentación corporal (Evans & Green, 2006: 231), en la que se configuran experiencias humanas básicas que no son reducibles a otras, por lo que llegan a ser herramientas cognitivas con las que nos aproximamos al mundo y

lidiamos con él (Ungerer & Schmid, 2006: 193), por nuestra parte agregaríamos que las diferentes dimensiones de la animación y de la situacionalidad (ver secciones 1.2.1 y 1.2.2) serían las fuentes principales de los dominios básicos. Sin embargo, la mayoría de los dominios pertenecen a un nivel más complejo en la jerarquía y como ya dijimos se denominan *dominios no-básicos*. Y en el caso de las predicaciones se puede tener que acceder a un conjunto de dominios, que Langacker denomina *matriz*. Por supuesto, la mayoría de las expresiones (pero también, nos arriesgaremos a decir, también en el uso de diferentes ítems semióticos, incluyendo diferentes clases de objetos, y no sólo en el uso de palabras) requerirá de una *matriz compleja* en el sentido de involucrar un conjunto múltiple de dominios, y no un grupo delimitado de dominios constitutivos. Piense, por ejemplo, en "CUCHILLO". Un dominio básico tendrá que ver con el espacio que puede ocupar. Otro dominio (no-básico) tendrá que ver con su forma. Otro con su función canónica de cortar. Otro con su relación con el cuerpo humano y con los movimientos corporales que involucran su uso. También se puede incluir un dominio relacionado con su inclusión en un lugar típico junto a otros cubiertos; y otros que especifiquen su tamaño, peso y material, etc.; así como su lugar de compra, la fábrica que lo produce, entre otros. Y, "por supuesto", agrega Langacker, "estas especificaciones no se encuentran en igualdad de condiciones. Difieren mucho en su grado de "*centralidad*", es decir, la probabilidad de que un dominio se active "en una ocasión dada del uso de la expresión" (2002: 4; cf. 2013: 48). Señalaremos ahora que en la perspectiva agentiva la estructura temática de un agente sería equivalente a los dominios de los que dispone, pero aun así quedaría por aclarar el papel de las modalizaciones debidas a la disposicionalidad, asunto no contemplado en la propuesta original langackeriana.

Por otro lado, incluso si se hiciera una descripción de la matriz compleja que puede invocarse en el uso de un ítem semiótico (lo que no es posible, porque los dominios potencialmente relevantes constituyen un conjunto abierto y cuántos dominios se han de reconocer depende el propósito para el que se lo haga, 2013: 44, 47), aun haría falta dar cuenta de su *imaginería convencional* que consiste en nuestra capacidad para la interpretación activa y en línea del contenido de un dominio de diferentes maneras (Langacker, 2002: 5; cf. 2013: 43), es decir, las diferentes maneras en que se puede ver o perspectivi-

zar una situación (Verhagen, 2007: 48). Esta capacidad es denominada por Langacker con el neologismo *construal* (en inglés), y nosotros no vamos a intentar traducirla. El *construal* da lugar a cierta:

(1) Especificidad

Consistente en la capacidad de organizar conceptos en categorías (cf. Langacker, 2002: 7). Por ejemplo, no será lo mismo decir "Juan llegó tarde", "Juan llegó casi una hora tarde", o "Juan llegó cincuenta y siete minutos tarde". Y en estos ejemplos, podemos reconocer que cada frase es más *esquemática* que la que le sigue. (Esta dimensión se relaciona con lo que hemos dicho anteriormente con respecto al *eje vago-específico*, en la sección 2.4.1). Hemos mencionado al comienzo de este capítulo la operación de abstracción hipostática que nos permite *reificar* algunas concepciones. Este fenómeno hace parte de este acápite. Por ejemplo, no será lo mismo si decimos "Juan Manuel aconsejó a Nicolás" que si decimos "Juan Manuel dio un consejo a Nicolás", porque en el primer caso lo construimos como una actividad, esto es, como un proceso, mientras que en el segundo lo hacemos como si fuese el producto reificado de una actividad, esto es, como un objeto.

(2) Prominencia

Consistente en la capacidad de atender selectivamente a unas facetas de la conceptualización y no a otras. Se relaciona con la *saliencia*, la que a su vez, se relaciona con dos fenómenos diferentes. Por un lado, tenemos una *saliencia semántica*[29] que consiste en que una cierta porción de un dominio ha sido activada (*zona activa*) y 'cargada' a la memoria de trabajo, llegando así a ser parte del centro de atención. Dado que los conceptos que ya están activos requieren menos recursos cognitivos, un mayor grado de saliencia semántica se correlaciona con mayor facilidad de activación facilitando una mayor economía cognitiva. Por el contrario, los conceptos inactivos serán menos salientes (Schmid, 2007: 119). Nosotros agregaremos que debido a los efec-

29 Schmid (2007: 119), de quien tomamos la distinción, la denomina "cognitiva".

tos de tipicalidad, entre más *central* sea un miembro de una categoría mayor será la posibilidad de que se 'cargue' de forma saliente a la memoria de trabajo, y en esa medida diferenciaremos *saliencia* de *centralidad* (sobre este punto volveremos en la sección 2.4.4.1). Por otro lado, están los elementos sobre los que puede reposar la atención con mayor facilidad (Langacker, 2002: 9; ver sección 1.2.3), y de este modo, habrá una cierta *saliencia ontológica* (Schmid, 2007, 120). Recordemos, una vez más, que desde el nacimiento hay capacidad para la detección de saliencias medio-ambientales (Richards, 2008); pero además, pensemos en que en este fenómeno influyen tanto las agendas en curso ("goal-directed factors") como el modo en que el ítem en cuestión se dispone distalmente en el medio ("stimulus-driven factors") (cf. Zenon *et al*., 2008). Por ejemplo, si en una escena hay un objeto en movimiento y los demás están en reposo nuestra atención se posará sobre el que está en movimiento. Esto significa que los conceptos de los ítems más salientes serán los que se aprenden primero, y por lo tanto, los que se atrincheran primero. Y en términos generales, entre más atrincherado esté un concepto (cf. sección 1.2.2.3), es decir, entre más fácilmente se responda con él ante una situación en la que podrían intervenir varios conceptos comparables, tendrá la oportunidad de considerarse como semánticamente más central. De este modo en el aprendizaje, la saliencia rige a la centralidad. Finalmente, en un evento de dación de sentido serán particularmente importantes la prominencia relativa de los participantes (los que más nos interesan serán más salientes) y la saliencia potenciada de los elementos a los que se atiende de forma explícita y conjunta. La relación entre saliencia semántica y ontológica es que los conceptos de entidades más salientes tienen más opción de hacer parte de nuestro foco de atención (Schmid, 2007: 120). Así, diremos que un ítem semiótico será más *saliente* entre está más cerca del foco de atención, y que será completamente *saliente* si llega a ser un ítem del foco atencional (cf. sección 1.2.3.1).[30]

Lo anterior hace que el construal cobre una estructura gestáltica de tipo Figura/Fondo asociada a la estructura de la atención. Esto significa que la es-

30 Y de esta manera, el grado de *saliencia ontológica* online/ongoing será relativo al grado de *saliencia semántica* (incluyendo en ella la saliencia afectiva). Pero hay que dejar en claro que la saliencia ontológica no es lo mismo que la existencia: el ítem semiótico puede existir o no, pero su saliencia es relativa a nuestra dinámica experiencial, y en particular, atencional.

tructura *perfil/base* hará parte de este acápite, y en general, lo que Langacker llama "enfocamiento" (en inglés, '*focusing*'; 2013: 57-65). Como ya vimos, un *perfil* funciona al resaltar una subestructura dentro de una unidad más amplia llamada su *base*. Sin la *base* el *perfil* no tendría contenido. La *base* es un dominio o parte de un dominio. La principal función de un dominio es proporcionar información estable sobre la cual otra información se apoya. Por ejemplo, en relación al caso de la hipotenusa, "HIPOTENUSA" sería el *perfil*, mientras que "TRIÁNGULO RECTO" sería la *base*. En el caso del cuchillo, en la medida en que sus dominios configuran una matriz compleja, dependiendo de lo que estemos haciendo se perfilarán algunas cosas con respecto a una serie de bases. Por ejemplo, si lo que queremos es cortar algo, el "FILO" se perfilará con respecto al resto de su "FORMA"; pero si lo que estamos haciendo es guardando los cubiertos, el perfil será "ESPACIO PARA EL CUCHILLO" en relación a "CUBIERTERA". Y así sucesivamente. El punto a retener es que el contenido de un ítem semiótico no reside en la base o en el perfil, sino en la relación entre los dos (Langacker, 2002: 5). Piense en una actividad como 'silbar'. Aquí, entonces, "BOCA", "MEJILLAS", "LARINGE", "SONIDO" se han perfilado contra una base como "CABEZA"; y además, los *perfiles* tienen un diferente grado de centralidad: en el caso de silbar, seguramente consideraremos más importante el "SONIDO", la "BOCA" y los "LABIOS" que la "LENGUA". Pero además, los diferentes ejemplos muestran que sobre una misma base pueden haber, de ser el caso, varios perfiles. Piense nuevamente en el calendario y notará que esa misma base podrá perfilar "MAYO", "JUNIO", "JULIO", etc. Y el hecho de que una base soporte muchos perfiles conceptuales es lo que hace de la base un *dominio* (Croft & Cruse, 2004: 15). En este sentido, un dominio típicamente (aunque no exclusivamente) va a considerar relaciones meronímicas (parte-todo) de diferentes niveles de complejidad entre perfiles y bases: piense en relaciones como "DEDO – MANO – BRAZO – CUERPO – ESPACIO". Y así, se dirá que el *alcance* de una expresión será relativo al dominio o conjunto de dominios a los que se accede en su uso, siendo el alcance mínimo el que involucra sólo la base del perfil en cuestión y su alcance máximo el de todos los dominios que pueden involucrase, más allá de la base inmediata para el perfil en cuestión. Así, para "CODO" el alcance inmediato será "BRAZO" y el alcance máximo "CUERPO HUMANO" (Langacker, 2013: 64).

Condicionada por la estructura *perfil/base*, hay una relación de origen gestáltico, que Langacker caracteriza como la *alineación trayector/punto de referencia* (en inglés '*trajector*'/'*landmark*'). Aquí el punto es que cuando lo que se *perfila* es una relación, los participantes de esa relación presentan una saliencia diferenciada. El más saliente será el *trayector*, que será la entidad evaluada, descrita o ubicada; mientras que el menos saliente será el *punto de referencia*. De este modo, diferentes expresiones pueden tener el mismo contenido, pero diferir en la selección de su prominencia focal, mayor en el trayector y menor en el punto de referencia. Por ejemplo, en "la silla está debajo de la lámpara" y "la lámpara está encima de la silla", el contenido de lo que se ha subrayado es igual: ambas expresiones establecen la posición relativa de dos entidades con respecto al eje vertical. La diferencia semántica consiste en la diferente prominencia dada a los elementos intervinientes ("SILLA", "LÁMPARA"). Cuando usamos "X está encima de Y" lo hacemos para identificar a X, mientras que cuando decimos "Y está debajo de X" lo hacemos para identificar a Y. En el primer caso X es el trayector y Y el punto de referencia, mientras que en el segundo caso Y es el trayector y X el punto de referencia (cf. Langacker, 2013: 70-73). De esta manera, seleccionar un trayector u otro es lo que hace que empleemos una u otra expresión, y como tal, es un asunto de construal. Otras expresiones que perfilan el mismo tipo de construal son "X es padre de Y" en contraste a "Y es hijo de X", donde los primeros elementos son trayectores y los segundos puntos de referencia.

Por nuestra parte, pensamos que se les puede intentar encontrar algunos análogos, más allá de los signos verbales, a la relación perfil/base y trayector/punto de referencia, en la medida en que emergen de un análisis atencional. Por ejemplo, cuando alguien nos indica algo con la mirada, perfilamos la mirada sobre la base del rostro; pero además, la mirada es un punto de referencia que nos insta a buscar como un trayector aquello que se nos está indicando.

(3) Perspectiva

Incluye el punto de vista desde el cual los agentes 'visualizan' la situación (cf. Langacker, 2013: 73). En ese sentido se relaciona con la sexta característica que hemos mencionado en el capítulo I para la dación de sentido, esto

es, la *aspectualización* (ver sección 1.4). Como usted recordará, ésta se refiere al hecho de 'construir sentido desde un punto de vista': no será lo mismo ver un caballo de frente o de lado, ni tampoco ver algo de cerca o de lejos, al igual que tendrá un sentido diferente si lo construimos como si participáramos o no en lo que está sucediendo (ser sólo testigo u ocupar un rol activo; y de este modo construirlo como un mero evento o como un episodio; ver sección 2.3.1). Y de igual modo, habrá diferencias si lo hacemos solos o de forma conjunta, y en este último caso, también dependerá del 'terreno común' que haya sido compartido por los agentes previamente.

Langacker (2013: 73) incluye en este acápite lo que se conoce como *dinamicidad*. Se relaciona con la idea de que el construal se construye en línea, en 'tiempo real' (y así, esta dimensión del construal se relaciona con la cuarta característica de la dación de sentido cuando es consciente, esto es, con la estructura temporal continua de la misma), y su efecto consiste en que el orden en el que se le da sentido a los elementos que van apareciendo tiene un efecto global en el construal: note usted la diferencia que hace el orden de presentación de las escenas en una película como *Pulp Fiction* (Bender; Tarantino, 1994) o *Memento* (Todd & Todd; Nolan, 2000). De igual modo, los 'twists' de las películas de suspenso no nos generarían sorpresa si nos los presentaran al comienzo y no al final de las películas. De este modo, el orden temporal y la duración con que se procesa la información disponible tienen efectos de sentido. Compare por ejemplo, los dos pares de frases siguientes:

(1) Un mago hace sus trucos en la mitad de la plaza.

(2) En la mitad de la plaza un mago hace sus trucos.

(3) Su computador está en el segundo piso, en la alcoba, sobre la mesa de noche.

(4) Su computador está sobre de la mesa de noche que está en la alcoba del segundo piso.

Aquí, el contraste semántico no reside en la situación objetiva, sino en la manera en la que se da el acceso mental a ella (Langacker, 2013: 81), esto es, su *escaneo mental*. Éste puede darse como sumatorio o secuencial. En el escaneo secuencial, hay un rastreo mental de un ítem a lo largo de un eje tem-

poral. Piense, por ejemplo, en "poco a poco el carro fue deslizándose por la colina hasta el valle". Aquí, las diferentes fases del evento se tienen en foco y su secuencialidad se hace saliente. En contraste, el escaneo sumatorio consiste concebir las diferentes fases del evento de forma superpuesta, como en una suerte de fotografía compuesta, dando lugar a una activación simultánea de esas fases. Piense, por ejemplo, en algo como: "Las elecciones transcurrieron en tranquilidad", donde las muy diversas fases y facetas de las elecciones se consideran de un modo unitario. El escaneo puede darse no sólo en la dimensión temporal (para los eventos), sino también en la dimensión espacial (para los objetos y hechos); por ejemplo, cuando nos movemos mentalmente a lo largo de una escala y la podemos considerar de forma unitaria o gradual. (Langacker, 2013: 82-83, 109-113).

Así mismo, la dinamicidad se relaciona con el "*movimiento ficticio*", es decir, con la idea de construir algo que es estático como si tuviera cierto dinamismo, como en la frase: "La calle trece *recorre* toda la ciudad, *desde* su *inicio* en el oriente *hasta* que *termina abruptamente* en el occidente". Estos dos últimos casos (escaneo mental y movimiento ficticio) conjuntamente pueden dan lugar a formas de construal diferente. Compare, por ejemplo, las siguientes construcciones:

(5) Emma tiene una cicatriz que va desde la muñeca hasta el codo.

(6) Emma tiene una cicatriz que va desde el codo hasta la muñeca.

Estas dos construcciones contrastan semánticamente en la dirección imaginística del recorrido mental que requiere la interpretación de la dimensión y lugar de la cicatriz, pero en ambas la descripción de ésta se construye como teniendo un cierto dinamismo que objetivamente no presentaría.

Sobre este asunto del construal volveremos en los apartes finales de este capítulo y en el capítulo III (ver sección 3.3).

Frames

En su propuesta original, Charles Fillmore hace una definición de *Frame* muy parecida a la que ha hecho Langacker con respecto a la relación base/

perfil en un dominio. Dice Fillmore: "por el término "Frame" tengo en mente cualquier sistema de conceptos relacionados de tal manera que para comprender alguno de ellos usted tiene que comprender la estructura en la que encaja" (1982: 373).

Un *Frame* (a pesar de que Frame se puede traducir como 'Marco', preferimos dejar el término en inglés) es una estructura de información acerca de una situación estereotipada o típica. Es dinámico en el sentido en que puede cambiar con el uso, el tiempo, los individuos, etc. (al igual que sucede con cualquier estructura conceptual), y puede estar compuesto de diferentes capas de abstracción o esquematicidad. Así, los *Frames* no son estructuras estáticas. Los agentes en vez de reclutar e instanciar de un modo directo y simple los Frames, lo que hacen es construir permanentemente modelos cognitivos que permiten la configuración de nuevos conceptos, construals y actividades (Coulson, 2001: 282). Así, un *Frame* es una región conceptual coherente en la que se articula, con diferente grado de especificidad, información sobre diferentes ítems semióticos. Y esa información, de ser necesario, permite responder a la evocación de esos ítems semióticos. En otras palabras, un *Frame* es una estructura temática que adquirimos con la experiencia y que es requerido para *responder* ante el modo de funcionamiento de uno o varios ítems semióticos.

La información que típicamente modela un Frame à la Fillmore corresponde a lo que hemos llamado en la sección 2.3.3 *tipos de ítems semióticos*, en particular, tipos de eventos o hechos tales como unas elecciones, un restaurante, una transacción comercial, etc. Esto significa que sus recuerdos personales sobre participar en unas elecciones, o haber ido específicamente a un restaurante, o haber realizado una compra específica no son Frames en el sentido de Fillmore, aunque el dar sentido de haber participado en tales eventos se considera *framed*, esto, 'enmarcado' gracias al Frame que permite darle, precisamente, ese sentido. De esta manera, mientras que la propuesta de Langacker cubre tanto dominios básicos como no-básicos, la propuesta de los Frames de Fillmore se puede ver como más vinculada a los dominios no-básicos.

Los tipos de eventos y hechos normalmente estarán articulados según tipos de ítems ónticos (diádicos y poliádicos). La articulación puede darse de diferentes maneras. Por ejemplo, puede darse en *fases*, con lo que se in-

troduce la dimensión temporal; o en *lugares*, con lo que se introduce la dimensión espacial; los tipos de ítems ónticos van a adquirir además un *valor afectivo* en tanto que cumplan una función-tipo (valor afectivo que es diferente del de los ítems semióticos individuales), con lo que se introduce la dimensión afectiva; muchas veces las funciones-tipo de los ítems se relacionan con las funciones que cumplen en tanto que *roles agenciales* (en el ejemplo, de un restaurante, serían roles como {«comensal»}, {«cocinero»}, {«mesero»}, etc.), con lo que se introduce la dimensión intersubjetiva; y en tanto que un tipo de ítem es susceptible de cumplirse por parte de diversos agentes, estos tendrán que *moverse* por el espacio, *percibir* a los otros agentes, *evaluar* sus actividades, etc., al realizar los roles que les corresponden, por lo que también se introduce la dimensión kineto-perceptual. En este sentido la adquisición de un *Frame* supone animación, situacionalidad y atención (ver sección 1.2). Pero es importante diferenciar al *Frame*, en tanto que modelo cognitivo semántico, del tipo de evento modelado que es ontológico. El *Frame* hace parte de nuestra estructura conceptual. El tipo de evento hace parte del modo en que organizamos nuestras interacciones sociales y es del mismo tipo ontológico que el lenguaje, las relaciones de parentesco, las instituciones, etc. En este sentido, el *Frame* hace parte de la semántica agentiva, mientras que el tipo de evento del que el Frame da cuenta hace parte de la ontología agentiva.

Ahora, un *Frame*, al igual que un tipo de evento, está compuesto por dos partes: los *elementos* y las *relaciones* que articulan esos elementos. Supongamos, por ejemplo, un Frame muy general, como el de [TRANSACCIÓN COMERCIAL] (usaremos corchetes y mayúsculas para mencionar Frames). Este *Frame* estará articulado parcialmente, por ejemplo, por los siguientes tipos de elementos: "vendedor", "comprador", "ítem vendido", "medio de cambio", "valor de la compra". Ahora, cada uno de estos elementos normalmente se puede considerar como una categoría supraordenada. Y, además, se trata de *roles tipo*: clases de elementos con sus propias características. Además, por ejemplo, [ACCIÓN] es un Frame, pero uno muy abstracto. [IR DE COMPRAS] también es un Frame, una *instancia* del Frame [ACCIÓN], pero una más concreta. Y de esta manera, [IR DE COMPRAS AL SUPERMERCADO], es aún más concreta. Y el grado de concreción

puede aumentarse hasta hacerlo tan específico como se pueda (ver el ejemplo de las acciones y sub-agendas en la sección 1.5).

Según lo que acabamos de decir, serían *Frames* al menos los siguientes modelos: [MENTE], [ACCIÓN], [MATRIMONIO], [RESTAURANTE], [FAMILIA], [CONGRESO], [COMEDIA ROMÁNTICA], [EMBARAZO], [EDUCACIÓN], [FAN], [LUCHA], [COMPETICIÓN], [FÚTBOL], [AJEDREZ], [CONFERENCIA], [BAÑO], [MISA], [JUEGO], [COLECCIONISTA], [CONSULTA MÉDICA] y un largo e indefinido *etcétera*.

Agregaremos por nuestra parte que cada uno de los elementos y las relaciones entre ellos pueden entenderse como 'espacios en blanco' que pueden 'ser llenados' por 'satisfactores' que pueden 'satisfacer' dichos elementos y relaciones. Pueden distinguirse varias clases elementos, pero entre ellos serán muy importantes los equivalentes semánticos de los *roles agenciales*, que son los papeles que en el Frame supuestamente podrían cumplir agentes individuales o institucionales. Esto involucra que no todos los Frames, sino sólo algunos pueden ayudar a especificar contextos (ver sección 1.7.4), que serían los que permiten el reconocimiento de los roles agenciales involucrados.[31] Pero será más común que los Frames especifiquen no roles agenciales sino actividades (y en esa medida unas *metas* o incluso *pretensiones*) intersubjetivamente relacionadas según sub-tópicos particulares. En el ejemplo anterior, una >institución< o un >agente individual< pueden considerarse como *satisfactores* posibles que pueden satisfacer los *elementos* "COMPRADOR" o "VENDEDOR". Pero si dichas instancias 'satisficieran' el *elemento* es porque supuestamente se les asignan la labor de cumplir las *metas* de las *actividades* en cuestión; en este caso, actividades como comprar o vender. Ahora, en la medida en que comprar o vender son actividades a las que podrían dar cumplimiento diferentes roles agenciales, el Frame [TRANSACCIÓN COMER-

31 Recordemos que no es lo mismo un *rol agencial* que un *rol agentivo*: el rol agentivo es el que desempeña efectivamente un agente en su realización agentiva. El rol agencial es el que supuestamente desempeñaría un agente a la hora de jugar un papel en una circunstancia. Así, puede suceder que justificados en nuestro conocimiento de un Frame, esperemos que alguien entre a cumplir un rol agencial (por ejemplo, ser un comensal en un restaurante), aunque efectivamente se trate de un rol agentivo diferente (no se trata de un comensal sino de alguien que está vigilando el comportamiento de los demás miembros del personal del restaurante).

CIAL] no hace parte de aquellos que ayudan a especificar contextos (como sí lo puede hacer [RESTAURANTE] y [MISA]), aunque sí actividades. Las *relaciones* que articulan los elementos (y que también pueden satisfacerse) cumplen sus condiciones, dependiendo de las diferentes clases de jerarquías que se den entre ellas.

Una noción asociada a la de *Frame* es la de *Script*, que encarna información sobre secuencias estereotipadas de eventos (Abelson, 1981). En este sentido, el *Script* se compara y se contrasta con nociones como hábitos, roles y juegos. Por ejemplo, si consideramos el *Script* [RESTAURANTE], este se puede dividir en cuatro clases de *sucesos*: entrar al restaurante, ordenar la comida, comer, salir del restaurante. Y es a partir de esos sucesos privilegiados que podemos hacer inferencias (o estamos justificados a hacerlas) acerca de lo que sucede usualmente en relación a aquello acerca de lo cual versa el *Script*. Por ejemplo, si alguien nos dice que fue a cenar a un restaurante, podemos inferir algunos de los sucesos que usualmente establece el *Script*, como los que acabamos de mencionar, u otros que se darían típicamente en cada suceso. Por ejemplo, en 'comer', podemos inferir el uso de cubiertos. (Este asunto será muy importante cuando hablemos del agente narracional en la sección 2.4.4.2).

En nuestra opinión, por lo demás, podemos tener tanto un *Frame* como un *Script* para [RESTAURANTE]. Pero mientras el Frame delimita (con diferentes grados de especificidad, saliencia y centralidad) los elementos y relaciones (en este caso, mesero, comensal, administrador, etc.), el *Script* especifica, además, la manera en que usualmente se realizan y se encadenan en lugares y espacios particulares (por ejemplo, mesas y asientos o cocina y estufas) los elementos y las relaciones de los Frames. De esta manera algunos Frames parecen compilar las funciones básicas (o incluso definitorias) de los elementos y relaciones en una situación estereotipada (esta clase de Frames más adelante los reconoceremos como *Frames organizadores*, ver sección 2.4.2.5). Esto es, el *Frame* contiene información tanto con respecto a la clase de objetivos típicos para los roles/elementos que se han de cumplir en dicho *Frame*, como en relación a las relaciones (de dependencia, jerarquía, articulación) típicas entre esos roles/elementos. En este sentido, los Frames que involucran roles agenciales incorporan información acerca de las condiciones de aprehensión agencial, esto es, acerca de las relaciones entre las pretensiones y metas de los diferentes roles y actividades (cf. sección

1.6). Los *Scripts*, además, incorporan información (con diverso grado de especificidad, saliencia y centralidad) acerca de las condiciones idealizadas de realización agentiva, esto es, de las formas usuales en que se llevan a cabo las acciones y actividades asociadas a los roles/elementos por parte de cada uno de sus satisfactores, en cada uno de los sucesos del Script en cuestión.

A pesar de estas diferencias, usaremos de aquí en adelante como término genérico "Frame", de tal modo que la información dinámica de una situación estereotipada ("Script") haga parte de un Frame, pero que también sea posible que "Frame" cubra casos mucho más abstractos y con información más esquemática.

Finalmente, un par de palabras más en cuanto a la relación *Frame/contextos*. Hemos visto que una instancia concreta de un *contexto* es una *circunstancia*. Y esto quiere decir que una persona que categoriza su situación (o la de otro) mediante un *Frame contextual* (como podríamos decirle) se reconoce a sí mismo como participando en una circunstancia (o reconoce a otro como un participante). En dicho momento –que, es en realidad, casi cada momento de nuestra existencia adulta– nuestra dación de sentido, situada (engranada y anidada), se 'contextualiza'. Lo cual no quiere decir que no podamos equivocarnos: se trata de un reconocimiento y no de una identificación. Pero los elementos que caracterizan a las circunstancias y los contextos los vimos ya en la sección 1.7.4.[32]

Los Modelos Cognitivos Idealizados (MCI)

Según el lingüista George Lakoff (1987), la mejor forma de dar cuenta de los hallazgos de la Teoría de Prototipos (uso de categorías de base y efectos de tipicalidad) es avanzar la hipótesis de que la cognición humana categoriza a partir de *modelos cognitivos idealizados* (MCI). La Teoría MCI trata de la formación de conceptos lingüísticos y pre-lingüísticos y pretende explicar nues-

32 Podría preguntársenos por qué no hemos tomado en consideración la propuesta de los dominios del semiólogo cognitivo Per Åge Brandt. En nuestra opinión, la propuesta de Brandt (2004: cap. 3) tiene la gran ventaja de ser sistemática al establecer catorce dominios de significación, pero presenta características tan generales que no permiten diferenciar casos concretos (como la diferencia entre "SOLTERO" y "SOLTERÓN"), lo cual hace difícil su operacionalización y no permite explicar por qué, si se trata de los mismos dominios, un experto y un lego extraen diferente información sobre diferentes situaciones. En otras palabras, nuestra opinión es que en la propuesta de Brandt no se presentan criterios claros para abordar la granularidad de esos dominios.

tra comprensión del mundo, desde conceptos físicos muy concretos, hasta los conceptos científicos más abstractos; y además, presenta un conjunto de criterios que ha permitido modelar lo que se conoce como la teoría neural del lenguaje (TNL, cf. Feldman, 2006; Lakoff, 2008). Esta aproximación, por lo demás, se presenta como uno de los primeros marcos de trabajo que ayuda a definir a la semántica cognitiva como un programa de investigación (Evans & Green, 2006: 270).

Empecemos a desglosar más precisamente qué son los MCI. En primer lugar, el carácter "*cognitivo*" de los MCI les viene en virtud de ser *encarnados*, en el sentido que vimos en la sección 1.2.1.[33] Además, son "*idealizados*" en el sentido en que involucran abstracción en términos de procesos perceptuales y conceptuales de las complejidades del mundo, pero al mismo tiempo, esos mismos procesos 'imponen' una estructura organizadora, por ejemplo, en forma de categorías (Cienki, 2007: 176). Y así, pueden encajar o no adecuadamente con el mundo y no necesitan ser consistentes entre sí (Lakoff, 1987: 130). Un ejemplo quizás ilustre esto mejor. La palabra "soltero" (en inglés, *bachelor*) fue analizada en la aproximación de la semántica formal en la década de 1960 y 1970 como presentando los siguientes rasgos (necesarios y suficientes): {"HUMANO", "VARÓN", "ADULTO", "NUNCA CASADO"} (cf. Katz & Postal, 1964). Sin embargo, como comenta Fillmore (1982), este análisis en términos de condiciones necesarias y suficientes, en todo caso supone un trasfondo que incluye expectativas acerca del matrimonio y los requisitos para casarse en ciertas culturas. Por eso, no diríamos sin ningún atisbo de duda que el Papa Francisco I o un hombre que convive con su pareja desde hace mucho pero sin casarse son 'solteros'. La idea de Lakoff (1987), en palabras de Cienki (2007: 177), es que la palabra "soltero" se define en relación a un *modelo* del mundo en el que ciertas expectativas se sostienen (edad típica para casarse, posibilidad o no de tener muchas parejas, admisibilidad del matrimonio entre parejas de sexo opuesto o del mismo sexo, etc.); y es *idealizado* en el sentido en que puede dejar de lado algunos aspectos del mundo real (el voto de castidad en el caso del Papa). Y así, la palabra "soltero" se define

33 Así, son "cognitivos" no en un sentido funcionalista y desencarnado (à la Fodor, 1987, 1990). Por lo demás, según Pulvermüller (2013: 99) la evidencia neuro-científica ha refutado las propuestas desencarnadas y modulares de la semántica.

con respecto a un MCI en el que esas condiciones se dan por sentadas. Son, por así decirlo, condiciones que hacen parte de la superficie del *trasfondo* (cf. sección 1.2.2.4). Esto quiere decir que cuando usamos los MCI damos por sentado que son modos 'correctos' de enfrentarse con el mundo. Es decir, damos por sentado que si los usamos generamos un sentido agencial, pero esto no quiere decir que sea de hecho así.

En segundo lugar, los MCI son formas en que organizamos nuestro conocimiento, o quisiéramos decir, formas en que organizamos nuestra experiencia acumulada y en que la hacemos disponible y accesible para actuar en el mundo. Esta organización propone (y hasta cierto punto prescribe y proscribe unas) condiciones bajo las cuales, sea lo que sea aquello a lo que estamos respondiendo (categorizando, actuando, etc.) adquiera su sentido. Esas condiciones son entonces un *marco* bajo el cual cobra un 'lugar' lo que aparece en la experiencia; esto es, se responde ante ello como teniendo un cierto sentido. En tercer lugar, dado que los MCI hacen parte de nuestras habilidades cognitivas más generales, no requieren tener instanciaciones lingüísticas. Y de hecho se pueden encontrar MCI que emplean los principios metonímicos asociados a imágenes icónicas (Cienki, 2007: 181). En casos así, podemos pensar en los logos de las marcas, como la manzana de Apple; o también, relaciones metonímicas que nos permitan vincular elementos de un MCI con racimos de otros, como cuando asociamos el oso panda con China, el cóndor con Colombia, o el águila calva con Estados Unidos. En cuarto lugar, los MCI se construyen según ciertos objetivos, relacionados sobre todo, con la forma en que nos enfrentamos y tratamos con otras personas y con el mundo (Lakoff, 1987: 125). De esta manera, nos ayudan a modelar el amplio rango de la ontología agentiva.

De acuerdo con Lakoff los MCI *simples* se organizan a partir de cinco principios estructurantes: imagen-esquemático, proposicional, metafórico, metonímico y simbólico (1987: 271-292).

Los *MCI imagen-esquemáticos* son directamente significativos, preconceptuales, inconscientes, multimodales y altamente flexibles, y corresponden a las organización que hemos vistos como los *esquemas de imagen* propuestos por Johnson (1987, 2007; cf. sección 2.4.2.1). Los MCI imagen-esquemáticos van a estar a la base y van a ayudar a estructurar los otros MCI.

Los *MCI proposicionales* incluyen elementos, sus propiedades y las relaciones entre esos elementos, particularmente, relaciones del tipo parte-todo. Se dividen en cinco clases (cf. Cienki, 2007: 176):

(a) *La proposición simple*, que opera en términos de predicados y elementos que pueden satisfacer esos predicados. Incluyen cosas como la cuantificación y las operaciones lógicas (conjunción, disyunción, etc.).

(b) *El escenario*, que podemos entender como el *Script* del que hemos hablado anteriormente, y así, incluirá secuencias típicas de eventos encadenados entre sí.

(c) *La estructura de conjunto de características*, incluye a las "categorías clásicas", en el sentido en que la categoría tenga bordes claros y todos sus miembros compartan esas características.

(d) *Estructuras taxonómicas*, que consisten en la estructuración jerárquica de categorías clásicas, es decir, sin superposiciones entre las subcategorías o sus miembros, como la de las plantas, animales o minerales.

(e) *Estructura de categoría radial*. En este caso incluirá categorías radiales, que se comportan de tal manera que hay una subcategoría central conectada de diferentes maneras con otras subcategorías, con las que puede haber superposición. Por ejemplo, el MCI relativo a la expresión "padre" puede tener una sub-categoría "PADRE", más o menos central, que nos permite decir y entender que "el actor Will Smith es el padre de Jaden Smith, con quien protagoniza la película *La búsqueda de la felicidad* y *Después de la tierra*". Pero podemos entender, en otros casos, que no es lo mismo "padre biológico" que "padre adoptivo". Y si un vecino cuida al hijo de su vecina, éste le puede decir al niño: "Voy a ser tu padre por hoy". Pero, además, podemos decir que Zeus es el padre de Atenea, quien nació de su cabeza, adulta, con su armadura y lista para pelear, y así, es difícil decir que Zeus es el padre 'biológico' de Atenea en el mismo sentido que Will Smith y Jaden Smith (cf. Fauconnier & Turner, 2002: 141). Así, una categoría radial cubre una gran cantidad de usos diferentes, unos más centrales que otros, pertenecientes a la misma 'familia'.

Los *MCI metafóricos* involucran un mapeo parcial de un dominio fuente a un dominio meta y se presume que el dominio fuente está estructurado por otros modelos. Por ejemplo, los dominios fuente y meta se representan por el esquema de imagen «*CONTENEDOR*» y el mapeo por el esquema de imagen «*FUENTE-CAMINO-BLANCO*». Así, los MCI metafóricos se estructurarán dando lugar a metáforas conceptuales (Lakoff & Johnson, 1980/2003; 1999).

Los *MCI metonímicos* son aquellos en los que se establecen relaciones en las que una entidad conceptual está por otra. Por ejemplo, cuando se dice "La Casa Blanca ha dejado de comunicarse con el Kremlin", donde los lugares donde están las instalaciones gubernamentales ("Casa Blanca", "Kremlin") 'están por' las instituciones mismas o por la gente que está en ellas. Esta misma relación es la que permite construir estereotipos, modelos o ideales, en el sentido en que un individuo o tipo único 'está por' toda la categoría (Lakoff, 1987: 288). Estas dos clases de MCI (metafóricos y metonímicos), en la medida en que depende para su funcionamiento de mapeos atrincherados, serán tratadas en la siguiente sección.

Finalmente, los *MCI simbólicos* lo que hacen es vincular formantes del lenguaje (por ejemplo, las palabras) con otros MCI, y de este modo, los MCI simbólicos dan cuenta del funcionamiento categorial del lenguaje verbal (Lakoff, 1987: 189-292). Por ejemplo, si un Frame es un MCI, entonces un ítem léxico, como la palabra "vendedor", puede dar acceso a un elemento ("VENDEDOR") en un Frame ([TRANSACCIÓN COMERCIAL]).

Además de los MCI simples, se encuentran fácilmente MCI complejos, en los que varios MCI convergen en la modelización de un mismo dominio experiencial y de esa manera son más ricos en sus posibilidades semánticas y usos cognitivos. El ejemplo que ofrece Lakoff es el de la categoría "MADRE" (1987: 74), que se puede modelar según un 'modelo de natalidad', donde la madre es la persona que da a luz; un 'modelo genético', donde la madre es la mujer que contribuye con material genético; un 'modelo de crianza', donde la madre es persona de sexo femenino que contribuye a la crianza; un 'modelo marital' donde la madre es la cónyuge del padre; etc. Note usted que los MCI complejos no son necesariamente MCI de estructura radial: en estos segundos se trata de un MCI en el que la complejidad consiste en la

aplicación del mismo modelo a varios fenómenos experienciales, mientras que en los primeros la complejidad consiste en la aplicación de varios modelos superpuestos al mismo dominio experiencial. Y por supuesto, puede darse el caso de que haya MCI complejos que contengan uno o varios MCI de estructura radial como sus 'componentes': es lo que pasa con categorías como "MADRE" y "PADRE".

Ahora, al aclarar las funciones cognitivas de los MCI, Lakoff dice que los modelos proposicional e imagen-esquemático caracterizan la estructura; y los modelos metafóricos y metonímicos caracterizan los mapeos que hacen uso de modelos estructurales (Lakoff, 1987: 154). Esto quiere decir que los MCI proposicionales e imagen-esquemáticos ofrecen una estructura informacional que va a permitir realizar mapeos (o proyecciones) que van a tener como resultado la organización de otro dominio categorial. Pero con eso ya entramos al tema de la siguiente sección, esto es, a los mapeos y proyecciones.

2.4.2.4. La Teoría Conceptual de la Metáfora

Una de las tesis principales de la semántica cognitiva es que la significación aparece como fruto de *mapeos* entre regiones conceptuales (dominios). Esta tesis surge primero al interior de una propuesta teórica conocida como *Teoría Conceptual de la Metáfora* (o también *Teoría Contemporánea de la Metáfora*), en adelante TCM. En nuestra opinión, la TCM, a pesar de que desde un punto de vista cronológico aparece antes que la de Teoría MCI, se puede entender, en términos generales, como una especificación de esta última. En efecto, como acabamos de ver, el principio estructurante metafórico da lugar a los MCI metafóricos. La TCM surge como una propuesta lingüística alternativa a las teorías sobre la metáfora prevalecientes hasta la década de 1970. No es este el espacio para hacer una evaluación de dichas teorías. Más bien, pasaremos directamente a la propuesta de la TCM.

La idea central en la TCM es que hay una serie de dominios conceptuales (MCI) que se estructuran a partir de *mapeos*, esto es, de correspondencias que se trazan entre elementos pertenecientes a diferentes dominios

conceptuales o a regiones diferentes del mismo dominio conceptual. Según Joseph Grady (2007: 190), éste es el concepto más importante de la TCM (agregaremos que su importancia la heredan otras teorías cognitivas que veremos más adelante). En particular, según Lakoff "la metáfora se puede entender como un *mapeo* (en el sentido matemático) desde un *dominio fuente*... hasta un *dominio blanco*" (1993: 190; énfasis añadido; cf. Lakoff, 1987: 288, 387; Evans & Green, 2006: 281). Por lo demás, esta noción de "dominio" no es igual a la de Langacker, sino que debe entenderse como una región parcial de una región conceptual. En este sentido, los investigadores de esta orientación teórica designan con la expresión "metáfora" estos patrones cognitivos que se pueden expresar de formas no verbales, como en gestos e imágenes visuales (Grady, 2007: 189). Quizás esto se pueda entender mejor a partir de un análisis particular. Por ejemplo, lea cada una de las siguientes frases:

– "Su relación está *atascada*"

– "Esta relación no *va para ninguna parte*"

–"Su relación está a punto de acabarse: van a tomar *caminos* separados"

– "Ellos se han subido al *tren* del amor que no tiene *estaciones*"

Seguramente, usted ha entendido cada una de las frases sin esfuerzo alguno (e incluso es posible que la primera no le parezca metafórica en lo absoluto). El punto crucial de la TCM es que nos dice que lo que sucede normalmente es que las relaciones amorosas usualmente son entendidas en términos de viajes. O más precisamente, que el dominio conceptual de los viajes ayuda a estructurar, mediante una serie de mapeos, el dominio conceptual del amor. Y esto se pone en evidencia con la metáfora +EL AMOR ES UN VIAJE+ (Lakoff, 1993: 190; en adelante usaremos las versalitas entre signos suma para mencionar las metáforas conceptuales). En el caso particular de este ejemplo, el *dominio fuente* será el de "VIAJE" mientras que el *dominio blanco* será el del "AMOR", y el mapeo consistirá, como dice Lakoff, en un "un conjunto de correspondencias... conceptuales [fijas]" (1993: 190-191; corchetes agregados). Para el caso de esta metáfora estas correspondencias conceptuales se pueden ilustrar de la siguiente manera:

amantes	→	viajeros
relación amorosa	→	vehículo
metas comunes de los amantes	→	destinos comunes de los viajeros

Por esto Lakoff puede agregar que el mapeo de +el amor es un viaje+ consiste en un conjunto de correspondencias ontológicas que caracterizan correspondencias epistémicas. Es decir, las categorías que usamos para conceptualizar los ítems semióticos del dominio "viaje" (como "viajeros", "vehículo", "destinos comunes") se hacen corresponder con las categorías que usamos para conceptualizar los ítems semióticos del dominio del "amor" (como "amantes", "relación amorosa", "metas comunes"), de tal manera que nuestro conocimiento sobre los viajes se pueda hacer corresponder con el dominio del "amor". De esta manera, esas correspondencias nos permiten razonar acerca del amor usando el conocimiento que usamos para razonar acerca de los viajes (Lakoff, 1993: 191). Si esto es así, entonces la estructuración del dominio blanco por parte del dominio fuente tiene como resultado que compartan, aunque sea un modo parcial, su estructura topológica, es decir, la relación interna, entre las partes de cada dominio (esta estructura topológica, además, dependerá en buena medida de esquemas de imagen).

Miremos, por ejemplo, la metáfora +una discusión es una guerra+. Aquí los dominios y los mapeos correspondientes serían como sigue:

Argumentos	→	Armas
Argumentar a favor/ en contra	→	Atacar/defender
Argumentadores	→	Combatientes
Posición teórica	→	Posición espacial
Objetivo: ganar la discusión	→	Objetivo: vencer en la guerra

Esta metáfora se pone en evidencia en frases como: "*Atacó* su argumento más fuerte", "Sus críticas *dieron* en el *blanco*", "*Demolió* mi argumento", "Si usa esa estrategia, va a quedar *borrado*" (Lakoff & Johnson, 1980/2003: 4).

Veamos un caso más: el de la metáfora +la ira es un fluido caliente en un contenedor+ (Kövecses, 2010). En este caso, los dominios y los mapeos correspondientes son (Croft & Cruse, 2004: 197):

Contenedor	→	Cuerpo
Fluido caliente	→	Ira
Nivel de calor	→	Grado de ira
Presión en el contenedor	→	Experiencia de presión corporal
Agitación del fluido caliente	→	Experiencia de agitación
Límite del contenedor para resistir la presión	→	Límite de la capacidad de la persona para controlar la ira

Esta metáfora se pone en evidencia en frases como: "Había un *acalorado* debate acerca de la legalización de las drogas", "Le *hierve* la sangre de la rabia", "Si lo sigues molestando, va a *explotar*", "estaba tan enojado que le salía *humo por los oídos*", etc.

Vamos a evitar la tentación de presentar metáforas conceptuales de forma demasiado prolija.[34] Más bien, vamos a extender algunas de las características que se derivan de ellas. Así, generalizando lo dicho anteriormente, diremos que las metáforas conceptuales nos permiten, por una parte, entender unas cosas a partir del entendimiento de otras (correspondencias ontológicas, y a partir de allí, correspondencias epistémicas); y de este modo, razonar sobre unas cosas a partir del modo como razonamos sobre otras.

Y esto es lo que explicaría que no nos cueste mayor esfuerzo comprender y razonar los elementos y relaciones del dominio blanco en términos de los elementos y relaciones del dominio fuente. Pero para que esto sea así se requiere que en nuestro aprendizaje de nuestra estructura conceptual efectivamente aprendamos a correlacionar un dominio con el otro, de tal manera que la metáfora conceptual logre atrincherarse suficientemente, y así, que logren estabilizarse las correspondencias. Es decir, *los mapeos establecen*

34 En Lakoff & Turner (1989) se tratan más de noventa metáforas, y hay un listado de las mismas en p. 221-223. En otros libros (*e.g.*, Evans & Green, 2006; Ungerer & Schmid, 2006; Gibbs, 2008) pueden encontrarse otras más. Kövecses (2010b) ofrece no solamente un panorama general de la TCM, sino que se extiende en varias de ellas.

un conjunto de correspondencias fijas. Y si el mapeo hace parte de nuestro sistema conceptual, entonces nuevos usos de esos mismos mapeos se pueden entender instantáneamente, que es lo que sucede con frases como: "Estamos viajando por el carril rápido de la avenida del amor" (Lakoff, 1993: 192, 210), "Usó tácticas de distracción para debilitar la posición de su rival", "estaba pitando como una olla a presión de lo furioso que se puso". Algo similar ocurre sucede en el uso no lingüístico de esa estructura conceptual, como en el uso de gestos, la compresión metafórica de imágenes visuales, etc.

La propuesta anterior presenta una gran cantidad de consecuencias, que Lakoff mismo se encarga de resaltar (1993; cf. Lakoff & Johnson, 1980/2003: 243-276):

En primer lugar, el mapeo metafórico no es sólo un asunto de lenguaje, sino del pensamiento y la razón. El mapeo es primario en el sentido de que sanciona, esto es, hace posible y legítimo, el uso del dominio fuente y sus patrones de inferencia para los conceptos del dominio blanco. Por esto, el lenguaje es secundario. Y así, la metáfora será primariamente *conceptual*, mientras que sus derivados lingüísticos serán "expresiones metafóricas", pero no metáforas *per se*. Ahora, una misma metáfora puede hacer uso de varias expresiones lingüísticas, en la medida en que la metáfora misma es un conjunto de correspondencias conceptuales, mientras que diferentes expresiones lingüísticas pueden evidenciar unas u otras de esas correspondencias. El punto crucial es que el mapeo sanciona que se puedan usar expresiones del dominio fuente para "hablar" del dominio blanco, porque el dominio blanco se conceptualiza a partir de las correspondencias conceptuales que le vienen del dominio fuente.

En segundo lugar, el mapeo es convencional, esto es, es una parte fija de nuestro sistema conceptual. Pero si esto es así, agregaríamos nosotros, no se trata de que nuestro sistema conceptual atrinchere (ver sección 1.2.2.3) algunas metáforas conceptuales, sino de que, bajo la propuesta de la TCM, la arquitectura misma de nuestro sistema conceptual es tal que se atrinchera en virtud de una serie de mapeos que se adquieren en la medida en que vamos adquiriendo experiencia sobre el mundo. Y dicho atrincheramiento está constreñido de tal manera que muchos de los conceptos más centrales en

nuestra vida diaria son metafóricos. Conceptos básicos que son metafóricos incluirían: "TIEMPO", "CANTIDAD", "ESTADO", "CAMBIO", "ACCIÓN", "CAUSA", "PROPÓSITO", "MEDIO", "MODALIDAD", "CATEGORÍA" (Lakoff, 1993: 196; cf. Lakoff & Johnson, 1999).[35] Esto no significa, sin embargo, que *toda* la estructura conceptual sea metafórica.[36] Hay conceptos que aprendemos por experiencia directa, como los relativos a la visión o al espacio (recuérdense los dominios básicos de Langacker).

En tercer lugar, las categorías mapeadas tenderán a estar en el nivel supraordenado antes que en el nivel básico (Lakoff, 1993: 195). En efecto, tal como vimos antes (cf. sección 2.4.2.2), una categoría supraordenada incluye categorías básicas. Y un mapeo a nivel supraordenado aumenta la posibilidad de que se mapeen más elementos y relaciones entre dominios que si se tratase de categorías básicas. Por ejemplo, en la metáfora +EL AMOR ES UN VIAJE+, la categoría "VEHÍCULO" puede incluir a "TREN" ("Ellos se han subido al tren del amor que no tiene estaciones"), a "BARCO" ("su relación está a punto de naufragar"), etc.

En cuarto lugar, las metáforas pueden tener diferente grado de especificidad y de estructura jerárquica (Lakoff, 1993: 207). Por ejemplo, la metáfora +EL AMOR ES UN VIAJE+ parece ser una especificación de la metáfora +UNA VIDA CON PROPÓSITO ES UN VIAJE+ (que se puede reflejar en expresiones como "No tiene dirección en su vida", "Estoy donde quiero estar en la vida", "Estoy en una encrucijada en mi vida", "No deja que nadie se interponga en su camino", "Ha avanzado mucho en la vida" (Lakoff, 1993:

35 Nótese por lo demás que, según esto, la noción misma de *categoría* es metafórica. Pero además, es una muy fructífera, en la medida en que hace parte de la metáfora +LAS CATEGORÍAS CLÁSICAS SON CONTENEDORES+, que es la que permite que las propiedades lógicas de las categorías se deriven de las de los contenedores (Lakoff, 1993: 197). Así, si tenemos un silogismo como "Todos los políticos son corruptos, Juan Eduardo es un político; por lo tanto, Juan Eduardo es un corrupto", la validez del mismo dependerá de que entendamos la categoría "POLÍTICO" como un *contenedor* en el que se encuentra >Juan Eduardo<, pero además, es un *contenedor* que a su vez se encuentra *contenido* en un *contendor* más grande, a saber, la categoría "SERES CORRUPTOS". Y en la medida en que >Juan Eduardo< se encuentra al interior del contenedor donde se encuentran los políticos que a su vez se encuentra al interior del contenedor donde están los corruptos, >Juan Eduardo< está incluido en el contenedor de los corruptos.

36 A veces, alegremente se dice que la TCM adopta esta tesis, pero esto es un error. La única posición de la que tenemos noticia que podría interpretarse como afirmando esto es la de Nietzsche en *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral* (1873).

208); y que a su vez puede especificar otras metáforas como +la carrera profesional es un viaje+ (que se puede poner en evidencia en una frase como "ha *llegado* a la *cima* de su carrera".

Por otro lado, parece útil distinguir entre metáforas *primarias* y *compuestas*, introducida por Joseph Grady (1997). Según Grady, hay algunas metáforas que a pesar de que de que establecen correspondencias ontológicas entre dominios, sin embargo, dejan 'huecos', y es necesario explicar por qué sucede eso. Tómese, por ejemplo, la metáfora +las teorías son edificios+. Esta metáfora da lugar al uso de expresiones como: "¿Cuál es el *fundamento* de tu teoría?", "La teoría tiene una *estructura sólida*", etc. Sin embargo, normalmente no se escuchan frases como "esa teoría tiene baños de mármol" o "la ausencia de ventanas hace que la teoría pierda perspectiva". Es entonces importante decir por qué las metáforas no mapean todas las correspondencias del dominio fuente y por qué mapean las que efectivamente establecen correspondencias. Para solucionar este problema, Joseph Grady propuso diferenciar las metáforas primarias de las complejas. Las *metáforas primarias* se aprenderían por fusión de los dominios accesibles directamente en la vida cotidiana. Fíjese usted, por ejemplo, en la expresión "los precios subieron". Aquí "subieron" activa el dominio de verticalidad, "precios" activa el dominio de cantidad, y conjuntamente activan la metáfora +más es arriba+. Donde tanto el perfil "más" como "arriba" se han estructurado a partir de experiencia directa, es decir, a partir de la experiencia de encontrar, gracias a nuestras características corporales, por una parte, el eje 'arriba-abajo'; y por otra, la experiencia que encontrar más o menos objetos, hacer más o menos fuerza, etc. Además, la palabra "subieron", en virtud del mapeo metafórico, adquiere un vínculo con el dominio de cantidad, donde éste activa mayor cantidad (Lakoff, 2008: 35). Además, en las metáforas primarias la asimetría siempre se mantiene, siendo el caso que el dominio fuente perceptual se mapea a un dominio blanco no perceptual, por ejemplo, cuando el "éxito" se asocia al "movimiento hacia adelante", y se evidencia en una frase como "hemos *avanzado* mucho este año" (Grady, 2007: 193). Este punto es importante, porque hay casos de otra clase de metáforas en los que no hay asimetría, como en el famoso ejemplo de Lakoff & Turner (1989: 90) de la línea de André Bretón: "Mi

esposa... cuya cintura es un reloj de arena". Las metáforas complejas, por su parte, tendrán a su base conceptos construidos con metáforas primarias, pero sus mapeos serán, en cierto sentido, más abstractos, y así, no tendrán conexiones inmediatas con la experiencia. Esta distancia motivacional de las metáforas complejas es la que parece explicar la presencia de 'huecos' en los mapeos entre fuente y blanco. Además, las metáforas complejas, aunque pueden ser en muchos casos asimétricas, en otros puede darse el caso de que no lo sean.

Lo visto hasta el momento establece al menos cuatro características para las metáforas: *sistematicidad*, puesto que el conjunto de correspondencias son fijas, afectan de modo sistemático el uso del concepto metaforizado; *asimetría*, puesto que el dominio fuente es estructurante, mientras que el dominio blanco es estructurado; *capacidad para subrayar/ocultar*, puesto que dependiendo del tipo mapeo se resaltan algunos elementos y atenúan otros (no será lo mismo conceptualizar el dominio meta "DISCUSIÓN" a partir del dominio fuente "GUERRA" que del dominio "TRABAJO EN EQUIPO" o "DANZA"); *motivación experiencial*, como se deriva de que las metáforas en general se basen en esquemas de imagen y que las metáforas primarias fusionen diferentes dominios conceptuales de la vida cotidiana.

El hecho de que hayamos empleado hasta el momento en la ilustración de las metáforas conceptuales solamente frases, puede hacer pensar –a pesar de haberlo advertido– que tienen un papel principal en el uso del lenguaje, pero no en otros. Haremos énfasis, entonces, en que la propuesta de la TCM ha tenido éxito en su aplicación a varios ámbitos (para aplicaciones en publicidad visual, películas, caricatura política y manga, cf. Forceville & Urios-Aparisi, 2009; en matemáticas, Lakoff & Núñez, 2000; en gestos, Cienki & Müller, 2008; en música, Zbikowski, 2002, por nombrar sólo unos pocos). Aquí solamente traeremos a colación dos imágenes. La primera, ilustra la metáfora + MÁS ES ARRIBA+ y la segunda, la metáfora +UNA DISCUSIÓN ES UNA LUCHA+.

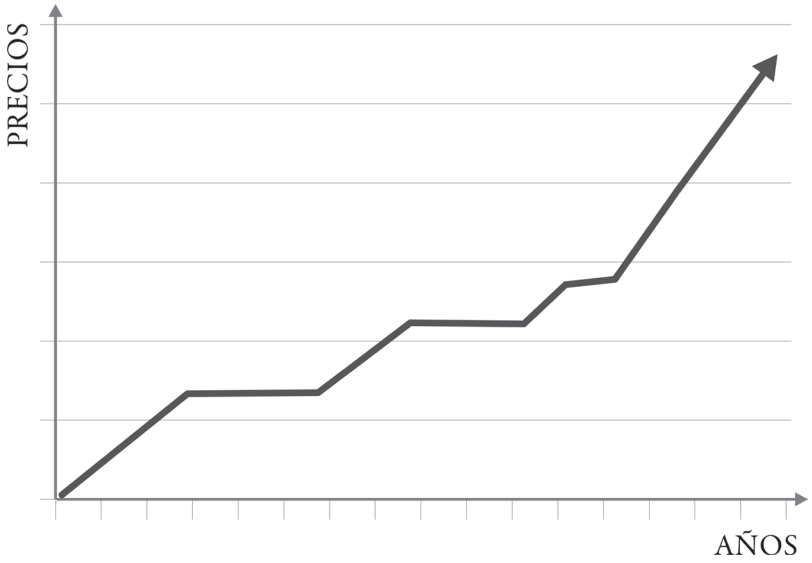


Figura 8. Suben los precios

Figura 9. Violencia doméstica

Fuente: http://osocio.org/message/verbal_abuse_can_be_just_as_horrific/.
(Con permiso de AWARE: www.aware.org.sg).

* * *

Ahora bien, en la sección anterior habíamos visto que Lakoff proponía, aparte del principio estructurante metafórico, un principio estructurante metonímico. Hasta el momento hemos dado protagonismo a la metáfora conceptual. Pero la metonimia conceptual no es menos importante. En la TCM la metonimia, al igual que la metáfora, corresponde a una serie de mapeos conceptuales. Pero, a diferencia de lo que ocurre con la metáfora conceptual, en la metonimia conceptual esos mapeos se realizan al interior del mismo dominio conceptual o, mejor, del mismo *dominio matriz* (cf. con la noción de dominio de Langacker). Quizás la definición más ampliamente aceptada al respecto es la que proponen Radden & Kövecses: "La metonimia es un proceso cognitivo en el que una entidad conceptual, el vehículo, proporciona acceso mental a otra entidad conceptual, el blanco, dentro del mismo modelo cognitivo" (1999: 21). Ahora, para ellos la noción de "modelo cognitivo" se toma en un sentido muy amplio que abarca tres "reinos ontológicos": conceptos, formas (especialmente lingüísticas) y cosas y eventos en el mundo real (1999: 23). Añadiremos por nuestra parte que estos tres 'reinos' están incluidos en nuestra ontología agentiva. El punto clave es que teniendo en cuenta esos reinos se pueden establecer cinco clases de relaciones metonímicas:

(1) La relación *forma/concepto*, como la que hay entre la palabra "perro" y la categoría "PERRO".

(2) Tres relaciones 'referenciales': (i) la relación Forma-Cosa/Evento, como la relación entre la palabra "perro" y un perro concreto o un conjunto de perros; (ii) la relación Concepto-Cosa/Evento, como la relación entre la categoría "PERRO" y un perro concreto o un conjunto de perros; y (iii) la relación entre Concepto-Forma y Cosa/Evento, como la que hay en la pareja "PERRO"-"perro" con relación a un perro concreto o un conjunto de perros.

(3) La relación entre un Concepto-Forma y otro Concepto-Forma (llamada *Metonimia Conceptual*), como cuando la relación "AUTOR"-"autor" *está por* "OBRA DE ESE AUTOR"-"obra de ese autor"; por ejemplo, en la frase "Camila está leyendo a *García Márquez*", la pareja "GARCÍA

> Márquez"-"García Márquez" *está por* una "obra de García Márquez"-"obra de García Márquez" (ver Panther & Thornburg, 2007: 239-240). En otras palabras, una *metonimia conceptual* es un proceso cognoscitivo propio del 'reino de los conceptos' en el que por medio de un *contenido fuente* se tiene acceso a un *contenido blanco*. Hemos decidido usar la expresión "contenido" y no "dominio" porque en el mapeo metonímico no se trata de que haya correspondencias entre dominios, sino entre sub-dominios del mismo dominio (aunque sobre esto no deja de haber alguna controversia, cf. Barcelona, 2013: 9-10); y además, para diferenciarla de las otras clases de metonimias que se han mencionado. Agregaremos que hay varias maneras de expresar una metonimia conceptual, ya sea con imágenes, gestos, lenguaje verbal o escrito, etc. A las expresiones usadas en el uso de una metonimia conceptual las llamaremos *expresiones metonímicas*. Ahora, son los casos de metonimia conceptual los que les interesan a los lingüistas cognitivos, y son esos en los que nos vamos a concentrar ahora.

Según Panther y Thornburg, la metonimia conceptual presenta tres características adicionales, aparte del mapeo fuente-blanco (2007: 240-242). La primera es que la relación entre *contenido fuente* y *contenido blanco* es contingente y cancelable. Ésta es una restricción que implica que la relación entre contenido fuente y contenido blanco no es una conexión necesaria, y por tanto, que no se puede deducir por medio de algún entrañamiento semántico. Por ejemplo, si en un hospital el camillero dice "la apendicitis de la 503 está lista para la cirugía", la conexión entre "la apendicitis de la 503" y "la paciente con una apendicitis, que está ubicada en el cuarto 503" es una conexión contingente porque no es conceptualmente necesario que la apendicitis sea una característica de la paciente que se encuentra en el cuarto 503, en el mismo sentido en que sí es conceptualmente necesario "2 + 2 = 3 + 1", pues en el caso de esta suma –y bajo el supuesto de que se han aceptado los axiomas de la aritmética elemental– es algo que no puede ser de otra manera, mientras que en el caso de la paciente con apendicitis sí lo es. Los casos típicos de metonimias conceptuales como +el resultado por la acción+, +el productor por el producto+, +la parte por el todo+, +la causa por el efecto+, +el efecto por la causa+

(que explica parte de la dimensión cognoscitiva de los procesos de indexicalidad), etc., son casos en los que no hay una conexión conceptual necesaria entre contenido fuente y contenido blanco. Pero también contarán como casos de metonimia conceptual la *especialización* semántica como cuando una persona le dice a otra "nos vemos en la universidad", cuando no se trata de una universidad cualquiera sino de una universidad en particular. Como ilustran estos casos, la metonimia conceptual tiene tanto un uso referencial como inferencial, en particular de eso que se ha llamado "inferencias pragmáticas" (Fauconnier, 1997: 11; Barcelona, 2013: 10).

La segunda característica es que el contenido blanco se resalta mientras que el contenido fuente se deja en un segundo plano. En el ejemplo dado anteriormente, "la apendicitis de la 503 está lista para la cirugía", es el "PACIENTE" el que se subraya, mientras que la "APENDICITIS" se deja en un segundo plano, lo cual explica que a continuación, una enfermera pueda preguntar "¿y ya firmó los permisos para el procedimiento?", teniendo en mente que se trata de que el paciente pueda firmar alguna cosa y no de que la apendicitis 'pueda' hacerlo.

La tercera característica se relaciona con la idea de que la conexión entre contenido fuente y contenido blanco puede variar dependiendo de la 'distancia conceptual' entre uno y otro contenido y de la saliencia del contenido fuente. Con respecto a lo segundo, es importante señalar el papel que tienen las llamadas "funciones pragmáticas", esto es, funciones vinculadas a *roles* –en el sentido de rol/valor– experiencialmente conectados entre sí y que pueden ser satisfechos. Así, en la medida en que para el reconocimiento de una persona es más saliente su cara que sus uñas, será más fácil el proceso cognitivo de reconocimiento de alguien si le mencionamos como "rubio" o "pelirrojo" que como "uñilargo" (recuérdese el factor de *prominencia* en el construal de Langacker), en una metonimia del estilo +PARTE SALIENTE DEL CUERPO POR PERSONA+ (cf. Barcelona, 2013: 14). Con respecto a lo primero, esto es, la 'distancia conceptual' entre los dos contenidos, en nuestra opinión esto dependerá tanto del tipo de metonimia conceptual que se esté construyendo (no es lo mismo usar un esquema como +LA CAUSA POR EL EFECTO+ que el +EL EFECTO POR LA CAUSA+), como de la complejidad del dominio matriz en cuestión.

* * *

A pesar del relativo éxito de la TCM es importante no perder de vista dos asuntos centrales. El primero es que, tal como dicen Croft y Cruse (2004: 207), el modelo de Lakoff no captura la que es quizás la característica más sobresaliente de las metáforas: si bien es cierto que involucra la activación de dos dominios, también lo es que hay normalmente una especie de integración entre ambos. El segundo es que los *mapeos* dan como resultado un conjunto de correspondencias fijas, esto es, *atrincheradas*. Sin embargo, hemos visto en otras secciones que en muchas ocasiones ese atrincheramiento obedece a usos repetidos de categorizaciones que se realizan online. En este sentido, los mapeos metafóricos son cristalizaciones de categorizaciones dinámicas y fluidas realizadas en línea. Así, a pesar de que la TCM puede explicar la sistematicidad de los mapeos a nivel conceptual, no permite dar cuenta de forma satisfactoria de las *proyecciones* –que son las correspondencias que se trazan entre dominios que se establecen, como se dice ahora, online/ongoing: en línea y progresivamente– que se realizan en la medida en que el pensamiento progresa y se desarrolla, y así, puede surgir la pregunta de qué sucede cuando se entienden instantáneamente metáforas que no hacen parte de nuestro sistema conceptual o si eso no es posible. En este sentido este segundo punto se enlaza con el primero, porque es la flexibilidad de las proyecciones la que permitirá que haya una síntesis en un nuevo dominio integrado la que podrá explicar de un modo satisfactorio a las metáforas... pero no solamente. Las *proyecciones* serán, entonces, uno de los temas principales en nuestra próxima sección. Sin embargo, en la medida en que los autores que vamos a reseñar usan la expresión "mapeos", las dejaremos así, pero habrá que tener en cuenta que se trata de mapeos online, es decir, de *proyecciones*.

2.4.2.5. La Teoría de Espacios Mentales e Integración Conceptual

En esta sección primero mencionaremos la que quizás es la herramienta teórica y metodológica más afín a la semiótica cognitiva: se trata de la Teoría de Espacios Mentales (Fauconnier 1985/1994, 1997) e Integración Conceptual (TEM/TIC) (Fauconnier & Turner 1994, 1998, 2002; Turner, 1996; Grady,

Oakley & Coulson, 1999; Brandt & Brandt, 2005),[37] que –supuestamente– explica no solamente intercambios lingüísticos en curso y mientras proceden progresivamente (online/ongoing), sino también otros modos de dación de sentido como la formación misma de conceptos en las etapas prelingüísticas (Mandler & Pagán, 2014), los juegos de los niños (Sinha, 2005, 2009), la simulación ficcional (Roher, 2005), el mundo de los artefactos (Hutchins, 2005), las esculturas (Coulson & Oakley, 2003); y más generalmente, según uno de sus proponentes, todas las áreas del pensamiento y la acción humanas (Turner, 2007: 383). En todo caso, a la hora de hacer un balance, es importante dejar en claro qué retomamos de ella y qué dejamos de lado, y las razones para ello. En esta sección primero presentaremos de un modo detallado TEM/TIC; y en una sección subsiguiente haremos un balance crítico de la misma.

La Teoría de Espacios Mentales

La Teoría de Espacios Mentales, TEM, fue propuesta originalmente por Gilles Fauconnier como una alternativa a las teorías semánticas de su momento para dar cuenta de fenómenos vinculados con la referencia y la presuposición en el uso del lenguaje (1985/1994: xxxv). En nuestra actual presentación vamos a hacer énfasis en este punto, aunque, como mencionamos recientemente, los espacios mentales luego se generalizaron para usos que van más allá de los lingüísticos.

Ahora bien, las propuestas tradicionales, particularmente las de la semántica veritativo-funcional, se veían en dificultades a la hora de interpretar expresiones como "En la fotografía de César, la muchacha de ojos azules tiene los ojos verdes", y que sin embargo, cualquier lector puede interpretar de una forma más o menos intuitiva. La idea de Fauconnier es que los espacios mentales son "estructuras parciales que proliferan en la medida en que pensamos y hablamos admitiendo una partición de grano fino de nuestras estructuras de discurso y conocimiento" (Fauconnier, 1997: 34); y de este modo, son paquetes de información que se construyen con el discurso para proveer un sustrato cognitivo para razonar y para interactuar ("interfacing") con el mundo (Fauconnier,

37 Per Åge Brandt (2005) ha hecho una severa crítica a los supuestos semánticos de la Teoría de Espacios Mentales, al vincularla con la tradición analítica y de la semántica formal. En nuestra transducción tendremos en cuenta dichas críticas.

1997: 34). De esta manera, los espacios mentales son modelos parciales de estados de cosas presentes, pasados, futuros, posibles, imposibles o imaginados, tal como son entendidos por quien los produce. Así, no son modelos del mundo, sino modelos dinámicos de la comprensión momento-a-momento de estados de cosas. Por lo demás, construyen escenas que pueden integrar varias escenas en un espacio o conectar elementos en un espacio con un Frame organizador específico con otro espacio con otro Frame organizador (Oakley, 2009: 163).

Al igual que en nuestro enfoque, para Fauconnier las expresiones lingüísticas no tienen significado por sí mismas, sino que tienen lo que él denomina un *significado potencial* (similar, aunque no igual, a lo que nosotros llamaremos *significancia* en el capítulo III), que sólo se actualiza cuando es realmente producido (Fauconnier, 1997: 37), y es en esta producción que se construyen los espacios mentales. Allí, se establecen conexiones llamadas *mapeos* (o, como ya mencionamos, por contraste con la TCM, *proyecciones*) con otros elementos construidos en anteriores espacios mentales y entre elementos del espacio mental en construcción, lo cual tiene como efecto que ese significado potencial pierde su carácter infraespecificado y se obtiene la significación en curso que se despliega mientras hablamos e interactuamos con el mundo y con los demás. Por lo demás, en la medida en que la comunicación y el pensamiento se desarrollan, se establecen nuevos espacios mentales, normalmente a partir de mapeos y proyecciones de los anteriores, lo que da lugar a lo que se conoce como una *red de espacios mentales* (REM). Los mapeos de los espacios mentales muy frecuentemente son de identidad y analogía. Por ejemplo, cuando un adulto dice "cuando yo tenía seis años pesaba veinte kilos", nos insta a construir una proyección de identidad entre él "en ese entonces" y "ahora", a pesar de las evidentes diferencias (Fauconnier, 2007: 351-352).

En cualquier momento del desarrollo del discurso uno de los espacios mentales servirá como *base* y otros (que puede ser el mismo) servirá como *foco*, esto es, como un espacio que está siendo estructurado internamente, y que –agrega Fauconnier– "es el espacio, por así decirlo, sobre el que la atención actualmente se enfoca" (1997: 49). De esta manera, las personas se 'mueven' a lo largo de la REM, teniendo presente un *espacio de base* que les sirve como marco de referencia y un *espacio de foco* que va cambiando en la medida en que las personas pasan de un espacio a otro. Pero en cualquier momento el *espacio de base* aparece como

accesible como un punto de partida para otra construcción (Fauconnier, 1997: 38-39). Los espacios mentales que se construyen en línea (en nuestra memoria de trabajo) son estructurados internamente a partir de información parcial que se recupera de esquemas de imagen, Frames, MCI, y otra información disponible en nuestra memoria a largo plazo, y se vinculan externamente por medio de *conectores*, que relacionan elementos y estructuras entre espacios (y de hecho, hasta cierto punto los Frames y MCI se pueden entender como espacios mentales atrincherados). En virtud de las conexiones que se establecen en la REM Fauconnier propone lo que se conoce como *principio de acceso* (1985/1994: 3; 1997: 41; 2007: 353), que establece que una expresión que nombra o describe un elemento en un espacio mental se puede usar para 'acceder' a una contrapartida de ese elemento en otro espacio mental. Por ejemplo, si alguien dice, "Juan Carlos es muy cumplido. Nunca llega tarde", construimos dos espacios mentales, uno para la primera frase y otro para la segunda. Y en la primera frase el nombre propio "Juan Carlos" nos permite construir un espacio mental en el que emerge "Juan Carlos" (es decir, en tanto que contenido de ese espacio) y cuando en la siguiente frase aparece el verbo "llega", construimos "llega" como teniendo un sujeto, "Juan Carlos", que se proyecta desde el primer espacio mediante un *conector* de identidad al segundo espacio. De esta manera, el *principio de acceso* permite reconocer los elementos y relaciones de una REM como los mismos o como diferentes. Añadiremos, por nuestra parte, que para nosotros la TEM, si es cognitiva, debe poder vincularse no sólo a expresiones lingüísticas, sino de un modo más amplio, a cualquier cosa que permita construir un espacio mental, y esto implica incluir los elementos perceptibles de la experiencia inmediata. Y en ese sentido, generalizaremos el *principio de acceso* a cualquier elemento de la ontología agentiva nos permita construir espacios mentales.

Por otra parte, la información que se recluta para la construcción de espacios mentales puede ser, por una parte, genérica, como la que se recupera cuando se piensa a partir de un Frame general como [IR DE VACACIONES]; o puede ser específica, como la que se recoge cuando usted recuerda las vacaciones a las que usted fue hace un año (Fauconnier, 2007: 351). En este sentido, la noción de *Frame* de Fauconnier es más amplia que la de Fillmore, pues como ya vimos, la información que recogen los Frames fillmorianos es más abstracta e independiente de las experiencias biográficas que la que se propone con los *Frames* à la

Fauconnier.[38] Por otra parte, la información que se recupera puede activar parcialmente un Frame como cuando alguien nos dice "ayer fui a cenar a un restaurante", que permite una construcción parcial del Frame [RESTAURANTE], particularmente en lo relativo al rol agencial {«comensal»}, pero también se pueden activar estructuras temáticas más complejas y de múltiples Frames (en especial los que están muy atrincherados y son muy interpelantes para los agentes), como cuando alguien recuerda su película favorita, pues puede activar información de las múltiples facetas y vicisitudes de los personajes, de los actores, etc., estructurables en forma de Frames o sub-Frames más específicos.

En cualquier caso, también hay otras fuentes de construcción de los espacios mentales como la experiencia inmediata y lo que los otros agentes nos dicen (Fauconnier, 2007: 351). De esta manera, los nuevos elementos que se añaden a los espacios dependen del uso de expresiones lingüísticas y de condiciones no lingüísticas, como por ejemplo, las diferentes saliencias que se ofrecen a la percepción. Aquí agregaremos que no solamente consideraremos a las expresiones lingüísticas, sino a los signos en general, como puntos de anclaje para la construcción de espacios mentales.

Veamos un ejemplo de la construcción de espacios mentales propuesto por el propio Fauconnier (1997: 44-48; 2007: 356-359):

> Aquiles ve una tortuga. La persigue. Piensa que la tortuga es lenta y que la atrapará. Pero ésta es rápida. Si la tortuga hubiera sido lenta, Aquiles la habría atrapado. Quizá la tortuga es realmente una liebre.

Antes de comenzar, Fauconnier aclara que lo que sigue es una de las posibles REM compatibles con ese ejemplo. Esta es una advertencia importante porque los espacios mentales se construyen gracias a las respuestas de los agentes y no en relación a los signos. La primera frase, "Aquiles ve una tortuga", se construye de tal manera que el nombre "Aquiles" se vincula con un elemento *a* en el *espacio de base*, y el descriptor indefinido "una tortuga" permite la construcción de un nuevo elemento *b* en ese mismo espacio, mientras que la expresión "___ ve ___" permite la construcción de lo que hace Aquiles a partir del Frame general "[VER]",

38 De este modo, los *Frames* fauconnierianos se encuentran a medio camino entre, por una parte, los *Frames* fillmorianos y los MCI lakoffianos, y por otra, los dominios langackerianos. Por lo demás, los espacios mentales también pueden involucrar estructuras de fuerza dinámica à la Talmy (2000).

que permite la adopción por parte de los elementos *a* y *b*, respectivamente, de los roles "el que ve" y "lo visto", lo cual se puede mostrar en la figura 10.

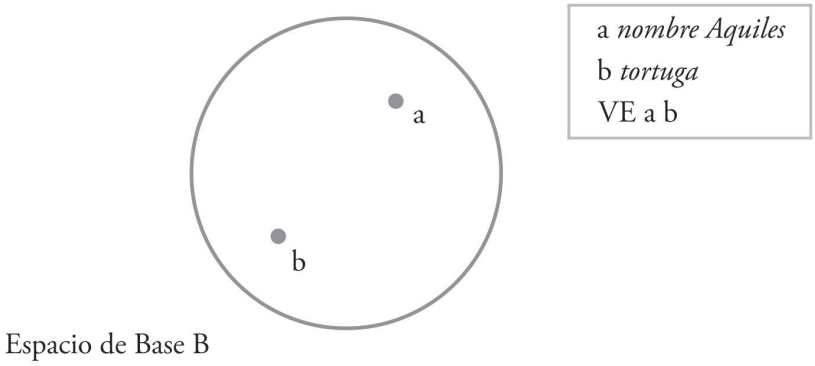


Figura 10. Espacio de base: Aquiles y la tortuga

La segunda oración es "La persigue". La información atrincherada nos dice que Aquiles es un ser humano y la tortuga un animal. La construcción "la" funciona anafóricamente en la designación de la tortuga y es parte de la comprensión gramatical que el sujeto implícito es el mismo Aquiles. En este sentido, con esta segunda frase se recupera más información, que incluye el Frame general [PERSEGUIR] y se estructura de forma más compleja dentro del mismo espacio mental, tal como se muestra en la figura 11.

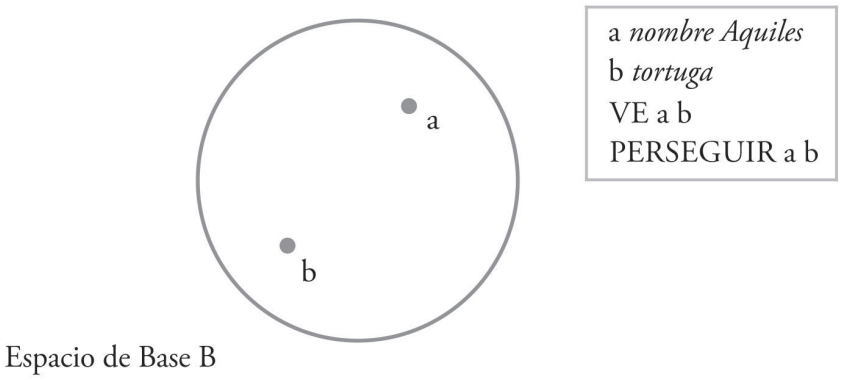


Figura 11. La persecución

En la tercera oración, "Piensa que la tortuga es lenta y que la atrapará", pasamos del espacio de base a la construcción de un nuevo espacio, que llamaremos M. En el caso lingüístico, los nuevos espacios mentales se erigen a partir de lo que se conoce como *constructores de espacio* (Fauconnier, 1985/1994: 16; 1997: 40), que son expresiones gramaticales que remiten a un espacio diferente del espacio de base o que cambian el espacio de foco, por ejemplo, como "en el año 2000", "en esa historia", "en realidad", "Carlos Andrés cree que...", "Álvaro espera que...", "Nicolás desea que...", "en caso de que...", etc.; expresiones relativas a los cambios del modo y tiempo gramatical, como en uso de las diferentes conjugaciones de los verbos empleados en las diferentes descripciones de acciones, por ejemplo, "Juan acaba de llegar, pero se *irá* pronto hoy", "Jorge Ernesto corría hacia la verja, pero se *detuvo*", etc.; expresiones condicionales como, por ejemplo, "Si Juan Andrés va a cine con su amante, le incumplirá la cita a su esposa", y por supuesto, expresiones que remiten a construcciones de representaciones, como por ejemplo, "en el dibujo", "en la película", etc. En nuestro ejemplo, puesto que pasamos de una descripción del mundo en el engranaje básico que ofrece la tercera persona en el presente indicativo a una descripción de las creencias de Aquiles, abrimos un nuevo espacio donde el *constructor de espacio* es la expresión "piensa que"; mientras que el resto de la oración "la tortuga es lenta y que la atrapará" permite la generación de un espacio con ese contenido para las creencias de Aquiles. Pero en la medida en que la expresión "la atrapa*rá*" cambia el modo/tiempo/aspecto gramatical de presente a futuro, y esto permite la construcción de un nuevo espacio (llamado "W") en relación al espacio M, relativo a la creencia de Aquiles, recién construido. Esta doble construcción se ilustra en la figura 12 (p. 255).

La cuarta oración es "Pero es rápida", y en su construcción volvemos al espacio de base original, que en este momento permanece como el *Punto-de-vista*, es decir, como el espacio desde donde los otros espacios se acceden, se estructuran o se construyen (Fauconnier, 1997: 49). Una suposición por defecto en la construcción de espacios mentales es que su estructura no es diferente de la de otros espacios mentales. Sin embargo, el uso explícito de la expresión "pero" nos permite pensar que el espacio de las creencias de Aquiles (espacio M) es diferente del espacio de base (espacio B), y de esta forma se anula dicha suposición. Y en lo que consiste esa diferencia es que b en el

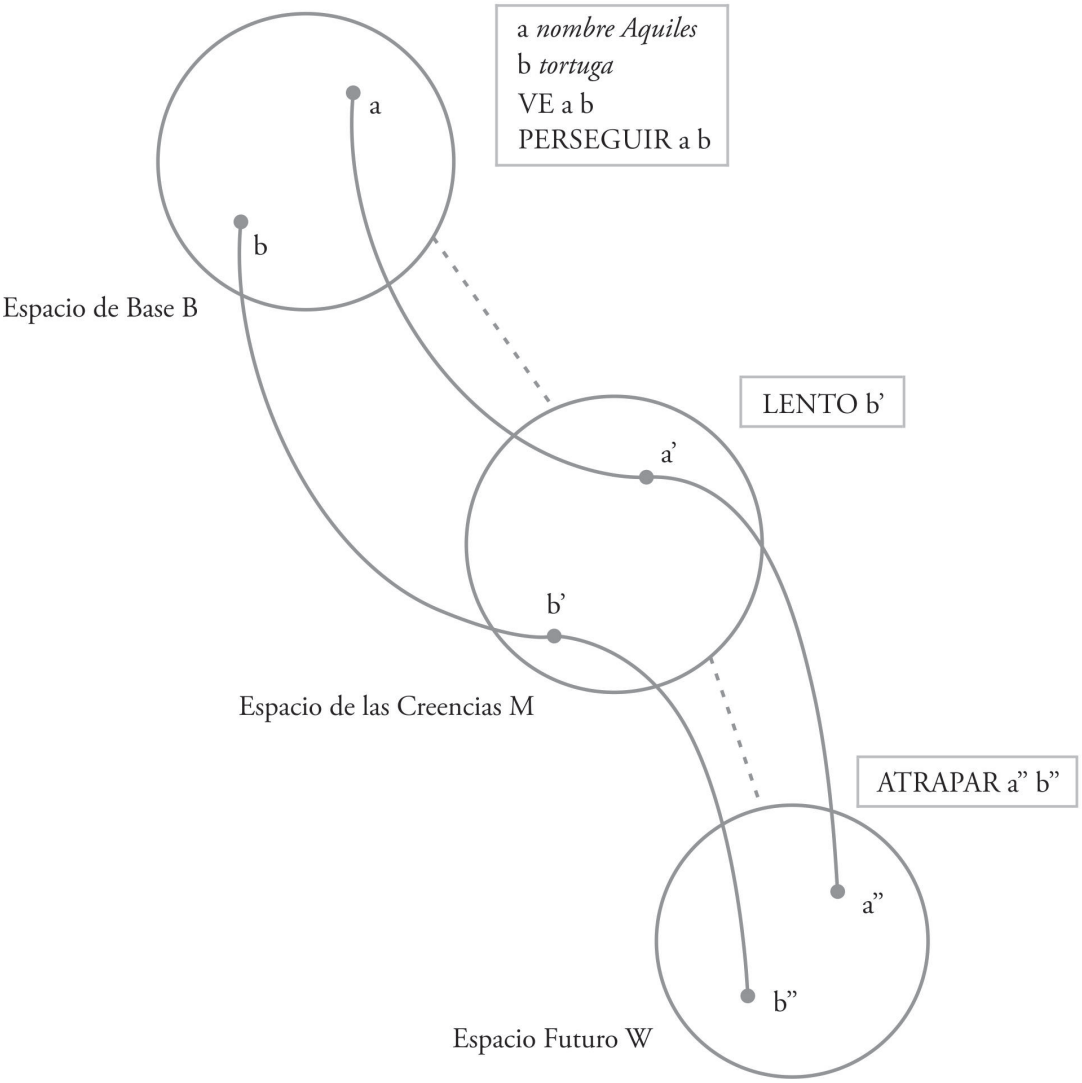


Figura 12. Las creencias de Aquiles

espacio de base ([b es rápida]) es incompatible con su contrapartida b' en el espacio M ([b' es lenta]), tal como se muestra en la figura 13 (p. 256).

La quinta oración es "Si la tortuga hubiera sido lenta, Aquiles la habría atrapado", donde la estructura condicional "si..." se toma como un construc-

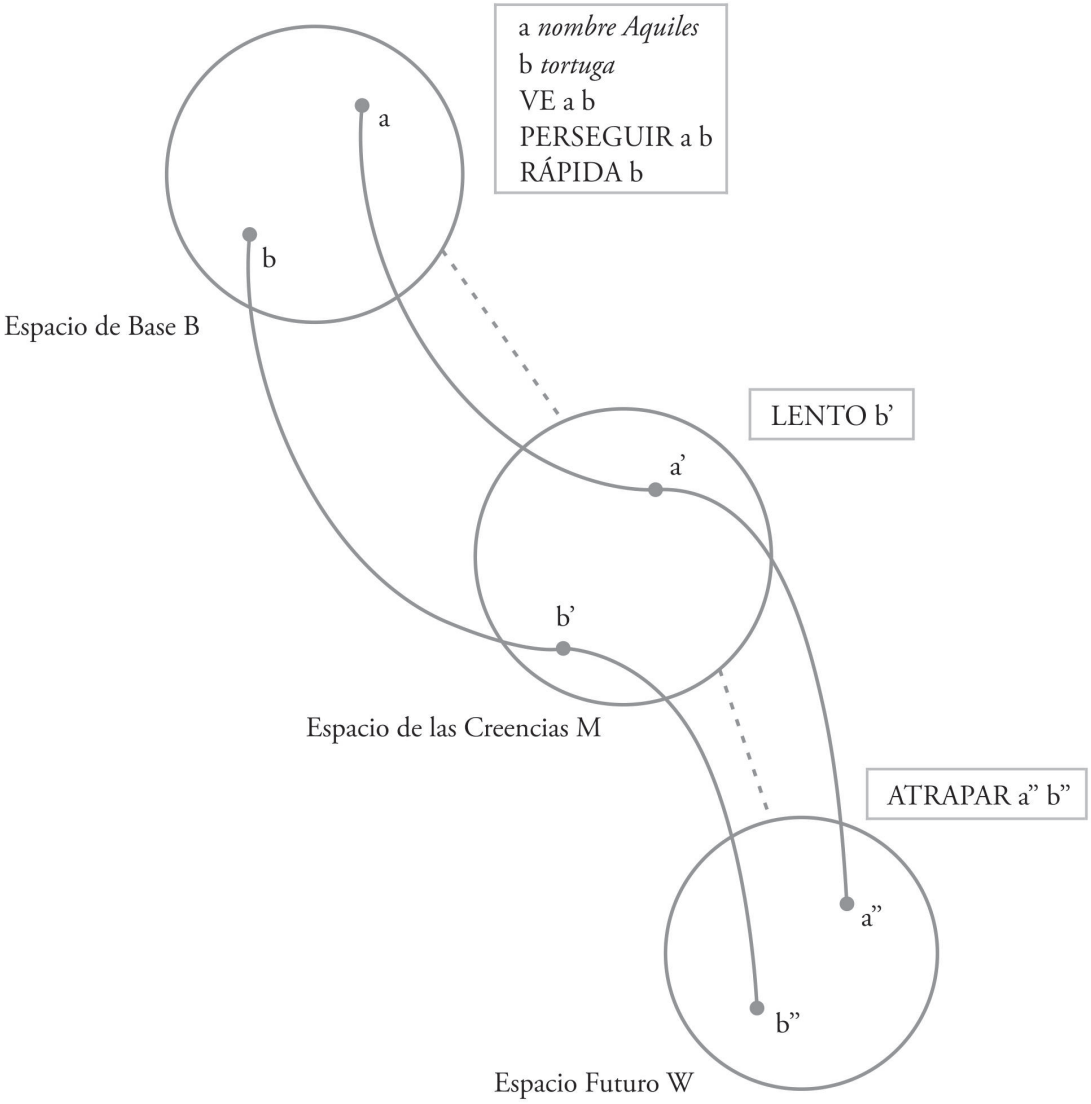


Figura 13. De vuelta a la realidad

tor de espacio que nos permite erigir un espacio mental hipotético H, donde además, el modo/tiempo/aspecto gramatical pasado perfecto del consecuente ("habría") nos permite construir el espacio como un espacio contrafáctico, esto es, en el que lo que allí aparece no es parte de los hechos admitidos como

reales desde el espacio de base. En ese espacio contrafáctico H aparecen dos nuevas estructuras, "b_1 ES LENTA" y "ATRAPAR a_1 b_1". La primera, que corresponde al antecedente del condicional es la *condición de emparejamiento* que permite que se use esa información del espacio H en razonamientos posteriores, si hubiera un espacio mental posterior que cumpliera dicha condición, en el ejemplo, que la tortuga hubiera sido lenta. La segunda, relativa al consecuente del condicional, es la que permite saber que ese espacio es el que está en el momento en el foco, y es por tanto, el *espacio de foco*. La construcción resultante se muestra en la figura 14 (p. 258).

La sexta oración es "Quizás la tortuga es realmente una liebre". Aquí el *Punto-de-vista* está puesto en el espacio de base y el constructor de espacio "quizás" permite la construcción de un nuevo espacio de posibilidad (que llamaremos P) en el que la contrapartida (b_2) de la tortuga (b) es una liebre, y podemos acceder a dicha contrapartida gracias al principio de acceso. Esto se puede diagramar como en la figura 15 (p. 259).

Un problema clásico de la semántica –y que de hecho motivó en un principio el desarrollo de la TEM (Fauconnier, 1997: 51)– es el relativo al tema de la opacidad referencial. Miremos un ejemplo, proporcionado también por Fauconnier (1997: 51-53; 2007: 358-363). Suponga que a Úrsula le acaban de presentar a James Bond, el espía británico, como Earl Grey, el rico importador de té, y que ella piensa que él es atractivo. En un caso así podemos decir al menos dos cosas. En primer lugar, podemos decir que es igualmente verdad que "Úrsula piensa que el espía británico es atractivo" y que "Úrsula piensa que el rico importador de té es atractivo", pero en el primer caso lo decimos desde el punto de vista del que habla y en el segundo desde el punto de vista de Úrsula. En segundo lugar, aunque Úrsula puede aceptar la aseveración "el rico importador de té es atractivo", ya no lo hará ante la aserción "el espía británico es atractivo", puesto que no sabría a quién identificar bajo la descripción "el espía británico". Ahora, a las descripciones y nombres que se usan desde el punto de vista de quien habla se les denomina *referencialmente transparentes* (*de re*), mientras a las que se dan desde el punto de vista del agente que tiene la disposición en cuestión (en el caso de Úrsula, su creencia), se denominan *referencialmente opacas* (*de dicto*). Y en particular, los verbos que intervienen en construcciones referenciales de dicto, como "pensar", "esperar",

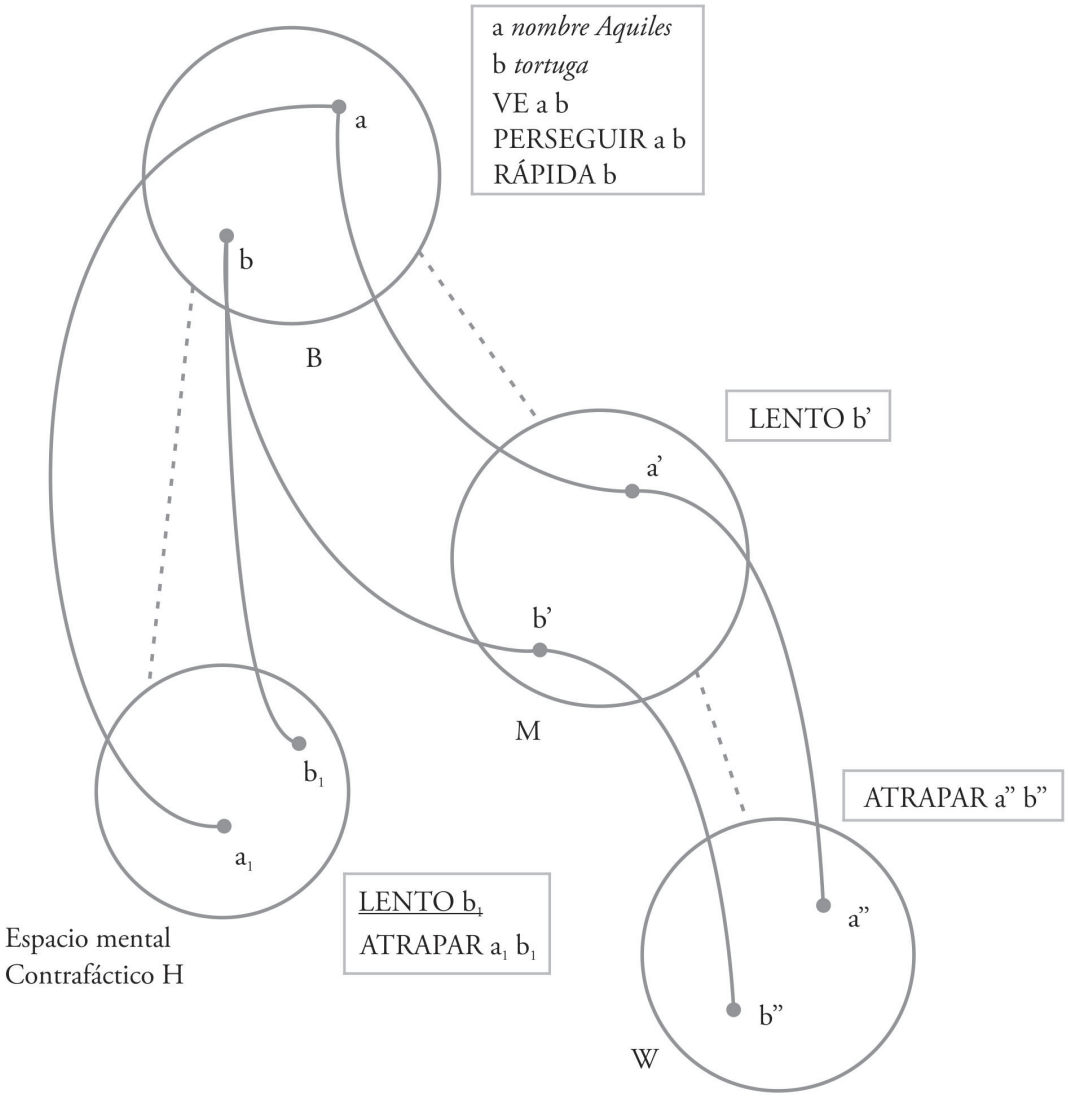


Figura 14. Un contrafáctico

"desear", "temer", etc., se dice que 'crean contextos opacos'. El punto con los casos opacos es que sus propiedades lógico-semánticas han sido difíciles de estudiar y explicar. Por ejemplo, en dichos casos falla lo que se conoce como la Ley de Leibniz, esto es, la sustituibilidad de los idénticos. Así, si usted tiene

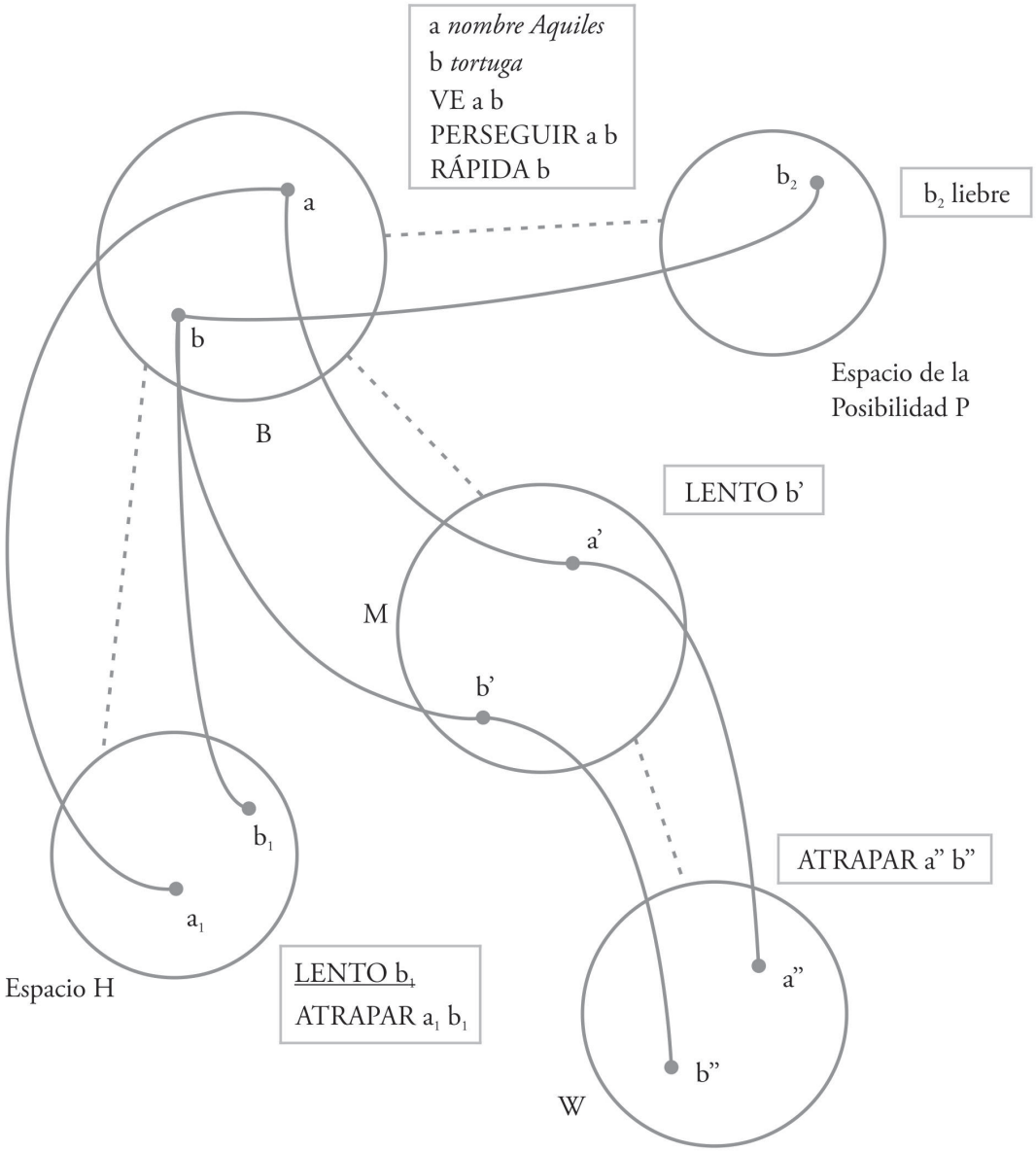


Figura 15. Apariencias dudosas

una fórmula como $a = b$, b se puede sustituir por a como cuando se remplaza 36 por 6^2 o por (30+6), sin que cambie el valor de verdad. Pero en el caso de

Úrsula, si el verdadero importador de té fuese el muy repulsivo Lord Lipton, esto es, como en la fórmula 'el rico importador de té' = 'Lord Lipton', entonces de las siguientes dos oraciones la primera es verdadera, mientras que la segunda sería falsa:

– "Úrsula piensa que *el rico importador de té* es atractivo"

– "Úrsula piensa que *Lord Lipton* es atractivo"

Y el asunto se vuelve más complejo si se anidan los casos opacos unos en otros:

– "Juan Carlos dijo que Álvaro Fernando esperaba que Lucía quisiera que Úrsula pensara que *el rico importador de té* es atractivo"

O en casos de ambigüedad en la interpretación *de dicto/de re* como:

– "Juan Carlos piensa que Álvaro Fernando es más acaudalado de lo que es"

Ahora, en la semántica filosófica tradicional, que se deriva de un enfoque formal de la semántica, la opacidad referencial se entiende como una propiedad de lo que se conoce como 'actitudes proposicionales', como 'pensar', 'desear', 'esperar', etc. (en nuestra terminología, las *disposiciones temáticas*). En la aproximación de la Teoría de Espacios Mentales la opacidad referencial se sigue del *principio de acceso* entre espacios mentales. En efecto, según ese principio se puede acceder a un elemento de un espacio por medio de un nombre o una descripción o por medio de un nombre o una descripción de una de sus contrapartidas en otro espacio, usualmente un espacio que sirva como *punto-de-vista* en la etapa de desarrollo de la construcción (Fauconnier, 1997: 52). El caso de Úrsula se puede construir tal como se muestra en la figura 16 (p. 261).

El punto aquí es que las descripciones referencialmente transparentes se realizan teniendo acceso a los elementos desde el espacio de base como punto-de-vista, mientras que las opacas se realizan teniendo acceso a los elementos desde el espacio de creencia como punto-de-vista.

Es importante destacar que una misma oración no tiene un número fijo de construcciones, sino que lo que importa son los espacios disponibles que se estén desarrollando. Así, entre más espacios sean accesibles desde el espacio de foco, más construcciones serán posibles para una oración (Fauconnier, 2007:

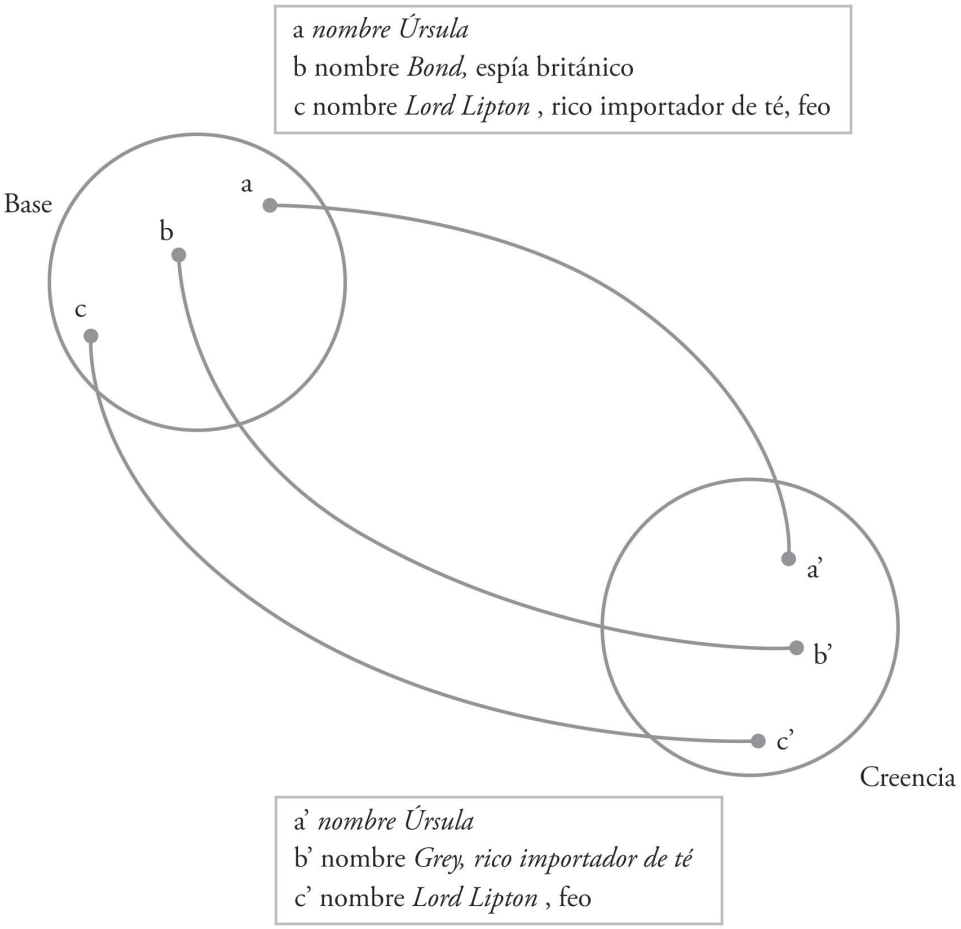


Figura 16. James Bond y Úrsula

362). Para ilustrar esto, retomemos un ejemplo de Fauconnier –originariamente propuesto por Charles Fillmore–, y supongamos que una niñera le dice al niño rebelde: "Si yo fuera tu padre, te daría una zurra". Aquí, se trata de un contrafáctico que presupone: "No soy tu padre, no te estoy dando una zurra"; y hay al menos, tres construcciones interpretativas (Fauconnier, 1997: 14-16):

(1) La niñera cree que el padre debería mostrar más autoridad, y sugiere que el padre estaría bien aconsejado si reprendiera al niño. Aquí la conexión entre espacios se da entre la identidad de la niñera y la

identidad del padre, en aspectos relevantes relativos a la autoridad que se requeriría para la educación del niño según las disposiciones de la niñera.

(2) La niñera cree que el padre del niño es muy severo, y sugiere que a diferencia de él ella es más comprensiva. Esto implica que ella no lo reprenderá, pero que su padre lo haría. Aquí la conexión entre espacios se da entre la identidad de la niñera y la identidad del padre, en aspectos relevantes relativos a la autoridad que se requeriría para la educación del niño según las disposiciones del padre.

(3) La niñera cree que si ella tuviera el rol social de padre y las obligaciones y derechos parentales que este conlleva, entonces zurraría al niño. Aquí la conexión entre espacios se da entre la identidad de la niñera y el valor del rol de padre, en aspectos relevantes relativos a las actividades desempeñables por el rol padre tal como es entendido por la niñera.

Antes de pasar a la propuesta de la Teoría de la Integración Conceptual, veamos nuevamente cómo aborda TEM la expresión problemática que vimos al comienzo de la sección. La frase era "En la fotografía de César, la muchacha de ojos azules tiene los ojos verdes" (cf. Fauconnier, 1985/1994: 12-15). Aquí la idea es que en una construcción, el espacio de base se elabora como un espacio mental en el que se encuentra la muchacha de ojos verdes, y a partir de allí, se puede construir un espacio de la fotografía, donde la contrapartida de la muchacha tiene ojos azules; y es el principio de acceso el que nos permite acceder del espacio de base al de la fotografía. Pero es posible otra construcción en la que se permita establecer en un solo espacio a la muchacha de ojos azules y la de ojos verdes, con un principio de acceso que llega a ser identidad. En este caso tenemos una construcción contradictoria en la que la muchacha al mismo tiempo tiene ojos azules y ojos verdes. Ahora, como anota Fauconnier, un asunto crucial en este asunto es que esta doble posibilidad (construcción con o sin contradicción) es paralela a la de la opacidad referencial, como en los ejemplos de Úrsula. En efecto, se pueden hacer unas construcciones paralelas para expresiones como: "En la mente de César, la chica de ojos azules tiene los ojos verdes", "César cree que la chica de ojos

azules tiene los ojos verdes", "César desea que la chica de ojos azules tenga los ojos verdes".

Lo que pone en evidencia los ejemplos de Úrsula, la niñera y la chica de ojos azules, es que el espectro de las posibles interpretaciones –incluyendo, así, las ambigüedades– emergen, no de acuerdo a la clase de espacio que se trate (creencia, tiempo, representación pictórica, contrafáctico, etc.), sino de acuerdo a las múltiples conexiones potenciales entre espacios. Pero hay ocasiones que esas conexiones dan lugar a redes de espacios mentales con estructuras emergentes, con lo cual damos paso a la Teoría de la Integración Conceptual.

La propuesta de la Teoría de la Integración Conceptual

Ya hemos visto que la Teoría de Espacios Mentales, TEM, fue propuesta primeramente por Gilles Fauconnier (1985/1994) como una forma de responder a problemas tradicionales en torno a la referencia, particularmente problemas como la opacidad referencial. Posteriormente la teoría fue ampliada por el mismo Gilles Fauconnier, pero esta vez en compañía de Mark Turner, y esta extensión llegó a ser conocida como la Teoría de la Integración Conceptual (TIC), o también Teoría de la Mezcla o Amalgama (en inglés '*Blending Theory*'). Si TIC se puede considerar una ampliación de TEM, entonces explica no solamente los problemas mencionados en torno a la referencia. Y en efecto, TIC fue originariamente desarrollada para explicar la estructura lingüística y su rol en la construcción de significado, en particular, aspectos 'creativos' de dicha construcción como las metáforas novedosas, las analogías, los contrafácticos, etc. Sin embargo, la fecundidad de dicho enfoque ha permitido que sus propuestas se apliquen a ámbitos como los estudios literarios (Cook, 2010), la pintura (Turner, 2006), la música (Zbikowski, 2002), las matemáticas (Núñez, 2005), la ciencia empírica (Fauconnier & Turner, 2002), la psicología cognitiva y del desarrollo (Mandler, 2004; Mandler & Pagá, 2014), etc. (cf. Evans & Green, 2006: 401).

TEM/TIC se han desarrollado como parte del enfoque de la lingüística cognitiva que entiende al lenguaje como integrado al resto de la cognición. Pero si esto es así, entonces –en consonancia con el enfoque propio de la semántica cognitiva– la estructura conceptual sería primaria y la expresión

lingüística secundaria, en relación a la generación de sentido, al igual que sucede en la TCM. Es decir, lo que tendríamos es que las características de la estructura conceptual (encarnamiento, metaforización, etc.) también se podrían poner en evidencia mediante el uso de recursos no necesariamente lingüísticos, como imágenes, gestos, etc. Y no solamente eso es precisamente lo que sucede (Lakoff, 1993; Gibbs, 2006, Gibbs, 2008); sino que eso es lo que la hace tan interesante y pertinente para la semiótica (en general y no sólo la agentiva): si la dación de sentido se entiende primariamente como un asunto cognitivo, y no como un asunto de la organización de sistemas de signos (como en el enfoque estructuralista), entonces los problemas relativos a la *significación* –que son el corazón de cualquier enfoque semiótico– se tornan problemas en torno a la actividad de significar y no problemas en torno a la "manifestación" a partir de "estructuras inmanentes". Y a propósito de este punto particular se puede decir que TEM/TIC es una teoría sobre la significación en línea que llevan a cabo los diferentes agentes.

Ahora, según Fauconnier y Turner (1998: 137), los *espacios mentales* se construyen mientras pensamos y hablamos con propósitos de entendimiento y acción local (esta definición se repite en varias ocasiones; cf. Fauconnier & Turner, 2002: 102; Fauconnier, 2007: 351). Se construyen y modifican en la medida en que se desarrollan el pensamiento y el discurso y se conectan los unos con los otros por varias clases de *mapeos*, es decir, proyecciones entre los elementos y relaciones de un espacio a otro, que incluyen, como ya se mencionó, identidad y analogía.

En un *espacio mental* se reclutan de forma temporal diferentes clases de información que provienen, por ejemplo, de lo que acabamos de decir o percibir, del medio ambiente, o de la memoria a largo plazo: cuando los elementos y relaciones se organizan en un paquete que ya conocemos, decimos que el espacio está enmarcado (*framed*) y llamamos a esa organización un *Frame* (Fauconnier & Turner, 2002: 102-103). En este sentido, los Frames à la Fauconnier y Turner funcionan en TEM/TIC como una de las fuentes de organización, estabilización y cohesión de un espacio mental. Un Frame es *organizador* de un espacio si especifica la naturaleza relevante de las actividades, eventos y participantes. Un Frame abstracto como [COMPETENCIA] no es un Frame organizador, mientras que [PELEA DE BOXEO] sí lo es. De igual manera, si de lo que se

trata es de emplear la expresión "bus" el Frame más saliente usualmente es el de [MEDIOS DE TRANSPORTE] y no [CONTENEDOR] (Pereira, 2007: 57-58), lo cual se relaciona entonces con la manejabilidad y relevancia cognitiva en curso de la información disponible. En todo caso, un espacio mental no requiere tener un Frame organizador (Fauconnier & Turner, 2002: 104), pues puede tratarse de algo novedoso.

Las características más salientes de los espacios mentales incluyen: el grado de especificidad de los elementos y relaciones que contienen (abstracción/concreción), el grado en el que son enmarcados (minimalidad/maximalidad del uso del Frame), nuestra familiaridad con el espacio mental (atrincheramiento) y el grado en el que está vinculado con nuestras experiencias más básicas o rutinarias.

Principios constitutivos

La idea central de TIC es que la construcción de significado involucra típicamente la integración de estructuras que son más que la suma de sus partes (Evans & Green, 2006: 400). El modelo de cuatro espacios mentales[39] es considerado el 'esquema básico' de la TIC y está compuesto de la siguiente manera (cf. Fauconnier & Turner, 2002: 39-50):

(1) Dos espacios de entrada o inputs I_1 e I_2; cada input se puede considerar como un *espacio mental*, y como tal, algo que contiene información parcial, construida en línea, es decir, en la medida en que pensamos, para propósitos locales de comprensión y acción (Fauconnier & Turner, 2002: 102).[40]

(2) Al menos un espacio genérico, G, que captura información esquemática común a los dos espacios de entrada. El establecimiento de las contrapartidas de los inputs I_1 e I_2 se denomina *emparejamiento*.[41]

39 Hay un modelo alternativo de seis espacios, conocido como el modelo de Aarhus, presentado y desarrollado principalmente por Per Åge Brandt (Brandt, 2004, 2005) y Line Brandt (Brandt & Brandt, 2005; Brandt, 2013), que vamos a presentar en la sección 2.4.2.6.

40 En todo caso, "los espacios mentales se construyen en la memoria de trabajo, pero se pueden atrincherar en la memoria a largo plazo. Por ejemplo, los Frames son espacios mentales atrincherados que activamos todos al tiempo" (Fauconnier, 2007: 352).

41 Varios teóricos que utilizan o comentan la TIC hacen caso omiso de este espacio genérico (Coulson, Oakley, Núñez, Langacker, Dancygier, etc.). Nosotros lo retendremos ahora porque

(3) Un espacio integrado, B (el *blend*), que incorpora elementos que se han *proyectado selectivamente* desde los espacios de entrada.

Todas las Redes de Integración Conceptual (RIC) tienen *mapeos parciales* entre los espacios de entrada, y además, presentan *selección proyectiva* desde los espacios de entrada hasta el blend. El blend hereda parte de la estructura de los espacios de entrada, pero también presenta una estructura emergente propia que se obtiene por *composición* y *compleción* de patrones o modelos conceptuales disponibles (Fauconnier & Turner, 1999: 77). La estructura emergente del blend va a permitir, además, hacer la *elaboración*, esto es, "correr el blend": realizar inferencias o extraer consecuencias a partir de la información que se ha re-estructurado a partir de los otros procesos (Fauconnier & Turner, 2002: 40-49). No es necesario suponer que hay una secuencia temporal en la construcción de la RIC, pues todos estos procesos pueden suceder simultáneamente. En todo caso, en la medida en que el blend y los demás espacios sostienen diferen-

en este momento estamos presentando una teoría que no desarrollamos, sino que adaptaremos más adelante, después de una revisión crítica. Así que no es este el momento de hacerlo. Podemos adelantar, en todo caso, que aunque pensamos que cognitivamente sí es plausible que se genere una estructura que permita mantener las relaciones en común mientras se da una información co-activa, esta estructura no necesariamente tiene que ser un espacio mental más (suponemos que es una especie de coordinación cognitiva que soporta la superposición de los espacios de entrada y que permite las proyecciones y mapeos entre los mismos). Quisiéramos, en todo caso, hacer un comentario adicional, para hacer una aclaración antes de que pueda surgir una confusión. Si el espacio genérico establece "lo que tienen en común" los espacios de entrada, entonces, en esa perspectiva, también sirve de 'garantía' o 'fundamento' de las relaciones exteriores que se establecen entre ellos. De esta manera, parecería que el espacio genérico pudiera considerarse como la contrapartida cognitiva que tiene en los procesos de significación lo que se conoce como "fundamento" en la teoría de Peirce. Allí, la fundamentación se entiende como el tipo de relación que se establece entre el signo y lo que éste representa, y que garantiza o respalda, es decir, "fundamenta" la relación de representación. Sin embargo hay una diferencia entre uno y otro: el fundamento peirceano respalda que la relación entre el signo y lo que representa sea, hasta donde es semióticamente posible, independiente de los intereses del agente para que la interpretabilidad sea objetiva, y en ese sentido se trata de una fundamentación ontológica; mientras que el espacio genérico presenta un fundamento para los espacios de entrada, en el sentido de 'establecer una base común' para las relaciones exteriores entre los espacios, que tiene su origen en la significación de los propios espacios de entrada y de lo significativa que sea la situación para el o los agentes participantes, y en ese sentido, constituye un fundamento epistémico o práctico (para las operaciones cognitivas), pero no ontológico. Es decir, no podemos esperar que el espacio genérico respalde la adecuación del sentido agencial (lo que sí deberíamos esperar del fundamento à la Peirce), aunque en efecto pueda participar de la configuración del sentido agentivo. Volveremos sobre la cuestión de la fundamentación a lo largo del capítulo III.

tes relaciones entre sí, hay que considerar que la estructura emergente se da de un modo más básico en la RIC (Fauconnier, 2005: 529).[42]

Vamos a ofrecer una serie de ejemplos para comprender mejor la propuesta de TIC. El primero corresponde a un *contrafáctico* y sería la explicación de una interpretación de la siguiente frase: "En Francia, Bill Clinton no habría salido lesionado de su relación con Mónica Lewinsky" (Evans & Green, 2006: 407). (Aunque parezca redundante, haremos énfasis en que hemos dicho que se trata de una explicación de una *interpretación* de la frase y no de la frase: las RIC son REM y como tales dependen de que se generen espacios mentales –como en la interpretación–, y como es evidente, las frases no establecen REM/RIC: las establecen los agentes que interpretan dichas frases, y por extensión, otros conglomerados de signos).

Aquí la estructura de la RIC con la que se da una cierta interpretación a la frase se puede ilustrar de la siguiente manera:

42 Los espacios mentales difieren de los dominios lakoffianos en que los espacios mentales involucran conceptualizaciones reclutadas por los agentes en situaciones específicas con objetivos específicos, mientras que los dominios lakoffianos abarcan muchos aspectos de la experiencia que se conceptualizan como asociados (Cienki, 2007: 181). En particular, los espacios mentales tienden a construirse de forma temporal, mientras que los dominios lakoffianos suelen hacer parte habitual de nuestra arquitectura conceptual: "Los espacios mentales operan en la memoria de trabajo y son construidos parcialmente al activarse estructuras disponibles de la memoria a largo plazo. Los espacios mentales se interconectan en la memoria de trabajo, se pueden modificar dinámicamente en la medida en que el pensamiento y el discurso se desarrolla, y generalmente se pueden usar para modelar mapeos dinámicos en el pensamiento y el lenguaje" (Fauconnier &Turner, 2002: 102; cf. Fauconnier, 2007: 351). Ahora, si es cierto que la red de espacios que permitiría la integración conceptual se da en línea a partir de la información que se ha almacenado en la memoria de trabajo, la hipótesis más inmediata es que la integración conceptual tiene como uno de sus correlatos neuro-fisiológicos más importantes los relativos a las estructuras de la memoria de trabajo. Ahora bien, como ya vimos en la sección 1.2.3, Baddeley (2000, 2012) ha propuesto un modelo de cuatro componentes funcionales de la memoria de trabajo: el 'lazo' fonológico, el 'cuadernillo de dibujo' visuo-espacial, el 'ejecutivo central' y el 'búfer' episódico. Ahora, el 'búfer' episódico –según Baddeley– tiene como función cognitiva integrar la información que se recupera de la memoria a largo plazo con las demandas que están siendo cumplidas por la memoria de trabajo. Esto último sugiere –como una primera aproximación– que lo que Fauconnier y Turner denominan "composición" y "compleción", dependería (al menos en parte) de las funciones atribuibles al búfer episódico, mientras que el ejecutivo central podría ser el parcialmente responsable de 'correr' el blend. En todo caso, Baddeley (2012) mismo agrega que en la memoria de trabajo hay recuperación y almacenamiento temporal de información, pero es un asunto de control atencional la manipulación de la información, y por tanto, la "elaboración" queda a órdenes del ejecutivo central.

I_1: Elementos: "Clinton", "Lewinsky". Relación: "relación entre". Esta información se recluta mediante el Frame "[POLÍTICA ESTADOUNIDENSE]", que incluye roles como "presidente estadounidense" que a su vez tendrá rasgos como "^*virtud moral*^" (la idea de introducir *rasgos temáticos* entendidos como *zonas activas* –à la Langacker– como parte de la TIC es nuestra, y no está presenta en la propuesta original).

I_2: Se recluta mediante el Frame "[POLÍTICA FRANCESA]", que incluye un rol como "presidente francés". Según este *Frame* se supone que es una parte de la vida pública francesa que el presidente "^*tenga algunas veces una 'amante'*^".

G: "país", "cabeza de estado", "ciudadanos", "pareja sexual". En el espacio genérico se establecen las contrapartidas entre los inputs I_1 e I_2.

Blend: "Clinton" ≈ "presidente francés"; "Lewinsky" ≈ "amante". El Frame que estructura el blend es el de "POLÍTICA FRANCESA" y no el de "POLÍTICA ESTADOUNIDENSE". En el blend es parte de la vida pública francesa que Clinton/presidente francés tenga una amante, en este caso, Lewinksy.

En forma diagramática esto se puede (y se suele) ilustrar en la figura 17 (p. 269).

En la figura 17 vemos además que hay una serie de conexiones entre los diferentes espacios. Por ejemplo, las líneas grises muestran conexiones entre los espacios de entrada I_1 e I_2. Esas relaciones pueden ser de diferente clase. En el ejemplo, la relación "Estados Unidos"/"Francia" y "americanos"/"franceses" es de *Analogía*, mientras que "presidente"/"Clinton" y "amante"/"Lewinsky" es de *Rol/Valor*. Las líneas que van de los espacios de entrada I_1 e I_2 al blend muestran el conjunto de relaciones que se proyectan a ese espacio integrado: constituyen los que se denomina *proyección selectiva*; mientras que las líneas que conectan los espacios de entrada I_1 e I_2 con el espacio genérico muestran las relaciones que ayudan a estructurar la RIC al establecer los elementos comunes entre I_1 e I_2. Al conjunto de todas las relaciones que hay entre los espacios de entrada I_1 e I_2 se

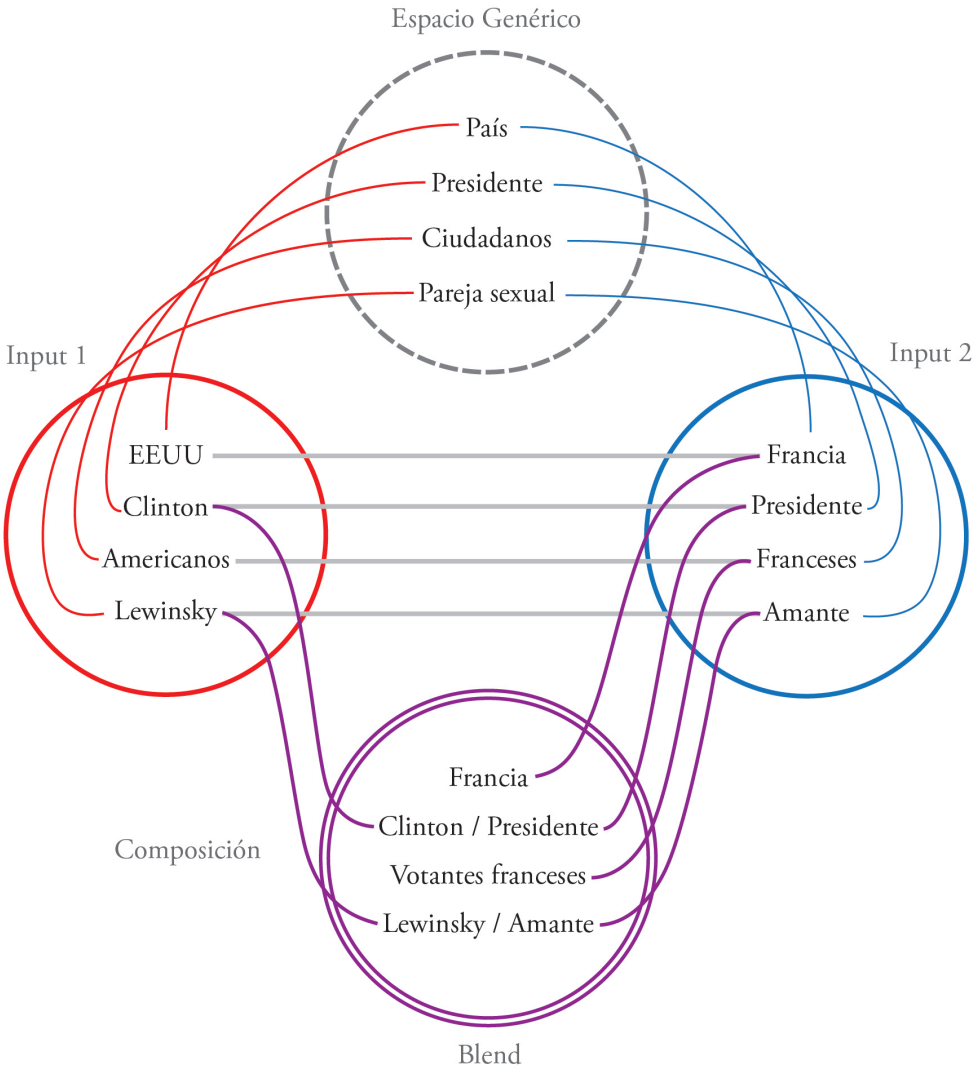


Figura 17. 'Clinton como Presidente de Francia' adaptado de Evans & Green (2006: 408).

les denomina *relaciones exteriores*, mientras que las que se sostienen al interior de un espacio mental (sea o no un blend) se denominan *relaciones interiores*. Al conjunto de todas esas relaciones se les denomina *relaciones vitales* y les dedicaremos más adelante un apartado especial.

Ahora bien, según Fauconnier & Turner (2002: 48) hay tres procesos básicos en el proceso de integración: composición, compleción y elaboración. La *composición* consiste en la configuración del blend gracias a la proyección selectiva que se realiza desde los inputs y proporciona relaciones que no existen en los inputs por separado. En este caso aparecen cosas nuevas como que 'Lewinsky es amante del presidente francés'. Es importante darse cuenta de que en la *proyección selectiva* de los elementos y relaciones presentes en los inputs I_1 e I_2 algunas cosas se proyectan y otras no. Por ejemplo, en relación a lo anterior, cosas como que en efecto el presidente francés sea otra persona, o que Clinton no sea elegible siquiera como candidato no se proyectan. Pero puede haber casos –y de hecho los hay muy frecuentemente– en los que frente a dos inputs I_1 e I_2 dos personas decidan proyectar cosas diferentes dando lugar a dos blends diferentes.

La *compleción* consiste en una 're-acomodación' o ajuste de la estructura emergente que aparece en la *composición*, lo cual puede incluir el traer a colación información adicional del Frame o los Frames en cuestión, o de otros Frames, a partir de la memoria a largo plazo, que 'completan' el ajuste requerido. En el ejemplo, esto incluye el reclutamiento de información adicional del Frame "[POLÍTICA FRANCESA]" para que haya un ajuste entre "Política Francesa", "Clinton" y "Presidente Francés". En este caso se trata de correlacionar la aceptabilidad o al menos la no inaceptabilidad en el ámbito de lo público del comportamiento que el cabeza de Estado en Francia tenga en lo privado, y particularmente, en lo relativo a la dimensión afectiva del mismo. Fauconnier y Turner agregan que estos dos procesos (composición y compleción) normalmente se realizan de modo inconsciente, o al menos no bajo el auto-control que caracteriza la producción y seguimiento crítico de las inferencias.

Finalmente, la *elaboración* consiste en la simulación mental o física de la ejecución del blend, teniendo en cuenta su propia estructura emergente. Esto permite "ponerlo a andar" o "echarlo a correr", extraer consecuencias, hacer inferencias, anticipar efectos, etc. (incluso de forma indefinida). En el ejemplo se trata de inferir que en Francia, el comportamiento de Clinton para con Lewinsky hubiera sido considerado como admisible, por lo que no hubiera habido escándalo o habría sido muy menor, en relación a como lo fue en Esta-

dos Unidos, y así, la idea de que Clinton no habría sido lesionado en un sentido político. Es en este punto donde se termina la construcción del significado del blend, y así, donde entendemos lo que significa aquello que ha dado pie a la construcción de los inputs de entrada. Es también aquí en donde se puede reconocer el sentido del blend como una metáfora, un contrafáctico, una explicación, una justificación, una ironía, un chiste, etc.

Miremos un segundo ejemplo. En la película *Up* (Rivera; Docter & Peterson, 2009) hay una secuencia al comienzo en la que nos muestran en unos pocos minutos la vida de una pareja de personas ("Carl Fredricksen" y "Ellie") que se conocen desde niños, se casan, comparten toda su vida, hasta que finalmente, ya a una edad muy avanzada, uno de los dos muere. En este caso hay una cascada muy grande de blends, pero no nos concentraremos sino en uno solo: la relación principal entre los dos protagonistas. Aquí la estructura de la red de integración conceptual (RIC) se puede ilustrar de la siguiente manera:

I_1: Elementos: "Carl niño", "Ellie niña". Relación: "amigos". Esta información se recluta mediante el Frame "[AMISTAD]", que incluye el rol "amigo/a" y actividades como "jugar", que a su vez tendrá rasgos como "^*compartir actividades lúdicas* (*aventuras*)^" o "^*acompañar en caso de enfermedad*^".

I_2: Elementos: "Carl adulto", "Ellie adulta". Relación: "esposos". Esta información se recluta mediante el Frame "[MATRIMONIO]", que incluye los roles "pareja de". Según este Frame se supone que es parte de la vida compartida en matrimonio "^*amor mutuo*^", "^*llevar un hogar*^", "^*estar pendiente el uno del otro*"^, "^*intentar tener hijos*^", "^*acompañar en caso de enfermedad*^", etc.

G: "persona", "relaciones humanas", "contraparte". En el espacio genérico se establecen las contrapartidas entre los inputs I_1 e I_2.

Blend: "Carl niño" = "Carl Adulto"; "Ellie niña" = "Ellie adulta". El Frame que estructura el blend es el de "[AMOR]" concebido, entre otras cosas para este caso, según la metáfora conceptual +el amor es un viaje+, que a su vez está estructurado a partir del

mapeo metafórico más general +la vida es un viaje+ (ver sección 2.4.2.4). Es una consecuencia del blend que a lo largo de tiempo Carl y Ellie mantienen su identidad personal.

En forma diagramática esto se podría representar en la figura 18 (p. 273).

En cuanto a las relaciones entre los diferentes espacios, las líneas grises ponen en evidencia algunas relaciones vitales. Por ejemplo, podemos decir que las relaciones "Carl niño"/"Carl adulto" y "Ellie niña"/"Ellie adulta" y "amigo de"/"pareja de" son de *cambio* e *identidad*. La composición es la que permite reclutar desde MCI muy básicos –que pueden comportarse como *plantillas* (cf. *infra*)– como el de "identidad personal" (Lakoff, 1996), lo que luego se *completa* como la 'mismidad' de Carl y Ellie a lo largo de sus vidas y que sus diferentes relaciones interpersonales se puedan entender en el blend bajo la metáfora conceptual del viaje, incluyendo la etapa de enamoramiento entre la niñez y el matrimonio que no se muestra en la película, pero que sí se recluta a partir de la activación de los Frames mencionados. La *elaboración* se realiza en el momento en que podemos inferir y comprender la situación de soledad y desasosiego que deja en Carl la "pérdida" de Ellie.[43]

La figura 9 (p. 244) nos permitirá explicar otros alcances de la TIC. Volvamos a mirar la metáfora visual que habíamos mencionado en la sección anterior:

Se trata de una campaña realizada en Singapur en contra del abuso contra las mujeres.[44] Aquí bajo una interpretación global de la imagen como 'violencia doméstica', la estructura de la red de integración conceptual (RIC) se puede ilustrar de la siguiente manera:

43 En *El señor de los anillos* hay un momento en el que Bárbol cuenta que no hay ents jóvenes porque los ents masculinos han *perdido* a las ents femeninas. A eso, uno de los hobbits que están con él responde con una suerte de pésame. Ante esto, Bárbol aclara que no es que las ents se hayan muerto sino que *literalmente* las han perdido: las habían perdido en el bosque y no las habían vuelto a encontrar. Esto muestra cuán atrincherada se encuentra la metáfora +la muerte (de alguien querido) es la pérdida (de un bien atesorable)+, que se pone en evidencia en una expresión como "Lamento su *pérdida*" o "desde su partida me siento *incompleto*".

44 El anunciante es Aware Helpline Singapore y la agencia publicitaria es Saatchi & Saatchi Singapore. El anuncio se hizo circular en 2008.

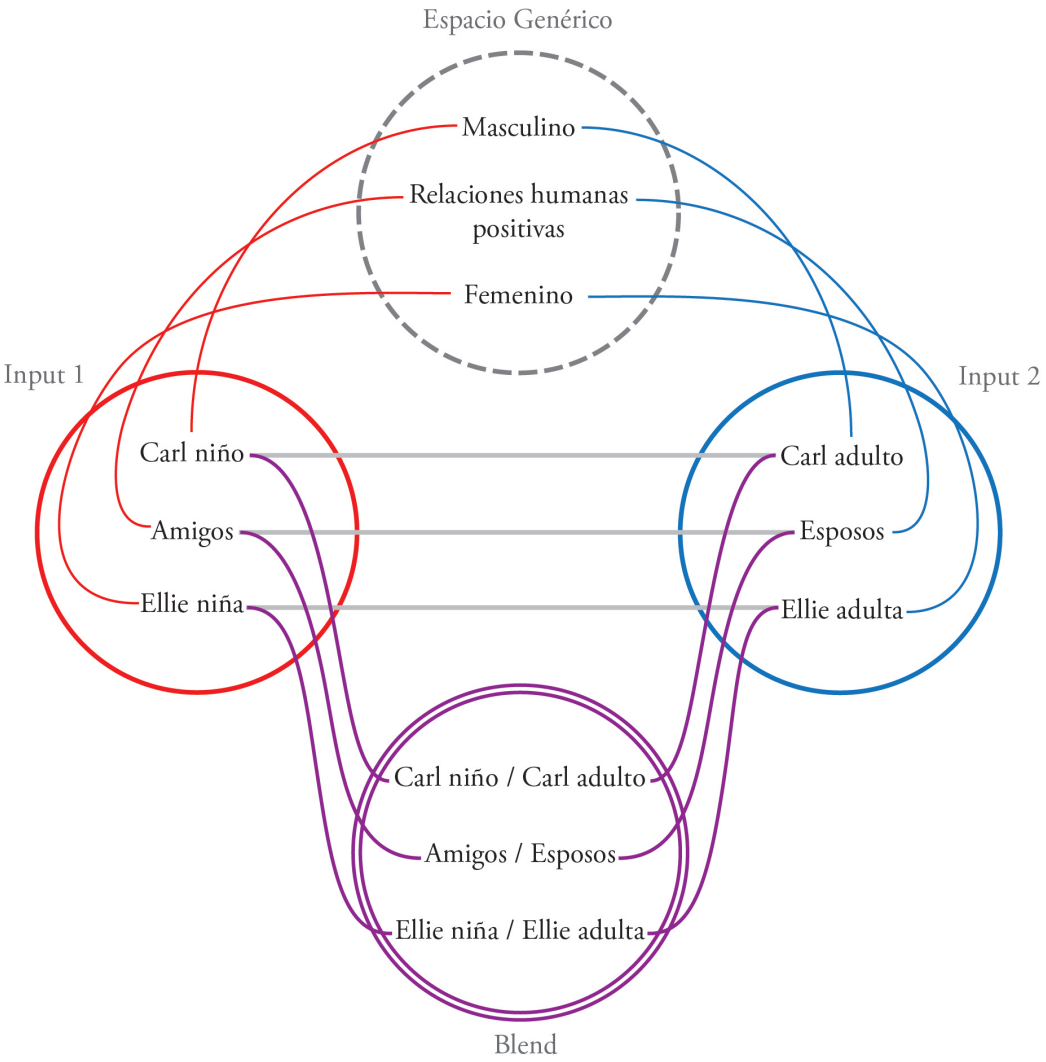


Figura 18. Fragmento de una RIC con las relaciones entre Carl y Ellie en la película *Up*

I_1: Elementos: "HOMBRE ADULTO", "MUJER ADULTA". Relaciones: (1) "GRITAR A" (que también se puede esquematizar como "AGRESIÓN VERBAL"). Esta información se recluta mediante Frames muy ge-

nerales como [GRITAR] en los que aparecen roles como "el que grita"/"el gritado", y además, en los que pueden intervenir metáforas conceptuales como +una discusión es una guerra+, +la ira es un fluido caliente en un contenedor+, entre otros; que intervienen en la especificación de dicho Frame.

I_2: Elementos: "acción de halar el pelo a alguien con la mano". Relación: "agresión física". La "mano" que vemos que sale de la boca del hombre, es una mano masculina y si la interpretamos como si fuera parte del cuerpo del hombre que se ve, esto se realiza gracias a que se recluta la metonimia conceptual +la parte por el todo+, en este caso especificada bajo la forma +la mano por el cuerpo+ (en este sentido, la imagen no es una metáfora 'pura', pero no vamos a entrar en la discusión de si realmente hay metáforas así, por razones que serán claras al final de la sección). Esta información se recluta mediante el Frame "[AGRESIÓN FÍSICA]", que incluye los roles "agresor" y "agredido". Según este Frame se supone que es parte de una pelea el "^*maltrato físico*^", la "^*dominación física*^", etc.

G: "hombre", "mujer", "relaciones humanas agresivas". En el espacio genérico se establecen las contrapartidas entre los inputs I_1 e I_2.

Blend: "hombre adulto" = "el que grita" = "agresor físico"; "mujer adulta" = "la persona gritada" = "la persona agredida". El Frame que estructura el blend es el de "[AGRESIÓN FÍSICA]" y gracias a los rasgos opuestos "^*fortaleza*^"/"^*debilidad*^" asociados a la oposición "hombre"/"mujer" se activan en el blend relaciones de dominación nuevas.

En el blend aparece una estructura emergente en la que la agresión verbal es agresión física, gracias a la proyección selectiva. Si se permite *completar* el blend, por ejemplo, en términos de la categoría "matrimonio", que se recluta mediante el Frame "[VIDA EN PAREJA]", que incluye el rol "esposo/a" y actividades como "vivir conjuntamente", que a su vez tendrá rasgos como "^*buen trato*^", "^*mutua cooperación*^", "^*cuidado*, *respaldo* y *soporte mutuo*^", en la composición/compleción aparecerá una estructura emergente

describible como "el esposo que agrede verbalmente a su esposa es también como un victimario que agrede físicamente a su víctima", lo que a su vez permitirá reclutar estructuras conceptuales axiológicas adicionales para la *elaboración* relacionadas con la idea de rechazo contra cualquier forma de violencia contra las mujeres o de violencia intrafamiliar. Y en efecto, la contrapartida verbal que va en la parte de debajo de la imagen (y que no hemos analizado, y que contribuiría por sí misma en la construcción de espacios mentales adicionales es: "El abuso verbal puede ser muy terrible. Pero usted no tiene que sufrir en silencio. Llame a la Línea de Ayuda Consciente de asesoramiento y apoyo, de lunes a viernes, de 3 p.m. a 9:30 p.m. al teléfono 1800-7745935").

En forma diagramática esto se podría representar en la figura 19 (p. 276).

En cuanto a las relaciones entre los diferentes espacios, las líneas continuas ponen en evidencia algunas relaciones vitales. Por ejemplo, entre "HOMBRE"/"AGRESOR" y "MUJER"/ "AGREDIDA" encontramos al menos *Identidad*, *Intencionalidad* y *Rol/Valor*; entre la "AGRESIÓN FÍSICA" y el "GRITAR A" hay al menos *Representación* y *Analogía*. Hay que darse cuenta, además, que en la imagen sólo vemos parcialmente los cuerpos del hombre, la mujer y un brazo, y sin embargo pensamos que se trata de cuerpos completos, por lo que también aparece la relación *Parte/Todo*. La composición es la que permite reclutar desde MCI modelos de "VIOLENCIA INTRAFAMILIAR", lo que permite *completar* la idea del abuso verbal como una forma de violencia doméstica tan grave como la violencia física. La *elaboración* se realiza en el momento en que podemos inferir y comprender la situación de maltrato de las mujeres abusadas verbalmente.[45]

45 Es importante resaltar que una propuesta en semiótica visual como la de Groupe μ (1992) no permite explicar la metáfora visual en cuestión porque el grito que ha sido sustituido por un jalón de pelo no se comporta como una entidad visual. Y además, porque el conjunto de responsividades asociadas a cada uno de los elementos y relaciones de los diferentes espacios de entrada se considera bajo la simple noción de "uso" que no se aclara con suficiencia en su propuesta. Finalmente, es importante resaltar que en la TEM/TIC esta imagen visual se interpreta de tal modo que a lo que se llega es a una integración a partir de proyecciones selectivas en las que hay un Frame organizador dominante. En Groupe μ la propuesta de interpretación depende de la noción de desviación (a la que, a propósito, Lakoff se ha opuesto de forma sistemática para entender cualquier forma de metáfora) que depende de las propiedades visuales de las entidades en cuestión, pero que no explica de forma clara (apelar a la vaga noción de Enciclopedia no ayuda mucho) cuáles son las relaciones entre la información visual y la no visual.

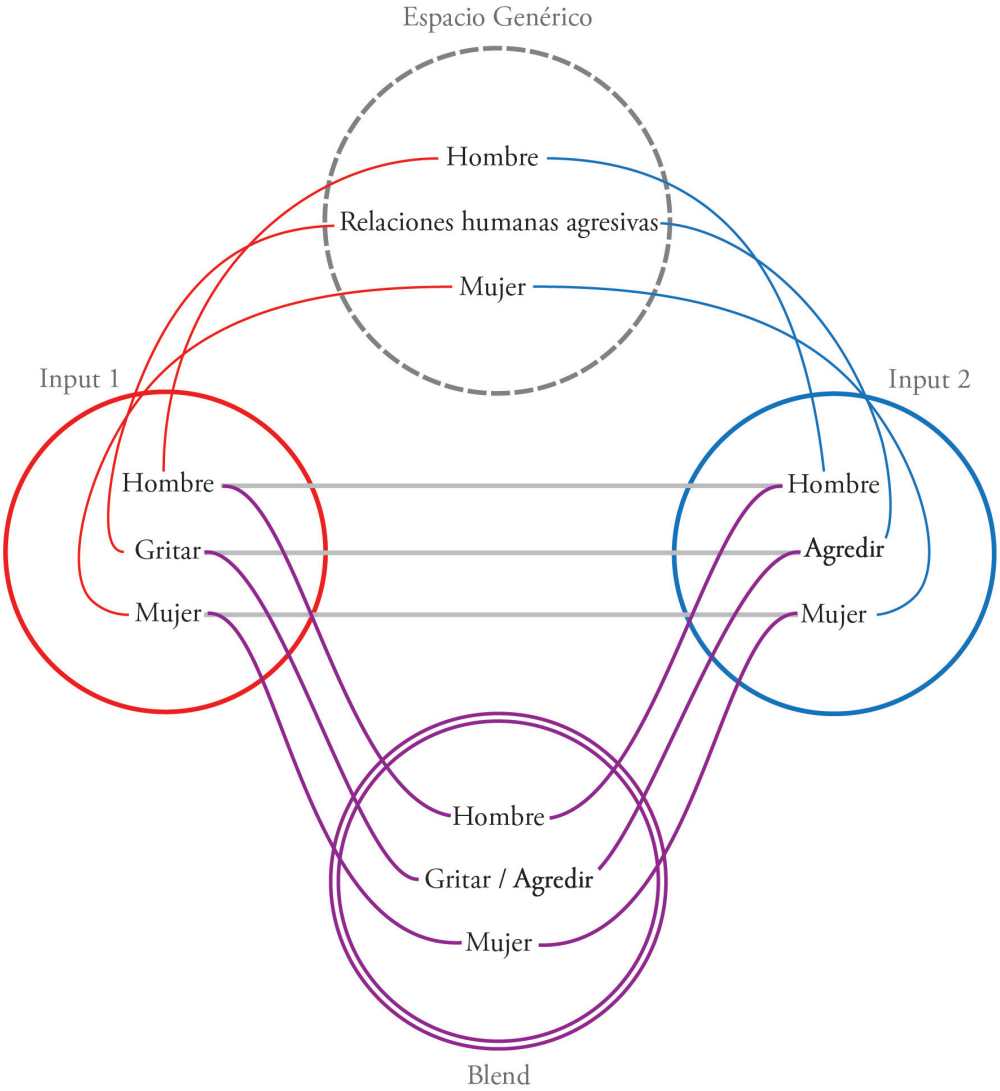


Figura 19. Fragmento de una RIC de la imagen publicitaria en contra de la violencia doméstica y contra la mujer

Por otra parte, quisiéramos señalar que nada impide que se haga otra interpretación de la imagen (comentario que también vale para los otros ejemplos que hemos expuesto y que expondremos después). En efecto, alguien ha

interpretado la imagen como si se tratara de un fotograma de una película de terror en la que el hombre de la izquierda es 'poseído' por alguna clase de entidad maligna que maltrata físicamente a la mujer. En esta interpretación, en la RIC que se construye desaparece el frame [GRITAR] y aparece el de [POSESIÓN (MALIGNA)], y la metonimia +la mano por el cuerpo+ no se recluta, dado que la mano que se ve no es del hombre que se reconoce sino de otra entidad. Por supuesto, esta interpretación es plenamente inconsistente con la contrapartida verbal que está en la parte de debajo de la imagen, por lo que si se toma en cuenta toda la información disponible, se puede ver que aunque actual (en el sentido de haberse dado realmente), esta interpretación no es sostenible fundamentadamente. Sobre el punto de la interpretación efectiva (actual), pero errónea, volveremos en la siguiente sección y en el capítulo III.

Ilustremos otras posibilidades de la TIC mediante el análisis de la figura 20.

Figura 20. Águila y paloma
Ilustración de Andrés Felipe Narváez Gómez.

Interpretemos esto como un águila calva que hiere y apresa en sus garras a una paloma blanca con un olivo en el pico. Aquí se pueden encontrar varias redes de integración conceptual (RIC), lo cual se puede ilustrar de la siguiente manera:

RIC 1:

I_1: Elementos: "paz"

I_2: Elementos: "paloma blanca con una rama de olivo en el pico"

G: Relación conceptual de "tranquilidad" y "fragilidad"

B: Elementos: "paloma de la paz"

La relación entre I_1 e I_2 es una relación vital de *Representación* y la información del blend se recluta mediante conocimiento familiar de reconocimiento simbólico. Ilustraremos esta RIC mediante el diagrama de la figura 21.

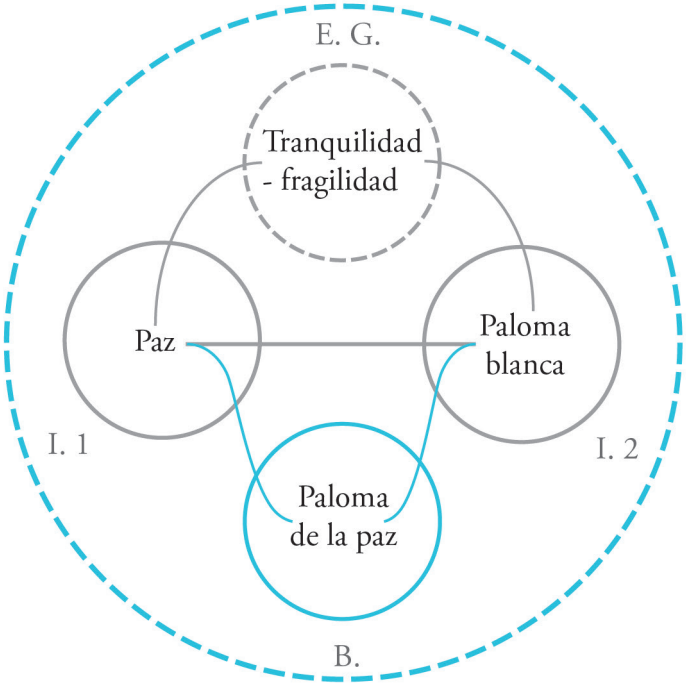


Figura 21. Fragmento de una RIC de paloma de la paz

RIC 2:

I_1: Elementos: "águila calva"

I_2: Elementos: "Estados Unidos"

G: "dignidad", "altivez"

B: Elementos: "águila/EEUU"

La relación entre I_1 e I_2 es una relación vital de *Representación* y la información del blend se recluta mediante conocimiento familiar de la relación entre un país y el animal que lo representa.

Ilustraremos esta RIC mediante el diagrama de la figura 22.

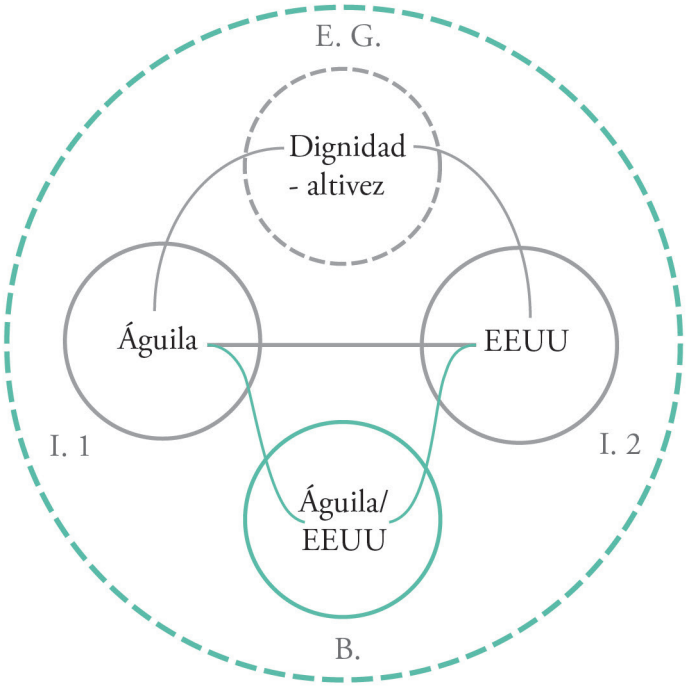


Figura 22. Fragmento de una RIC de Águila/EEUU

RIC 3:

I_1: Elementos: "águila calva", "paloma blanca con una rama de olivo en el pico". Relaciones: (1) "herir", "apresar". Esta información se recluta mediante el Frame "[PREDAR]", que incluye roles como "predador" y "presa", y actividades como "vigilar", "perseguir", "cazar" que a su vez tendrá rasgos como "^*herir*^", "^*apresar*^".

I_2: Elementos: "Estados Unidos", "Paz". Relación: "intervención". El contenido conceptual "Estados Unidos" es evocado a partir de la metonimia conceptual +la representación por lo representado+, en este caso especificada bajo la forma +el animal por el país+, pues el águila calva se conoce como el animal que representa a los Estados Unidos. "Paz" se evoca a partir de la metonimia conceptual +la representación por lo representado+, en este caso, cuyo contenido fuente es "paloma de la paz".

G: "agente", "paciente", "relación de dominación agresiva". En el espacio genérico se establecen las contrapartidas entre los inputs I_1 e I_2.

Blend: "águila calva" = "Estados Unidos" en el rol de "predador"; "paloma blanca" = "paz" ("paloma de la paz") en el rol de "presa herida". El Frame que estructura el blend es [PREDAR], y gracias a los rasgos opuestos "^*fortaleza*^"/"^*debilidad*^"; "^*agresividad*^"/"^*mansedumbre*^" asociados a las oposiciones "águila calva"/"paloma blanca", en el blend aparece una estructura que permite *completarlo*, a partir del Frame [DOMINACIÓN POR LA FUERZA], por ejemplo, en términos de que "la intervención de un agresivo Estados Unidos impidió que la paz fuese posible, con un costo violento", lo que a su vez permitirá reclutar estructuras conceptuales para la *elaboración* en relación con la política externa del país norteamericano.

En forma diagramática esto se podría representar (parcialmente) en la figura 23 (p. 281).

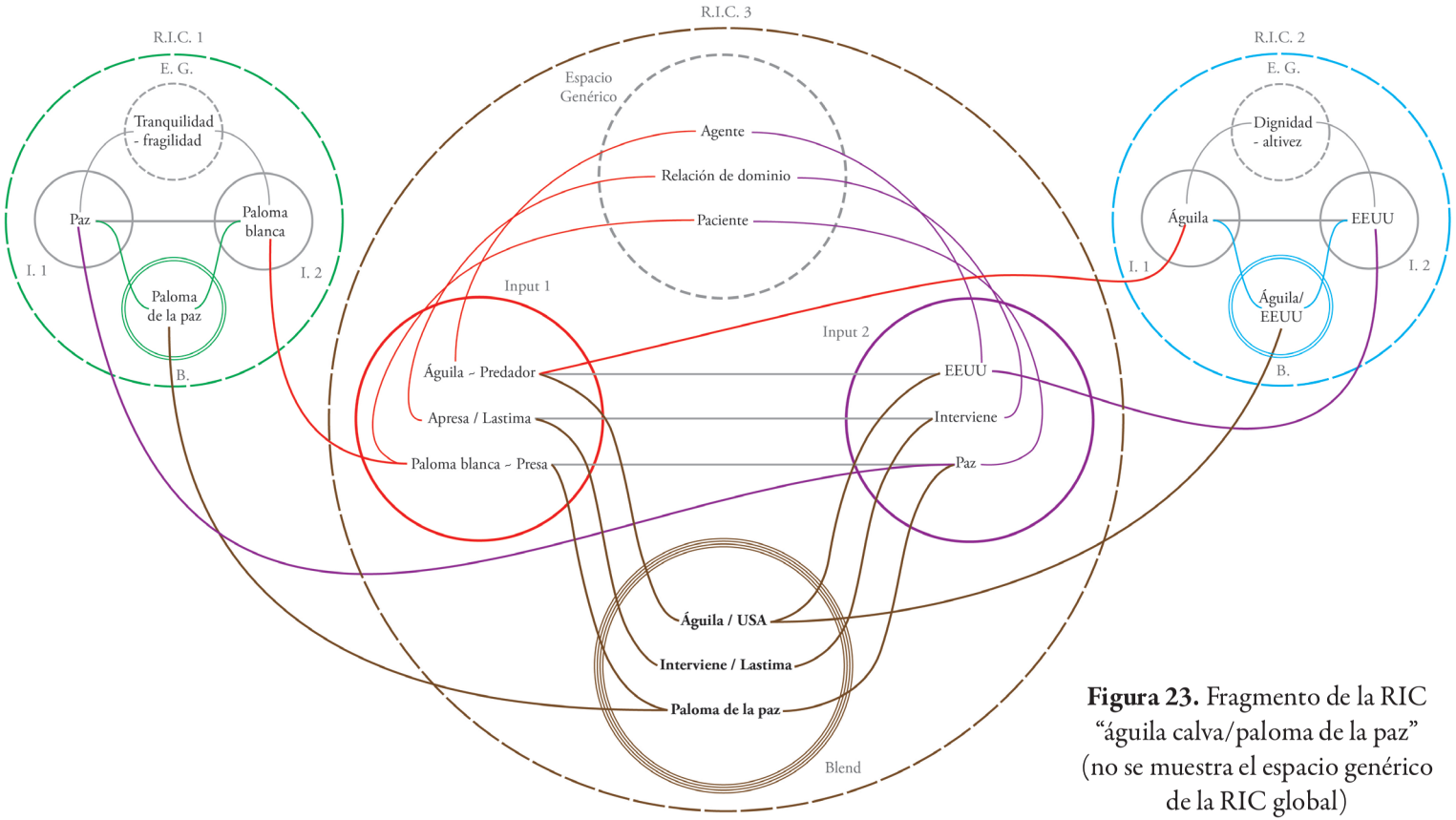


Figura 23. Fragmento de la RIC "águila calva/paloma de la paz" (no se muestra el espacio genérico de la RIC global)

En cuanto a las relaciones entre los diferentes espacios, las líneas grises ponen en evidencia algunas relaciones vitales. Por ejemplo, entre "águila calva" /"Estados Unidos"/ y "paloma de la paz"/ "paz" habrá *Representación* en los espacios de entrada que se *comprime* como *Unicidad* en el blend; la "dominación violenta" tiene un sentido de *Unicidad* debido a una *Compresión* de la *Analogía* que hay entre "apresar" e "intervenir". En la *composición*, la relación de "depredación" permite saber cómo es la distribución de fuerzas entre los elementos participantes, en particular por los rasgos "^*fortaleza*^"/"^*debilidad*^" y "^*agresividad*^"/"^*mansedumbre*^". La *compleción*, como ya se ha insinuado, se realiza a partir de reclutar el Frame [DOMINACIÓN POR LA FUERZA], en el establecimiento de la articulación y acomodación de los rasgos "^agresividad^" a "Estados Unidos" y "^mansedumbre^" a la "paz". La *elaboración* viene dada por el reclutamiento de un Frame como [POLÍTICA ESTATAL NORTEAMERICANA] y consistirá en todas las inferencias que permite lo anteriormente integrado. Note usted que la ilustración no permite inferir en dónde interviene el país del norte para que no haya paz o para dónde va. O en otras palabras, en dónde atrapó el águila a la paloma; lo cual abre la posibilidad de que en la elaboración se pueda reclutar información adicional en relación, por ejemplo, a si había una paz que se inmovilizó por la intervención, en cuyo caso se podría decir que "la paz fue raptada de su lugar de origen y se la llevó el águila del Norte", o bien podría ser el caso de que la intervención inmovilizara una paz en gestación o recién comenzada, en cuyo caso se podría decir que "la paz está siendo herida en su propio nido por el águila del Norte". Por supuesto, estas posibilidades no son exhaustivas. Aquí sólo queríamos dar un ejemplo un poco más extenso de en qué consiste la elaboración, que, para este caso, incluiría además aspectos como la ausencia o presencia de admisibilidad de los sentidos que se han construido. En relación a esto último, un asunto adicional es que tanto para esta imagen, como para las representaciones en general, es que el reclutamiento de otros Frames permitirán interpretar la misma imagen de un modo diferente: alguien podría pensar que se trata de un águila 'rescatando' a una paloma previamente herida por algún predador; y así, en relación con el país del norte, que está interviniendo algún lugar para intentar 'rescatar' una paz que 'está herida de muerte'.

Ahora bien, en el ejemplo anterior se presentan varias RIC que se co-activan y se articulan entre sí. A esta clase de RIC las llamamos aquí *cascadas de blends* porque se trata de la construcción de varias RIC, donde el blend de una sirve (total o parcialmente) como input de otra (ver más adelante el principio de *Recursión*). Cuando esto sucede varias veces (el blend de una RIC que es un input para la siguiente RIC o cuando los inputs de una son blends de RIC anteriores) obtenemos eso que Fauconnier llama *redes de integración conceptual generalizadas* (2009). Pero también puede suceder que para que se dé un blend se requieran más de los dos espacios de entrada usuales. A estos casos lo llamaremos *megablends* –Gilles Fauconnier y Mark Turner representan estos casos de otra manera y los llaman "*hiperblends*" (2002: 285)–, que ilustraremos a continuación, no sin antes decir que también puede haber *cascadas de megablends* (y redes generalizadas asociadas a ellos), esto es, casos donde hay varias RIC co-activas, en las que en cada RIC hay más de dos espacios de entrada (trate usted de reconstruir una RIC de esta clase después de analizar el siguiente caso).

El ejemplo que presentamos a continuación –inspirado en Coulson (2001: 115-118) y Fauconnier & Turner (1999: 78)– nos permitirá ver que las RIC no se restringen a la interpretación de textos o imágenes. Imaginemos que dos estudiantes universitarios están preparándose para un examen y están estudiando en su cuarto. De pronto uno de ellos toma una hoja de papel, la arruga, la lanza a la cesta de la basura diciendo emotivamente "¡cesta!", pero yerra. Ante esta situación el otro estudiante recoge la hoja arrugada hace un gesto en el aire como si estuviese driblando y lanza el papel, esta vez atinando, y así, 'encesta'. Los estudiantes, a partir de ese momento, se ponen a jugar su 'nuevo' juego y dejan de estudiar. En este caso, la RIC se puede ilustrar de la siguiente manera:

I_1: Elementos: "estudiante A", "estudiante B", "libros", "cuadernos", "cuarto de estudio", "papel arrugado". Relaciones: (1) "leer", "anotar", "aprender conjuntamente", "estudiar en el cuarto". Esta información se recluta mediante un Frame como "[VIDA UNIVERSITARIA]", que incluye el rol "estudiante" y actividades como "preparar exámenes", "estudiar", etc., que a

su vez tendrá rasgos como "^*tiempo de estudio*^", "^*tema de estudio*^", "^*lugar de estudio*^", etc.

I_2: Elementos: "Arrojador de basura A", "Arrojador de basura B", "basura", "caneca de basura". Relaciones: (1) "arrojar basura", "botar basura". Esta información se recluta a partir de un Frame muy general como [ARROJAR BASURA], que incluye roles como "arrojador" y "basura" y acciones como "arrojar basura", que incluirá rasgos como "^*mover los miembros superiores de cierta manera*^", "^*atinar en la caneca de basura*^"; y dado que la basura puede o no caer en la caneca de basura, pueden aparecer rasgos como "^*intento fallido*^", etc.

I_3: Elementos: "jugador A", "jugador B", "cancha", "balón", "canasta". Relación: "lanzar balón", "jugar baloncesto". Esta información se recluta mediante el Frame "[BALONCESTO]", que incluye un rol como "jugador" y acciones como "driblar", "lanzar", etc. Según este Frame se supone que es parte un juego de baloncesto "^*hacer cestas*^", "^*hacer puntos*^", "^*ganar*^" o "^*perder*^", etc.

G_1: "ser humano". En este espacio genérico se establecen las contrapartidas entre los inputs I_1 y I_2.

G_2: "espacio navegable delimitado". En este espacio genérico se establecen las contrapartidas entre los inputs I_1 y I_3.

G_3: "elemento esferoide manipulable", "contenedor", "acción de arrojar". En este espacio genérico se establecen las contrapartidas entre los inputs I_2 y I_3.

Blend: "A"/"estudiante"/"arrojador"/"jugador"; "B"/"estudiante"/"arrojador"/ "jugador"; "cancha de baloncesto"/"cuarto de estudio"; "papel arrugado"/"basura"/"balón"; "canasta"/"caneca", "arrojar basura/lanzar balón". El blend es estructurado tanto por el Frame [BALONCESTO] como la situación ofrecida, recogida en la relación "estudiar en el cuarto" que se hace posible gracias la Frame [VIDA UNIVERSITARIA], y en particular, que en él se en-

cuentre una canasta de basura y se puedan realizar las acciones tipificadas por el Frame [ARROJAR BASURA] (por supuesto, cualquier otra situación en la que se hubiera podido satisfacer este último asunto hubiera permitido la emergencia de los inputs I_2 e I_3). Gracias a esta triple estructuración en el blend aparece una estructura emergente que contiene elementos estructurantes de los tres inputs, lo que permite *completar* el blend, por ejemplo, en términos de "la canasta se realiza con una pelota de papel arrugado lanzada sobre la cesta de la basura que se encuentra en el piso/cancha con la intención de atinar", lo que a su vez permitirá reclutar estructuras conceptuales adicionales relativas al juego del baloncesto, de la actividad de estudiar para la *elaboración* que permitirán concertar en esa nueva situación qué vale como falta y qué no, a cuantas 'canastas' jugar, si se trata de una competencia estudiantil en la que ganar en el balón-cesto simula ganar en los intentos fallidos/exitosos de los exámenes, etc.

En forma diagramática esto se podría representar (parcialmente) en la figura 24 (p. 286). (De nuevo, la presentación de Fauconnier y Turner de un megablend sería un poco diferente).

En cuanto a las relaciones entre los diferentes espacios, las líneas grises ponen en evidencia algunas relaciones vitales. Por ejemplo, entre "JUGADOR"/"ESTUDIANTE" habrá *Identidad*; en "LANZAR PELOTA"/"ARROJAR BASURA", "PELOTA"/"PAPEL ARRUGADO" y "CANASTA"/"CESTA DE BASURA" se establece *Analogía* y *Disanalogía*. En la *composición*, las reglas del baloncesto que se reclutan permiten saber qué vale como 'canasta', mientras que la estructura espacial del cuarto restringe las condiciones de los movimientos. La *compleción* viene dada por el reclutamiento de los movimientos previstos, aunque las condiciones del papel hagan que acciones como 'hacer rebotar el balón' no se permitan. La *elaboración* consistirá en todas las acciones (manipulativas, locomotoras, comprensivas) que permiten continuar el juego.

Este último ejemplo nos permite, además, retomar un concepto que es muy importante para una semiótica agentiva concentrada en el uso de objetos, asunto sobre el cual volveremos en el siguiente capítulo. Se trata de la noción de *ancla material* propuesta por Edwin Hutchins (1995, 2005, 2010; cf. Fauconnier

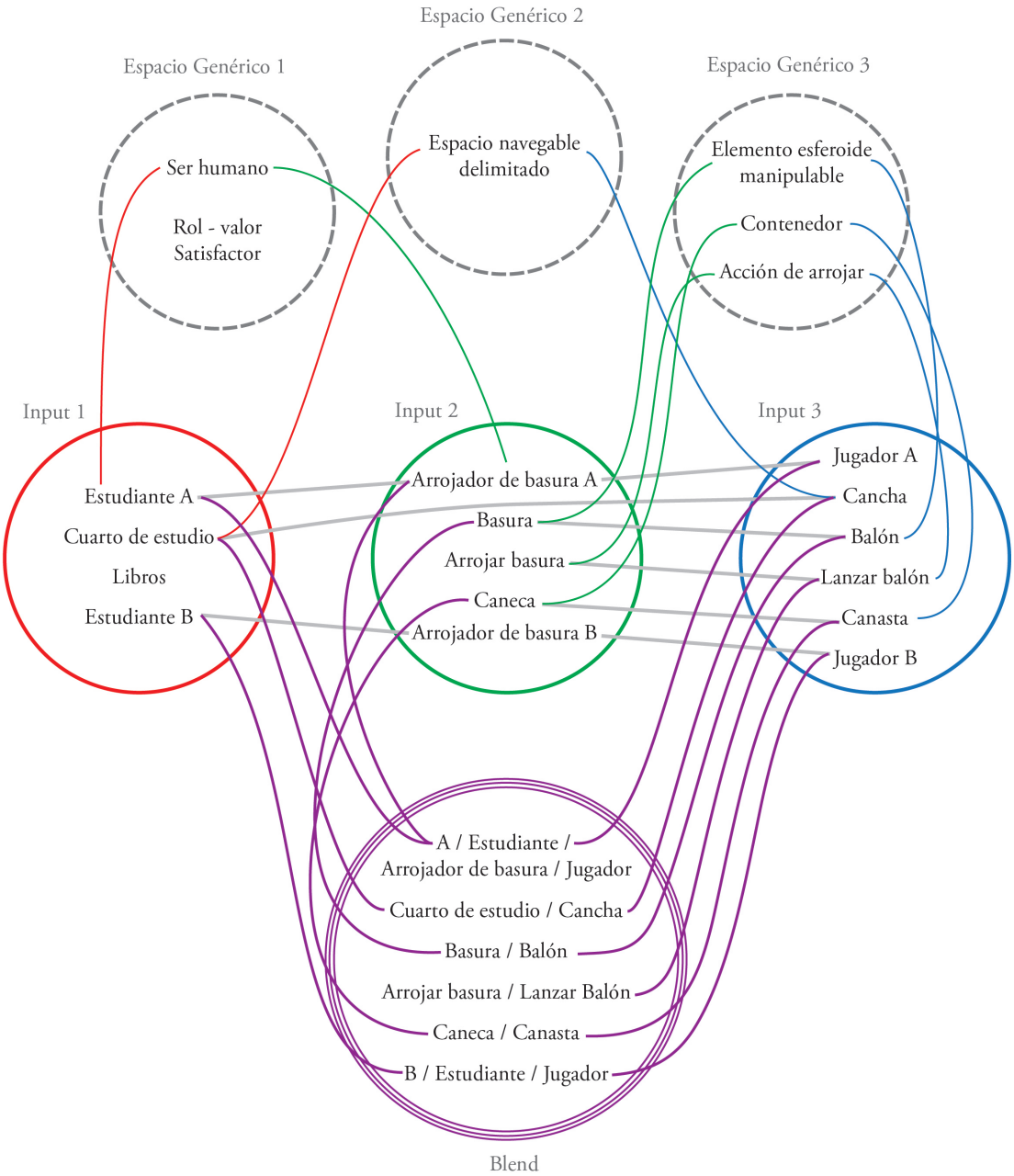


Figura 24. Fragmento de la RIC de balón-cesto/estudiantes/basura

& Turner, 2002: capítulo 10). La idea es la siguiente: en el ejemplo del "balón-cesto-de-la-basura" vemos que uno de los espacios mentales está construido a partir de la situación en la que se encuentran los estudiantes. Es decir algunos elementos de los espacios de entrada (por ejemplo, "canasta de basura", "papel arrugado", "cuarto de estudio"), que son parte de estructuras conceptuales, se construyen a partir de lo que perceptualmente es reconocible que sucede en el cuarto, mientras que otros elementos del otro espacio de entrada se construyen a partir de los Frames atrincherados relativos al baloncesto. El punto importante es que las condiciones del cuarto y de lo que hay en él constriñen las condiciones que permitirán crear los elementos y relaciones del espacio de entrada percibido. Por ejemplo, el papel arrugado, que hace las veces de pelota, es suficientemente estable como para que se pueda pasar de mano a mano y 'encestar' con él. Seguramente podría haber otros elementos en el cuarto que podrían usarse de forma similar, como unas medias. Pero hay otras cosas que no, o al menos, que no ofrecen la misma versatilidad, estabilidad y fluidez en la acción, como sucedería, por ejemplo, si los estudiantes decidieran hacer su juego no con un papel arrugado, sino con agua (no una bolsa de agua o un tarro de agua: con el agua misma), porque el agua no tiene una forma estable, no es compacta, etc., además de que se corre el riesgo de que se mojen los libros y pasen otra clase de accidentes. Esto último no quiere decir que algo inestable no pueda ser un ancla material: la voluta de humo que expele quien fuma se puede usar como ancla material en un juego que consista en 'darle a la voluta de humo'. E incluso, elementos materiales cuya duración es muy limitada también pueden considerarse anclas materiales: de hecho, las palabras que pronunciamos presentan esa característica, aunque su estabilidad y utilidad como anclas materiales, depende más de la convención que permite repetirlas con bajo costo de energía una y otra vez, que en los constreñimientos espaciales propios de otras anclas materiales, como la del cesto de la basura. De igual modo, a los estudiantes se les ocurrió usar para su juego un cesto de basura, pero no otra cosa, como un bolígrafo o un libro, porque requerían para que el juego fuera fluido de algo que pudiese servir de 'contenedor'. De esta manera, tanto el papel arrugado como el cesto se constituyen en *anclas materiales*, es decir, en elementos materiales perceptibles suficientemente estables como para que a partir de ellos podamos construir espacios mentales.

En nuestra opinión esta estabilidad permite al menos dos cosas analíticamente diferentes, pero que suelen darse al tiempo. La primera es que el ancla material, por su misma naturaleza perceptible, permite anclar puntos de referencia espaciales o espacio-temporales que sirvan como ingredientes en la construcción de espacios mentales. Piense, por ejemplo, en los casos en los que los niños juegan fútbol en un parque y usan sus maletas como puntos de referencia para establecer cuáles son los 'límites del arco'. En este caso las maletas se usan como anclas materiales cuando son percibidas no solamente como maletas sino percibidas y usadas como los límites de arco. Y hay casos de anclas materiales en los que sus características presentan saliencias para la atención –como el rasgo 'esferoide' para el papel arrugado del juego de los estudiantes– que facilitan la interpretación, exploración y manipulación de esas mismas anclas materiales. El ejemplo de las palabras como anclas materiales dado anteriormente permite una reflexión más en relación a este punto: entre más arbitraria sea la relación entre el ancla material y los elementos y relaciones que evoca en un espacio mental, hará que sea menos efectiva su capacidad para constreñir la manipulación espacial en dicha ancla, y por tanto, el trabajo cognitivo se hará mayor, lo cual tiene que ver con la segunda cuestión analíticamente diferenciable, y que es la siguiente: se descarga la memoria de trabajo que de otro modo se vería desbordada. Piense, por ejemplo, en que el ajedrez se puede jugar sin un tablero a la mano, sino solamente diciendo al contrincante las jugadas, y realizándolas en la imaginación (lo cual sería, claro, un blend). En un caso así, a las cinco o seis jugadas, la dificultad para seguir manteniendo sólo en la imaginación la partida de ajedrez hace que quien la realiza se encuentre en apuros para seguir jugando. Pero cuando el que juega tiene un ancla material que puede observar y manipular, como un tablero con sus fichas (sea que se trate de un tablero de madera o digital, sea que el contrincante esté presente o no), puede emplear su memoria de trabajo para anticipar jugadas propias o contrarias.

De este modo, cualquier elemento que sea suficientemente estable podrá usarse como un ancla material. Por ejemplo, en el caso de las representaciones, los borradores de una pintura pueden servir como anclas materiales para la re-elaboración de la pintura en fases posteriores. Y de igual manera, sea que se trate de un borrador de una pintura o de una imagen digital, de una

suma que se está haciendo sobre papel, de una maqueta, de un mapa de una ciudad que se está examinando, etc., el hecho de que sea suficientemente estable mientras se observa es el que también permite introducir manipulaciones en él: nuevos trazos en una pintura, que permiten la emergencia de nuevas figuras, y así, nuevas relaciones entre ellas en el espacio mental construido y re-construido; retoques digitales que hacen que cobren otras dimensiones los elementos retocados; la extracción del total en la suma y la posibilidad de volver sobre lo hecho para verificar que no haya errores; el darse cuenta de que en la maqueta pueden aparecer problemas de construcción, o también, la oportunidad de hallar nuevas funciones, detectar o solucionar problemas en el objeto proyectado; la posibilidad de medir y comparar rutas en el mapa que permitan llegar más rápido al destino. Y un largo e indefinido *et cetera*.

Es importante resaltar que si esto es así, entonces debemos pensar que prácticamente cualquier estructura material suficientemente estable, desde marcas en el suelo, dibujos a trazos, fotografías, pasando por papeles arrugados, cestas de basura, mapas, esculturas, cucharas, relojes, teléfonos móviles y computadores (tanto por sus rasgos materiales como por sus características cuasi-objetuales de interfases), y en general, objetos de diseño, pueden ser anclas materiales. Pero si esto es cierto, también lo será que el propio cuerpo pueda llegar a considerarse un ancla material, como sucede cuando usted cuenta con los dedos de las manos, o usa una estrategia nemotécnica con alguna parte de su cuerpo (como la de los nudillos de la mano en correspondencia con los meses del año que tienen treinta y un días). De igual manera, los tatuajes también pueden considerarse anclas materiales que le permiten al tatuado evocar de forma permanente las cosas que debe o quiere recordar. Un caso extremo de esto le ocurre al protagonista de la película *Memento* (Todd & Todd; Nolan, 2000), en cuanto que esos tatuajes son su recurso para remplazar su memoria a largo plazo. Otras anclas materiales muy frecuentes y útiles son los edificios, que nos permiten, precisamente, fijar espacial y materialmente a las instituciones, como en los usos de metonimias conceptuales tales como "La Casa Blanca ha decidido extender el crédito a la Casa de Nariño". Ahora, incluso las estrellas fijas pueden considerarse anclas materiales en el sentido en que su estructura constante sirvió durante años a los navegantes para orientarse.

De esta manera, cualquier ítem semiótico perceptible de la ontología agentiva puede llegar a considerarse, dependiendo de los objetivos en juego, un *ancla material*. Porque –y éste es un punto muy relevante– no hay algo que haga a un elemento del mundo, en sí mismo, un ancla material. Pero como vimos antes con el ejemplo del balón-cesto-de-basura, no cualquier cosa puede servir como un ancla material útil. Su utilidad dependerá de las agendas en curso que tengan los agentes.

Pero hay casos institucionalizados de anclas materiales: se trata de los que en la sección 1.7.4 denominábamos *áncoras* y *lugares* como parte esencial de lo que caracteriza a una *circunstancia*, en tanto que facilitan la identificación de los *roles agentivos* (y en esa medida, de los *tópicos* en curso) que actualizan esa circunstancia: piense usted en los diferentes uniformes para las diferentes profesiones (la bata de los agentes en salud, los uniformes de la fuerza pública, la toga del juez, etc.); o en ítems que sirven como elementos para la identificación de tales profesionales: el estetoscopio del médico, el casco del ingeniero, etc. En cuanto a los lugares, piense usted en que hay ciertos espacios que se utilizan como elementos para la identificación de las circunstancias y los roles agentivos que se realizan en ellas: un estadio de fútbol, un consultorio, una biblioteca, etc.; o los casos más institucionalizados como las edificaciones que permiten la identificación institucional: el campus de una universidad particular, las edificaciones presidenciales (Casa Rosada, Kremlin, etc.), las embajadas, entre otras.

Relaciones vitales

Hemos mencionado a lo largo de los ejemplos que hay una serie de relaciones entre los elementos y relaciones de los espacios de entrada (I_1 e I_2), que Fauconnier y Turner denominan *relaciones exteriores*. Pero también al interior de un espacio integrado (en el *blend*) se dan *relaciones interiores*. A todas estas relaciones Fauconnier y Turner las denominan *relaciones vitales* y en lo que sigue haremos una presentación de ellas (cf. Fauconnier & Turner, 2002: 93-101).

Cambio. Esta relación conecta un ítem (o un conjunto de ítems) con otro (u otro conjunto), como en el ejemplo de Carl niño y Carl adulto, en el que lo que cambia es, precisamente, Carl. De este modo, la relación vital de *Cambio* pone en evidencia que lo que aparece en los espacios puede entrar en relaciones dinámicas de transformación.

Identidad. Es quizás la relación vital más importante (Fauconnier & Turner, 2002: 95), producto de un trabajo cognitivo las más de las veces inconsciente. Consiste en considerar que dos o más elementos a los que se les da sentido son el mismo ítem. Es así como consideramos la identidad personal, la de los objetos perceptuales, etc. (cf. Turner, 2014: cap. 4). En el ejemplo de la película *Up*, a pesar del cambio de edad, Carl sigue siendo la 'misma persona'. Normalmente la relación vital de *Identidad* suele ir asociada a la de *Cambio*.

Tiempo. Esta relación vital se da cuando la temporalidad de los espacios mentales se pone en juego, de tal manera que la profundidad temporal de uno se pone en relación con la profundidad temporal de otro, bien sea que pertenezcan al mismo Frame temporalizado o a Frames diferentes. Un ejemplo de ello, nuevamente, se da en el caso de la película *UP*, donde la yuxtaposición de dos escenas (Carl niño/Carl adulto) involucra la comparación temporal de lo expresado en ellas (relación vital de tiempo). Esta relación vital se relaciona con la memoria, el cambio, la continuidad, la simultaneidad y la no simultaneidad, así como nuestra comprensión de la causación (la causa tiene lugar antes que el efecto). Normalmente se relaciona con otras relaciones vitales como *Cambio*, *Identidad* y *Causa/Efecto*.

Espacio. Del mismo modo que la relación vital de *Tiempo* conecta espacios mentales temporalmente, la relación vital de *Espacio* conecta espacios físicos de diversos espacios mentales de tal modo que aparezcan como espacios yuxtapuestos, o incluso, como el mismo espacio. Cuando alguien dice, mientras señala con el dedo a un edificio: "Aquí estaba el colegio donde yo estudié", expresa que el espacio donde se ubicaba colegio de su niñez (concebido en un espacio mental reclutado de la memoria) es el mismo espacio en el que está construido el edificio (concebido en un espacio mental perceptualmente construido), y la espacialidad de esos dos espacios mentales es la que entra en juego. Normalmente se asocia con la relación vital de *Tiempo*.

Causa/Efecto. En esta relación vital se conectan elementos de un espacio mental que se conciben como una causa cuyo efecto son elementos en otro espacio mental, de tal suerte su consecuencia en el blend es que la cadena causal se comprime o se estrecha. Por ejemplo, lo que pueden ser muchas etapas se conciben como unas pocas, una sola, o incluso –en un caso extre-

mo– como si no hubiera pasos intermedios y la causa se concibe como el efecto. Piense, por ejemplo, en la expresión: "A Juan lo mató el cigarrillo". En este caso, una interpretación posible permite construir la complejidad de toda una cadena causal de tal manera que "CIGARRILLO" se conciba como una *Causa*, quizás única y que en un único paso causal tenga como *Efecto* la "MUERTE DE JUAN". La relación vital de Causa/*Efecto* puede ir acompañada de las relaciones vitales de *Tiempo* y *Cambio*. Uno de sus subtipos más importantes es la relación *Productor/Producto* que permite algunas asociaciones metonímicas como cuando se dice "la espectacularidad es una de las características de Peter Jackson", cuando queremos hablar, no del director, sino del estilo de las películas que dirige.

Parte-Todo. Es una relación vital con la que se conecta un elemento que aparece parcialmente en un espacio mental con su contrapartida 'completa' en otro espacio mental, como cuando vemos una fotografía del rostro de alguien en una revista y pensamos al fotografiado no sólo como la parte fotografiada, sino como un todo.

Representación. Conecta en un espacio de entrada lo que representa (una fotografía, por ejemplo) con lo representado en el otro espacio de entrada (por ejemplo, lo fotografiado). Es importante resaltar aquí –porque es algo que se pasa por alto con una frecuencia intolerable– que en la medida en que esta *Representación* es una relación vital, se establece entre espacios mentales y no entre ítems semióticos no cognitivos. En otras palabras, en la TIC la relación vital de Representación se establece no entre la fotografía y lo fotografiado, sino entre el espacio mental de la imagen fotográfica y el espacio mental de aquello que se ha fotografiado. Y en la medida en que en el próximo capítulo hablaremos de la representación en el primer sentido, de ahora en adelante llamaremos a la relación vital de *Representación* "*Representación Vital Interna*", para diferenciarla de la otra representación que llamaremos "representación" (a secas) o "representación externa" (si hay motivo para pensar que se puede confundir con la "Representación Vital Interna").

Rol/Valor. Ocasionalmente llamada solamente "Rol" por Fauconnier & Turner (2002: 98), conecta roles con sus respectivos valores (o lo que antes hemos llamado *satisfactores*), y viceversa; como en el caso de la conexión entre

"Batman" y "héroe", o "Albert Einstein" y "físico". La pareja *Rol/Valor* puede recorrer varios niveles de las responsividades de la ontología agentiva y no solamente las relativas a los roles sociales (agenciales). Así, por ejemplo, el "color de ojos" puede considerarse un *Rol* cuyos *Valores* pueden ser "verde", "café", "negro", etc. En el otro extremo de la escala un Rol puede ser "jefe de estado" y sus posibles valores "rey", "presidente", "emperador", "primer ministro", etc.

Analogía. La *Analogía* depende de la compresión de *Rol/Valor*, en la medida en que dos *Valores* pueden satisfacer el mismo *Rol*. Por ejemplo, decimos que "Doctor Strange" y "Star Lord" son análogos porque ambos son héroes. Y de igual forma que la relación *Rol/Valor* puede recorrer todas las jerarquías de las responsividades de la ontología agentiva, la *Analogía* también podrá hacerlo. Por ejemplo, el "verde" y el "azul" pueden considerarse *Análogos* en relación al "color de ojos", como cuando alguien dice "en el retrato, la muchacha de ojos azules tiene ojos verdes" (cf. Fauconnier, 1997). La *Analogía* es "rutinaria y convencionalmente susceptible de comprimirse en *Unicidad* y *Cambio*" (Fauconnier & Turner, 2002: 99).

Disanalogía. La *Disanalogía* se fundamenta en la *Analogía*, en el sentido en que dos cosas diferentes son comparables con respecto a un punto de referencia común que es análogo a ambas cosas. Por ejemplo, es más probable que tengamos una respuesta más rápida y precisa (o al menos, una idea más precisa de en qué consistiría una respuesta adecuada) si nos preguntan en qué se diferencian George Clooney y Brad Pitt, que si nos preguntan por las diferencias entre George Clooney y un grano de arena. Y esto es así porque en el primer caso podemos establecer rápidamente cuál es el punto de referencia común (se trata de actores del cine hollywoodiense); pero no podemos establecer rápidamente cuál es el punto común en el segundo caso. Las diferencias entre elementos o relaciones, entonces, las reconocemos por *Disanalogía*: arriba-abajo, cóncavo-convexo, alto-bajo, reciente-arcaico son ejemplos de relaciones disanálogas. La *Disanalogía* se suele comprimir en *Cambio*.

Propiedad. *Propiedad* es una relación vital interior que suele darse en el blend como una relación interior comprimida a partir de relaciones exteriores. Por ejemplo, cuando pensamos en una chaqueta como 'caliente', la "cali-

dez" de la chaqueta es una *Propiedad* derivada por *Causa/Efecto* de un espacio de entrada donde 'usar una chaqueta' es una *Causa* cuyo *Efecto* es 'calentar el cuerpo', pero en el blend la chaqueta no causa la calidez, sino que ella misma es caliente. Es importante retener que se trata de propiedades de orden conceptual, por lo que pueden haber 'propiedades negativas'. Por ejemplo, considere la expresión "nos estamos comiendo la comida del plato de nuestros hijos. Cuando pescamos en exceso, no sólo nos comemos el pescado de hoy, sino también, el pescado de mañana" (Turner, 2007: 231). Aquí la Disanalogía entre la cantidad de pescado disponible en el futuro y la que habría bajo una pesca adecuada se comprime en el blend como una propiedad particular: el pescado "faltante" (Turner, 2007: 233). Y en la RIC se genera una nueva propiedad: la 'ausencia' de pescado.

Similaridad. Se trata de una relación vital interior que conecta elementos con propiedades compartidas aprovechando la capacidad perceptiva humana de percepción de semejanza. Por ejemplo, si vemos una manzana roja junto a una fresa roja en el blend podemos establecer que esos dos elementos son similares en virtud de su color. También es posible que sea el resultado de una compresión de la relación vital exterior de *Analogía*.[46]

46 Umberto Eco criticaba en *La estructura ausente* (1968) la noción de signo icónico propuesta por Peirce en virtud del hecho de que el norteamericano definía el signo icónico como aquel signo que representaba su objeto en virtud de su semejanza, siendo esta semejanza establecida según un "cierto punto de vista". Según Eco, la noción de "un cierto punto de vista" es vaga y por tanto no puede acreditar credenciales científicas, por lo que la noción de parecido debe abandonarse. Ahora, la vaguedad no es de suyo un criterio de no-cientificidad, pero ése no es el punto más importante en este momento. Lo que sí es importante es darse cuenta de que el "punto de vista" que permite hacer cognitivamente comparables dos cosas requiere de un marco de referencia cognitivamente manejable y relevante (es decir, que permita proceder con economía cognitiva), que es lo que ofrecen las nociones de Disanalogía, Analogía, y Similaridad, que son ciertamente más precisas, y además, mucho más plausibles cognitivamente que el convencionalismo radical al que llega el Eco de la década de 1970 y 1980. Por eso es importante para nosotros, al igual que lo hicimos con las nociones de "Representación interna" y "Representación externa", diferenciar la "Analogía" (y la "Disanalogía") y la "Similaridad" de la "*Similaridad externa*" o "*Parecido*" (por lo que cuando pueda ser ambiguo llamaremos a la relación vital de *Similaridad* "Similaridad interna"). Así, mientras que la *Analogía* y la *Disanalogía* se dan como relaciones vitales entre elementos y relaciones de espacios mentales, el *Parecido* será una relación de proporcionalidad formal de las características (perceptuales, semánticas, etc.) entre dos cosas (particularmente de dos ítems semióticos objetivos) con independencia de su relevancia cognitiva. Como veremos en el capítulo III, esta doble diferencia (Representación interna/Analogía/Similaridad interna y Representación externa/Parecido formal) nos permitirá explicar en buena medida y en una perspectiva agentiva, la iconicidad de los signos.

Categoría. Se trata de una relación vital que suele darse en el blend como una relación interior comprimida a partir de relaciones exteriores. Considere la siguiente frase: "La nueva teoría es que los dinosaurios se convirtieron en aves". Aquí la *Analogía* y *Disanalogía* de los espacios de entrada (esto es, las características que se mapean en los espacios de entrada y que permite detectar semejanzas y diferencias entre dinosaurios y aves), junto con la cadena causal que establece a nivel conceptual una compresión de *Causa/Efecto*, permite en el blend establecer que la *Analogía* entre espacios se convierta en una *categoría* (los animales) y que la *Disanalogía* se conciba como *Cambio* (cf. Turner, 2007: 230-231). Otro ejemplo: mientras que en un espacio de entrada se encuentran los virus biológicos y en el otro un programa de computador destructivo y no deseado, en el blend emerge la categoría "VIRUS DE COMPUTADOR" (Fauconnier & Turner, 2002: 100).

Intencionalidad. La relación vital de *Intencionalidad* conecta espacios mentales en términos de lo que hemos llamado antes las *disposiciones agentivas*, esto es, deseos, creencias, intenciones, temores, etc. En este sentido, consiste en la atribución de agencia intrínseca u operativa a un elemento de un espacio mental. Por ejemplo, cuando interpretamos unas marcas en la arena como escritas por alguien. O como cuando los antiguos griegos interpretaban los rayos como manifestaciones de la ira de Zeus. O también, cuando decimos: "A Juan lo agarró una gripa y lo acostó". La *intencionalidad* también puede aparecer como una relación interior producida por compresión, como cuando (equivocadamente) interpretamos algunos aspectos evolutivos como el resultado de la 'intención' de desarrollarse.

Unicidad. Se trata de una relación vital interior en la que se comprimen elementos o relaciones diferentes en una sola –a partir de la proyección de relaciones exteriores con dos o más unidades en los espacios de entrada–, dando lugar a una unidad en el blend, como cuando en la película *Up* "CARL NIÑO" y "CARL ADULTO" se 'ensamblan' en el blend en un 'único' "CARL". De esta manera la *Unicidad* es una relación vital interior que puede obtenerse en la medida en que el blend se va comprimiendo (no es la única relación vital interior, recuerde que hay otras como Similaridad, Categoría y Propiedad). Muchas relaciones vitales se comprimen en *Unicidad* tales como *Parte/Todo*, *Representa-*

ción, *Identidad*, *Cambio*, *Analogía*, *Disanalogía* y *Causa/Efecto*. Por ejemplo, en el ejemplo de la violencia doméstica que vimos anteriormente hay *Parte/Todo* entre las 'cabezas' y el 'cuerpo' entero de las personas que allí pueden reconocerse, pero en el blend se entiende, cada una, como un cuerpo único y unificado. Otro ejemplo: en el caso mencionado antes de la expresión "a Juan lo mató el cigarrillo", si bien hay una relación de *Causa/Efecto* entre "CIGARRILLO" y "MUERTE DE JUAN" en los espacios mentales de entrada, en el blend el cigarrillo puede llegar a entenderse como la muerte misma.

Objetivos de la integración y principios rectores

La propuesta de la TEM/TIC no se agota en la descripción de los principios constitutivos de la RIC, ni en la descripción de las relaciones vitales. Uno de sus intereses es mostrar cuáles son los objetivos que entran en juego a la hora de hacer integraciones conceptuales. Su propuesta es que el *objetivo general* de realizar blends es *alcanzar escala humana*, lo cual significa reducir la complejidad de las ideas presentes en los inputs, hasta el nivel en que se vuelvan disponibles para la comprensión en la experiencia humana cotidiana. Las situaciones más obvias en las que se está a escala humana son aquellas en las que hay percepción y acción directa comprensibles por Frames familiares: un objeto cae, alguien alza un objeto, dos personas conversan, una persona va a algún lugar, y así sucesivamente. Típicamente tienen Intencionalidad directa, pocos participantes y efecto corporal inmediato; y se aprehenden inmediatamente como coherentes (Fauconnier & Turner, 2002: 312; Turner, 2007: 382-383).

Los *objetivos específicos* que facilitan la obtención del objetivo general, incluyen:

- La *compresión* de lo que es difuso, esto es, hacer más afín para la mente humana lo que de otro modo se presenta como enmarañado y menos 'natural'.
- La obtención de *insight global*. Una cosa es la comprensión que se obtiene por descomponer algo paso a paso (análisis) y otra la que ofrece una comprensión global (síntesis) de un asunto (Fauconnier & Turner, 2000: 284). La obtención de *insight global* es la que nos ofrece la

comprensión global, panorámica, sintética de un asunto. Recuerde el momento en el que usted haya comprendido algo. Esa sensación interna del "momento *ajá*", es la marca experiencial afectiva del proceso cognitivo de insight global.[47] El insight global tiene que ver, además, con la posibilidad de que ese "momento *ajá*" (para la producción o comprensión de sentido) 'encaje' con el resto de la experticia temática, en el sentido en que sea verosímil y aceptable (admisible).

– El fortalecimiento de las *relaciones vitales* al interior del *blend*, lo que implica intentar generar relaciones vitales interiores como propiedad, categoría o unicidad, que son las que dan mayor compacidad y permiten manejar al blend como una unidad homogénea.

– Obtener una *historia*, en el sentido de comprender mediante una narrativa.

– Ir de lo *múltiple* a lo *uno*, esto está relacionado con la idea –también presente en el paso del análisis a la síntesis– de que una mayor comprensión involucra el poder tratar múltiples elementos como partes articuladas de un mismo todo.

Para lograr esos objetivos, Fauconnier y Turner proponen una suerte de 'metodología' que permita explicar *cómo* se logra un blend adecuado, esto es, que obtenga escala humana, o al menos uno de los otros objetivos específicos de los blends. La idea es que los blends se logran adecuadamente si se ponen en operación uno o varios *principios rectores*. Veamos esto un poco más de cerca.

En el esclarecimiento de los mecanismos que permiten y facilitan la reducción a escala humana, Fauconnier y Turner se esfuerzan por encontrar los principios que constriñen la *selección proyectiva*, y a partir de allí, la información que hace posible la *composición*, la *compleción* y la *elaboración*; y encuentran que la proyección está sujeta a los constreñimientos de lo que se cono-

47 En nuestra opinión, uno de los fallos de la propuesta de Groupe μ en relación con el signo plástico es que su propuesta permite descomponer la textura, el color y la forma, en texturemas, cromemas y formemas; esto es, permite el análisis (qué tan adecuado es ese análisis no es el punto aquí), pero no ofrece una respuesta a cómo esos 'emas' se reagrupan, es decir, no dice cómo se obtiene la síntesis (cf. Niño, 2008).

ce como *principios rectores* (Fauconnier & Turner, 2002: capítulo 16). Estos principios operan de tal modo que facilitan la obtención de los objetivos de la integración conceptual, por lo cual también se les conocía anteriormente como *principios de optimalidad* (Fauconnier & Turner, 1998; 1999).[48]

Todos los *principios rectores* son principios *ceteris paribus*, es decir, que se mantienen operativos hasta donde sea posible teniendo en cuenta los objetivos generales de la integración conceptual: lograr escala humana, insight global, etc. (Fauconnier & Turner, 2002: 311). Esto presenta como consecuencia que sea posible que esos principios entren en conflicto entre sí. Y de hecho eso ocurre con frecuencia. Pero, en vez de ser una desventaja, el que los principios entren en conflicto permite que la solución a ese enfrentamiento se deba al reclutamiento de nueva información, a nuevos construals, etc.; y de este modo, que en ocasiones, obtengamos imaginativamente blends creativos.

En esta presentación dividiremos los principios rectores en dos clases. En primer lugar, el principio de *Compresión*, es decir, el intento de que en el blend queden 'comprimidas' las relaciones vitales que se establecen en el resto de la red de integración conceptual –RIC–, dado que para este principio Fauconnier y Turner han propuesto una serie de 'estrategias rutinarias' (Turner, 2007: 382) específicas. Y en segundo lugar, se encuentran los principios rectores que afectan toda la RIC.

Comenzaremos con los principios rectores relacionados con la *Compresión*, pero antes de ello, tenemos que ver el papel que juega este fenómeno en relación con los objetivos generales de la integración conceptual. Dice

48 En Fauconnier & Turner (1998) los principios de optimalidad son seis: integración, topología, red, desempaque, buena razón y estrechamiento metonímico. Los cinco primeros se mantienen en la presentación 'canónica' de Fauconnier & Turner (2002), siendo el quinto (buena razón) denominado ahora *Relevancia*, como una forma de hacer un guiño de compatibilidad en relación a la Teoría de la Relevancia propuesta por Dan Sperber y Deirdre Wilson (1986). El último (estrechamiento metonímico) consiste en que si hay elementos que están metonímicamente relacionados entre sí (por ejemplo, por relaciones parte-todo, causa-efecto, etc.) en los espacios de entrada y se proyectan al blend, hay una presión para 'disminuir la distancia' conceptual entre esos elementos, es decir, para que se dé una *Compresión* [cf. Coulson & Oakley, 2003: 59-60; Omazic, 2005: 40). Así, en la presentación de 2002 el principio de *estrechamiento metonímico* (Fauconnier & Turner, 1998), también llamado *constricción de proyección metonímica* (Fauconnier & Turner, 1999) ha sido remplazado por el principio mucho más general de *Compresión*, que como veremos, consta de varias estrategias.

Turner (2006: 18) que en la ciencia cognitiva con la expresión "compresión" no se designa la contracción de algo a lo largo de un gradiente de espacio o tiempo, sino la transformación de estructuras conceptuales difusas y distendidas que son menos afines (en inglés, *congenial*) en estructuras más afines para la comprensión humana, más adecuadas a nuestra escala humana de pensar. En otras palabras, el principio de *Compresión* intenta hacer que lo que parece intrincado, complicado, confuso, difuso y forzado en relación con nuestros modos de actuar y pensar se transforme en algo asequible, sencillo, claro, compacto y natural en relación con nuestros hábitos de pensamiento y acción. Y con la explicación de Turner se muestra que el principio de *Compresión* se asocia con el objetivo general de la integración conceptual, particularmente por medio de la obtención de los objetivos específicos primero y último, es decir, comprimir lo que es difuso e ir de lo múltiple a lo uno.

Estos principios relacionados con la *Compresión* son una generalización de un principio llamado con anterioridad *constricción de proyección metonímica* que consiste en que cuando un elemento es proyectado desde un espacio de entrada al blend y un segundo elemento de ese espacio de entrada es proyectado por su conexión metonímica con el primero, hay que intentar acortar la distancia metonímica entre ellos en el blend (Fauconnier & Turner, 1999: 85). Una consecuencia de esto será que las relaciones vitales exteriores se 'transformarán' en relaciones vitales interiores (Pereira, 2007: 132-133). Ya hemos visto en la sección anterior la noción de "distancia metonímica". Por supuesto, se trata de una 'distancia' conceptual, por lo que el marco de referencia para 'medirla' dependerá de los Frames que se pongan en juego. De lo que se trata ahora es de reconocer que en la TIC la compresión de esa distancia metonímica permite alcanzar los objetivos específicos de la integración, en particular, el insight global. Ahora, el conjunto de estrategias para la obtención de compresión son los siguientes (cf. Fauconnier & Turner, 2002: cap. 15):

Tomar prestado para comprimir. Consiste en que cuando un espacio de entrada ya tiene una forma de presentar un asunto a escala humana (y, por tanto, ya está 'comprimida'), mientras que el otro espacio de entrada no, la coherencia a escala humana se puede proyectar al blend con el efecto de que la

información del otro espacio de entrada se comprime cuando es proyectada al blend. Por ejemplo, en el uso de proverbios o dichos populares, como cuando nos preguntan cuál es nuestra opinión frente a un problema muy complejo y respondemos "lo estoy digiriendo", ya que "DIGERIR", en un sentido literal y metafórico supone un Frame lo suficientemente familiar como para que nuestro interlocutor entienda (logre un blend) con respecto al estado actual de nuestras opiniones con respecto a ese tema; es decir, que no están suficientemente claras ("DIGERIDAS"), que estamos reflexionado sobre ellas ("DIGIRIENDO"), etc.

Compresión de una relación única por escalamiento. Con la palabra "escalamiento" se designa la idea de que algo se puede someter a una escala, es decir, 'agrandar' o 'achicar' según un cierto patrón de medida. Por ejemplo, cuando un arquitecto construye una maqueta de un edificio "*a escala* 1:100", eso significa que ha "escalado" las dimensiones del edificio de tal manera que lo que sea que tenga un valor de medida de distancia de una unidad en la maqueta tendrá cien unidades de medida en el edificio (*e.g.*, 1 cm: 100 cm). En este caso podemos decir que el arquitecto ha escalado la 'dimensión'. Ahora, la idea aquí es que hay relaciones vitales que son escalables, y un objetivo es intentar hacer que una relación vital exterior que es de una 'dimensión' muy grande (o muy pequeña) se escale de tal modo que quede *comprimida* en el blend, es decir, que quede 'a escala' humana. Por ejemplo, la Relación Vital de *Tiempo* es escalable, y si usted piensa en el ejemplo de la película *Up*, lo que en los diferentes espacios de entrada es un tiempo muy amplio (la vida compartida de Carl y Ellie de alrededor de sesenta años), en el blend se reduce a unos pocos segundos: se trata allí de escalar una sola relación vital –*Tiempo*–. Otro ejemplo se da con la relación de *Causa/Efecto*, pues una relación de causas y efectos muy larga, se puede escalar a una o a unas pocas, como cuando alguien dice "al firmar esa Ley el senador le quitó el futuro a nuestros hijos", pues se escala a un solo acto (firmar la ley) todo el conjunto de posibles consecuencias, es decir, series de causas y efectos, que puede tener dicho acto. En el caso de la imagen del águila y la paloma que presentamos anteriormente, una única acción representa mediante escalamiento un conjunto de acciones por parte de EEUU cuyo resultado es la imposibilidad de la paz (o en la interpretación alternativa, su rescate). Las relaciones vitales escalables son *Tiempo*,

Espacio, *Cambio*, *Causa/Efecto*, *Parte/Todo*, *Propiedad*, *Similaridad* e *Intencionalidad*. Y las relaciones no escalables (*Analogía*, *Disanalogía*, *Identidad*, *Representación*) se pueden comprimir en escalables (Fauconnier & Turner, 2002: 324). Estas posibilidades también se ponen de presente en las figuras 25 y 26.

Compresión de una relación única por síncopa. Se trata de mostrar los momentos más representativos de una relación vital. Por ejemplo, en el caso de *Up*, se trata de mostrar los momentos más representativos de toda una vida compartida: el momento en que los protagonistas se conocen, se enamoran, se casan, etc. Usualmente escalamiento y síncopa se dan simultáneamente.

Compresión de una relación vital en otra. Una relación de un tipo se puede comprimir en una relación de un tipo diferente: "La Analogía se comprime comúnmente en Unicidad sin Cambio y la Disanalogía en Unicidad con Cambio (Fauconnier & Turner, 2002: 314)". Es un ejemplo de lo primero un dibujo figurativo (en el que hay otras relaciones vitales) y de lo segundo la idea de que los miembros superiores de los dinosaurios evolucionaron en las alas de las aves. La relaciones vitales de *Analogía*, *Disanalogía*, *Cambio* e *Identidad* se pueden considerar como organizadas jerárquicamente: "Identidad y Cambio son más comprimidas que Analogía y Disanalogía, y la Unicidad es más comprimida que la Identidad" (Fauconnier & Turner, 2002: 314). De igual manera que sucede con la *Analogía* y la *Disanalogía*, se puede pensar otra jerarquía que parta de *Causa/Efecto* y vaya ganando compresión en la medida en que se vaya 'transformando' en otras relaciones vitales hasta llegar, por ejemplo, a *Unicidad*.

En las figuras 25 y 26 (p. 302) se muestran las jerarquías de compresión para las que Fauconnier y Turner dicen tener evidencia (2002: 325).

Nada impide a esas jerarquías operar simultáneamente. Piense nuevamente en el caso de una fotografía. Allí hay relación de *Causa/Efecto* en la medida en que se supone que el espacio mental en el que aparece una imagen que remite a un espacio mental en el que aparece el elemento fotografiado que sería la causa de la imagen. Pero además, se genera la relación de *Analogía* en la medida en que tanto la imagen como el elemento fotografiado se parecen. Por lo demás, se establece una relación de *Representación* entre la imagen que

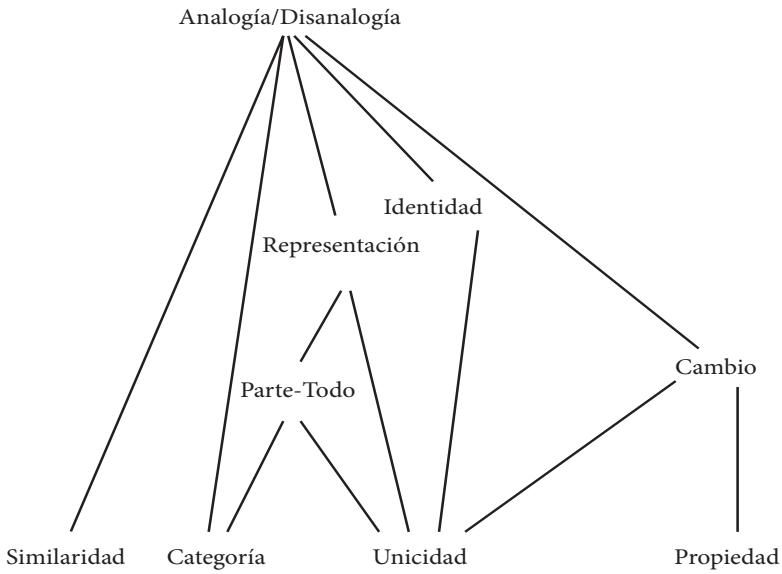


Figura 25. Compresiones para *Analogía/Disanalogía*
Fauconnier & Turner, 2002: 326.

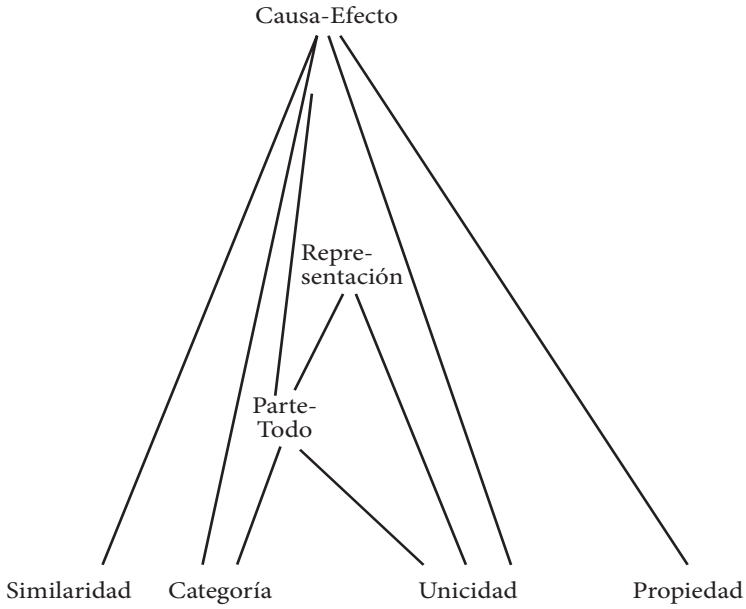


Figura 26. Compresiones de *Causa/Efecto*
Fauconnier & Turner, 2002: 327.

representa y el elemento fotografiado. Y en la medida en que la imagen puede no presentar todo el elemento fotografía (*e.g.*, la cara), también habrá una relación *Parte/Todo*. Y en el blend la compresión puede llevar a *Unicidad* de tal suerte que la imagen y el elemento allí de unifican, es decir, se vuelven una sola cosa, como cuando alguien saca una foto de un ser querido y dice: "Mira, ésta es mi mamá".

Pero las anteriores no son las únicas compresiones de una relación vital en otra. Piense en que muchas veces los cambios temporales se representan espacialmente, como en las gráficas donde en el eje *x* se representa el tiempo, bien sea en términos de días, meses o años. Y según Fauconnier y Turner (2002: 319-320), la relación de *Intencionalidad* se puede comprimir en categoría. Por ejemplo, *Intencionalidad* y *Causa/Efecto* pueden comprimirse en la *Categoría* 'MEMORIA' cuando alguien dice: "Tengo un recuerdo de ese momento". Y agregan –aunque sin explicaciones adicionales–: "Uno puede mostrar que *esperanza*, *deseo* y *creencia* también involucran una compresión de intencionalidad" (2002: 320).[49]

Compresión por creación. Se da cuando se crea un efecto de compresión en el blend gracias a que allí se construye una nueva relación vital (Fauconnier & Turner, 2002: 320); que, por lo demás, no se encuentran en los espacios de entrada, como cuando se obtiene *Categoría* o *Propiedad*. Normalmente añadir estas nuevas relaciones vitales a un espacio puede ayudar a alcanzar escala humana.

Compresión por énfasis (Destacamientos de compresión). La idea es que hay ciertas 'historias', sea cual sea su nivel de especificidad (por ejemplo, desde el Script abstracto para "RESTAURANTE" con sus diferentes etapas hasta historias concretas como la crucifixión, la historia de Caperucita Roja o la historia del descubrimiento de América), que presentan diferentes momentos privilegiados que sirven como punto de referencia para moverse entre ellos y comprimirlos mediante *Categoría* o *Propiedad*, sincopando sus detalles (Fauconnier & Turner, 2002: 325). Piense en las historias épicas –como en *El señor de los anillos*– en las que al comienzo de las mismas se hace un resumen de

49 Este comentario lleva a pensar que para Fauconnier y Turner el tratamiento que se le ha de dar a lo que nosotros llamamos *disposiciones* (creencias, deseos, intenciones, etc.) es igual al que ha de darse a lo que llamamos *temas*. Volveremos sobre este punto en la sección 2.4.3.

los acontecimientos más importantes, de modo que se privilegian y se sincopan sus momentos culminantes. Esto tiene como consecuencia que cuando se comprimen emergen unos rasgos como más sobresalientes o destacados que otros, como cuando en una película de acción nos muestran solamente las acciones que son importantes para la historia de los protagonistas, y no cuando estos van a lavarse la manos, se cortan las uñas, etc.

Veamos ahora los principios rectores que afectan a toda la RIC de un modo más general. (Piense usted en el modo en que cada uno de ellos ayuda a conseguir los objetivos de la integración conceptual).

Principio de Topología. Se trata de intentar que los elementos y relaciones en el blend tengan contrapartidas en los otros espacios. El principio de topología permite preservar la estructura imagen-esquemática que organiza varios espacios mentales.[50] Esto tiene como consecuencia obtener coherencia controlable en la red de espacios, lo cual puede ser útil a la hora de extraer inferencias para la RIC y en la elaboración del blend, ya que la preservación de la estructura topológica hace más fácil la identificación y usos de las correspondencias estructurales a lo largo de la red. De los ejemplos que hemos dado en los que parece estar operando con mayor fuerza el principio de *Topología* es en los de la película *Up* y en la publicidad en contra de la violencia intrafamiliar, ya que en ellos la estructura de los espacios de entrada y el genérico se preserva de forma sostenida.

Principio de Integración. Se trata de intentar lograr un blend que permita que la RIC se pueda manipular como una unidad única, y de un modo más general, que cada espacio de la RIC tenga una articulación estable y cohesiva. Por supuesto, este principio tiene como consecuencia que le da estabilidad a la RIC de tal modo que tener acceso a un 'trozo' de la información, gracias a la estabilidad, permite acceder al resto de la información, siempre y cuando quien lo haga sepa de qué se trata esa unidad única y pueda manipularla con facilidad. En los casos que hemos visto, se utiliza el principio de *Integración* cuando ver el águila permite tener un acceso estable y fluido a "EEUU", y ver la paloma blanca con

50 Este principio puede encontrar un paralelo en la hipótesis de la invariancia de la Teoría Conceptual de la Metáfora (Lakoff, 1993) que consiste en que los mapeos del dominio fuente no violen la estructura imagen-esquemática del dominio blanco.

una rama de olivo permite tener acceso estable y fluido a "PAZ", y el ver la agresión del águila a la paloma permite estabilizar la 'agresión' de EEUU a la paz (o en la interpretación alternativa de ver el rescate de la paloma como un 'rescate' de la paz). Coulson & Oakley (2003: 61) han sugerido que en el uso de expresiones metonímicas hay una compensación entre el principio de *Topología* y de *Integración*. Más recientemente Fauconnier (2005: 529-532) ha insistido en que, si bien es óptimo para los espacios integrados el ser simples y reclutar estructura accesible existente, el poder de la integración –en general– viene de vincular esas estructuras a la red total de espacios mentales.

Principio de Promoción de Relaciones Vitales. Se trata de intentar maximizar e intensificar las relaciones vitales. Puede tratarse de relaciones vitales internas o externas. En cuanto a las internas –recuerde que éstas incluyen relaciones como *Similaridad*, *Propiedad*, *Categoría* y *Unicidad*– esta promoción lleva al reclutamiento de nuevos Frames en el blend, y así, a su compresión a escala humana. En cuanto a las relaciones externas se trata de fortalecer las que ya hay o de crear una RIC con nuevas relaciones vitales externas. En el caso del balón-cesto-de-basura en la medida en que la RIC puede expandirse e incorporar otros elementos de los mismos espacios mentales –por ejemplo, incluir papeles arrugados de diferentes tamaños, o incluir nuevos 'jugadores' si llega alguien más a la habitación–.

Principio de Compleción de Patrones. Se trata de intentar lograr un blend a partir de patrones integrados conocidos como inputs adicionales. Y en efecto, los MCI proporcionan maneras prefabricadas de estructurar espacios mentales (Cienki, 2007: 180-181). En los casos que hemos visto, por ejemplo, cuando se ha apelado a MCI 'pre-empaquetados', como los relativos al águila blanca/EEUU y la paloma blanca/paz, pues se trata de usar ítems que permite el reclutamiento de metáforas y metonimias conceptuales, con sus respectivas correspondencias y mapeos, lo que rápidamente permite establecer los Frames pertinentes.

Principio de Red. Se trata de intentar lograr que el blend mantenga las conexiones entre los diferentes elementos y relaciones en y entre los espacios sin necesidad de apelar a información o control posterior, lo cual permite tener acceso a los diferentes elementos y relaciones de los espacios de la RIC. Lo

anterior supone elaborar el blend sin cortar las conexiones con los espacios de entrada.[51] Por ejemplo, en el 'balón-cesto-de-basura', arrojar la 'basura/balón' establece una conexión activa tanto en relación al input arrojar basura como en relación a hacer un lanzamiento con el balón; pero, además, cada uno de esos elementos se relaciona activamente con los otros ítems de cada espacio de entrada.

Principio de Desempaque. Se trata de intentar lograr un blend que permita al agente reconstruir los espacios de entrada, el espacio genérico, los mapeos entre espacios, y la red de conexiones entre todos los espacios. Por supuesto, una manera de lograr esto es usar mapeos aceptados y familiares por quien se supone ha de usar el blend, como en el caso de metonimias y metáforas conceptuales atrincheradas (Coulson & Oakley, 2003: 53), que incluirán no sólo las que hemos visto, sino también otros casos como los de los adagios, los proverbios, las máximas, etc. Suponga, por ejemplo, que a una persona que por ayudar a otra se pone a sí misma en situación de riesgo, se le dice "el que se mete de Jesucristo muere crucificado". Ahora, si la persona no está familiarizada con la historia cristiana de la crucifixión no podrá hacer el desempaque de modo fluido y natural.

Éste es un caso en el que entran en juego varias cosas. Por una parte, la capacidad agentiva del agente: para un experto será más fácil desempacar que para un lego. Por otra, del blend: en términos generales, si un blend se realiza con categorías básicas será más fácil de desempacar que si se realiza con categorías supraordenadas. Y, finalmente, de la situación a la mano (esto es, en nuestros términos, de la *agenda en curso*): "Las posibilidades de desempaque ofrecidas por el espacio integrado dependerán de lo que ya es activo en el contexto de comunicación" (Fauconnier & Turner, 2002: 333).

Principio de Relevancia. Se trata de intentar lograr que cada elemento en el blend sea relevante, tanto en relación con los elementos y conexiones con los otros espacios, como para elaborar el blend. Y de igual modo, una relación

51 Pereira ha propuesto que el Principio de Red parece ser una combinación del de Topología y Desempaque, en la medida en que el de *Topología* permite preservar estructura en la red de espacios y el de *Desempaque* "evalúa la facilidad para establecer vínculos con los inputs" (2007: 135). La estimación de la fuerza del principio de *Red* puede verse al sopesar la suma de los dos valores anteriores.

vital externa entre los espacios de entrada que es importante para el propósito de la red debe tener una compresión correspondiente en el blend (Fauconnier & Turner, 2002: 333). La relevancia consistirá en encontrar conexiones significativas con los otros espacios y funciones a la hora de elaborar el blend. En esta misma línea, si hay elementos o relaciones presentes en los espacios de entrada que no contribuyen a los objetivos de la creación del blend, será mejor si su peso específico es menor en la proyección selectiva o si no se proyectan, como en el caso de las RIC donde los Frames organizadores del blend entran en conflicto, como en el caso de que la pelota/papel arrugado no 're-bote' en el juego de balón-cesto-de-la-basura. En ese mismo ejemplo aparece un elemento en los espacios de entrada que no tiene correspondientes en otros espacios y que no se proyecta: los libros. Y en tanto que no contribuye al objetivo del blend (no aporta a la realización del juego) no es relevante. Y si se conectase a otros elementos de otros espacios, pero no tampoco tuviese compresiones correspondientes en el blend, sería aún más irrelevante. En casi todos los otros casos que hemos visto, los ítems que allí aparecen (como elementos, relaciones o rasgos temáticos de cada uno de ellos) se han reclutado de tal modo que sean relevantes para la RIC en cuestión. Se puede poner a prueba la relevancia de un elemento para la RIC en cuestión en tanto que puede usarse como un indicador para la satisfacción del principio de Desempaque (Fauconnier & Turner, 2002: 334).

Principio de Recursión. Se trata de que una vez se ha obtenido un espacio integrado para una RIC, que cumple con la reducción a escala humana, dicho espacio integrado puede ser usado como un espacio de entrada para una RIC subsiguiente (Fauconnier & Turner, 2002: 333). Se trata entonces de un principio que permite la generación de cascadas de blends y de megablends. Por ejemplo, podemos concebir la idea números complejos como una sucesiva recursión de varios pasos que comienza con la recursión a partir de números naturales.

* * *

Francisco Pereira (2007: 199), después de poner a prueba algunas de las propuestas de Fauconnier y Turner a escala computacional (aunque no las relativas a compresión y sin tener en cuenta las relaciones vitales), reduce los principios

a tres: *Relevancia*, que da cuenta del objetivo de realizar el blend; *Integración*, que da cuenta de la coherencia interna; y *Topología/Desempaque* (*Red*), que da cuenta de la coherencia externa. Aquí, aunque no vamos a seguir esa recomendación, puesto que no nos permite explicar con suficiente claridad los cambios conceptuales que se realizan en el blend, sí vamos a hacer énfasis en esos tres principios. En relación a la *integración*, la idea es que si un solo Frame organiza toda la red de espacios mentales logra una mayor integración que si la organiza más de un Frame (Pereira, 2007: 127). Por nuestra parte añadiremos que la *fuerza* integradora de un Frame único también depende del grado de especificidad o generalidad del Frame, y entre más específico sea el Frame que logra recorrer las red de relaciones entre espacios, mayor será su fuerza integradora.

En relación a la *topología*, la consecuencia de conservar esta máxima es que se establece un constreñimiento completo para el cambio conceptual, pues para que el blend mantenga la misma topología que sus contrapartidas en el resto de la red, requiere mantener las conexiones entre los elementos y las relaciones con ellas (es decir, mantener la misma disposición del Frame organizador), y además, evitar conexiones que violen esa estructura topológica. Ahora bien, en la consecución de un blend frecuentemente no se conserva una máxima topología (como se ve en las redes de ámbito único o de doble ámbito, ver *infra*), con lo que se violan algunas de las conexiones, sin que esto impida su objetivo de lograr escala humana (Pereira, 2007: 130). Aunque esto también depende del tipo de blend que se quiere obtener: en una analogía, la topología será más importante que en un blend en el que no haya mapeos analógicos. Finalmente, en relación con la *relevancia*, obviamente, está relacionada con los objetivos de realizar el blend (Pereira, 2007: 136). Y esto implica que, aquello que se recluta para la formación de los espacios de entrada ha de tener un papel en el cumplimiento del objetivo en curso por el cual se establece el blend. Y lo que normalmente se reclutan son Frames, que entonces, se podrán evaluar según el grado de pertinencia que aportan para lograr dicho cumplimiento.

Traeremos a colación un último comentario en relación a este punto. Según Fauconnier y Turner, la idea al operar con principios rectores no es acometer cada principio de la forma más fuerte posible, asunto que es imposible, entre otras cosas por las restricciones impuestas por la economía a cognitiva, además de ser una tarea casi imposible, puesto que los principios pueden entrar en con-

flicto entre ellos. Según Fauconnier y Turner, "en el blending, como en la evolución, lo suficientemente bueno es suficientemente bueno... en un sistema de muchos principios de optimalidad, el éxito no consiste en satisfacer cada uno de ellos sino en satisfacerlos *todos* lo *suficiente*" (Fauconnier & Turner, 2002: 322).

Clases de redes de integración conceptual

Otro tema a tratar en relación a las RIC en la propuesta de Fauconnier y Turner consiste en establecer una cierta clasificación de las diferentes RIC. Aun cuando ellos dicen que puede haber varios criterios de clasificación, el que proponen en *The Way We Think*, es relativo a la manera como intervienen los *Frames organizadores* en las RIC. Recordemos que un Frame organizador es una clase de Frame que permite dar cuenta de forma clara cómo se comportan los elementos y relaciones en un espacio mental, por lo que un Frame muy general no puede ser un Frame organizador. Por ejemplo, el Frame [COMPETENCIA] no es un Frame organizador, mientras que el Frame [COMBATE DE BOXEO] sí puede serlo, porque para el segundo se puede establecer con facilidad cómo se comportan sus elementos ("boxeador A", "boxeador B", "árbitro", "juez", etc.), sus relaciones ("gancho", "knockout", etc.), las partes ("primer asalto", "segundo asalto", etc.), los efectos de tales comportamientos ('ganar la pelea', 'empatar', 'perder la pelea', etc.); mientras que para el primer Frame tal cosa no sucede. Así, si usted interpreta la frase: "El presidente de la compañía X lanzó un *jab* de derecha y dejó en *knock-out* a su compañía rival" como una metáfora, tenemos entre otras cosas que el Frame organizador [COMBATE DE BOXEO] es el que permite construir una RIC en la que 'jab de derecha' es uno de los múltiples elementos que se ponen en juego y que permiten facilitar la comprensión (metafórica) de lo que hizo el presidente de la compañía X: sea lo que haya hecho realmente, se trata de 'haber dejado por fuera de juego' a la compañía rival, de una manera rápida y contundente. Parece haber una relación constitutiva entre el *Frame organizador* y la manera como se logra el objetivo específico con el que se construye la red: recuerde usted los diferentes modos en los que se puede interpretar la imagen 'Águila/Paloma'.

Las clases de redes que según Fauconnier y Turner se pueden construir teniendo en cuenta los Frames organizadores son cuatro: redes simples, redes espejo, redes de ámbito único y redes de doble ámbito. Veámoslas una por una.

Redes simples. Consisten en que uno de los espacios de entrada está compuesto por elementos aislados y otro espacio de entrada tiene una relación construida a partir de un Frame, que llega así a ser el Frame organizador para *esa* red. Por ejemplo, piense en una frase como "Juan es el hijo de César". Según la propuesta de Fauconnier y Turner, habría un input en el que aparecen los elementos "Juan" y "César", y otro en el que aparece la relación "_____ es hijo de _____", que depende del Frame [FAMILIA], y de esta manera, emerge el blend "Juan es el hijo de César" y lo que sucede es que en el blend los espacios en blanco de la relación diádica de un input son 'llenados' por los elementos presentes en el otro input. Hay que ver que aquí no hay 'conflicto' en el blend que se desprenda de la articulación de los elementos con la relación. Y de hecho, podemos ver a esta clase de red como si se tratara de que en el blend los elementos de un input llegasen a ser los 'valores' de los roles estipulados por la relación establecida en el otro input. Ahora, aunque esto no es explicitado, hemos de suponer que el espacio mental que sólo contiene 'elementos' requiere de una explicación adicional, dado que un espacio mental es definido por los elementos y relaciones que se establecen en él. Así, supondremos aquí que la construcción mental de Juan y de César en la interpretación de la frase anterior (esto es, mediante su aparición en la mente como "Juan" y "César"), se hace o bien mediante la apelación a algún Modelo Cognitivo Idealizado, a algún dominio o dominios articulados (ver sección 2.4.2.3), o algún recuerdo. En este caso, debido al *atrincheramiento* de los usos lingüísticos (ver sección 1.2.2.3), seguramente estamos apelando a una articulación de elementos entre dominios (en este caso, de orden lingüístico), que nos permiten suponer que, en la medida en que "Juan" y "César" son nombres propios, y que esos nombres propios normalmente se usan para seres humanos varones, la construcción de "Juan" y "César" supone, al menos, que ambos tenga como rasgo semántico "^*humano varón*^". En caso de que por alguna razón pensemos que ese rasgo no está presente en ambos elementos, la red cobraría un sentido completamente diferente.[52]

52 Hemos tenido que suponer que el espacio de entrada que sólo contiene elementos en esta clase de red es generado a partir del reclutamiento de algún MCI, recuerdo, Frames no especificados en la descripción o algo por el estilo, dado que si no es así, ¿cómo entonces logra su carácter estructurado dicho espacio mental, dado que un espacio mental contiene información acerca de *escenas* y no de meros elementos, y tal estructuración es un *requisito* para que un paquete de información disponible se considere como un espacio mental (Turner & Faucon-

Redes espejo. Consisten en redes en las cuales los inputs y el blend (y cuando aparece, el espacio genérico) están 'regulados' por el mismo *Frame organizador*. Quizás el ejemplo paradigmático de red espejo se da con el acertijo del monje budista, propuesto por Arthur Koestler y retomado por Fauconnier y Turner (2002: 39):

> Un monje budista comienza a caminar al amanecer hacia la cima de una montaña, alcanza la cumbre al atardecer, medita allí durante varios días hasta un amanecer en el que comienza a caminar de nuevo al pie de la montaña al que llega al atardecer. No haga suposiciones acerca de su comenzar o parar o acerca de su ritmo en el camino. Acertijo: ¿hay algún lugar en el camino que el monje ocupa a la misma hora del día en los dos viajes separados?

Una solución a este acertijo requiere que usted construya un espacio mental donde el monje sube en un día 1 y otro espacio mental donde el monje baja en un día 2. El Frame con el que se construyen ambos espacios es [VIAJE DE UN DÍA POR UN CAMINO]. Hasta el momento en cada espacio hay los mismos elementos y relaciones: un monje, un camino, un desplazamiento, un día. Y esos elementos y relaciones se mapean entre sí, muy en particular, se establecen relaciones de *Identidad* entre esos elementos; excepto en el desplazamiento, que es de *Disanalogía*, pues el uno es hacia arriba y el otro hacia abajo. Y como el espacio genérico se construye con los elementos comunes de los espacios de entrada, el Frame es el mismo para él, al igual que los elementos y las relaciones. En el blend se proyectan selectivamente esos elementos y relaciones: aparece el camino, el día, y dos monjes y dos desplazamientos, pero para cada monje el Frame es el mismo: [VIAJE DE UN DÍA POR UN CAMINO]. Se trata entonces de que el Frame organizador para toda la RIC es el mismo. Y esto es lo que hace que esta red sea espejo.

Por lo demás, en este momento se pasa a la *compleción*: dos monjes en el mismo camino caminan en sentido inverso. Esta información se recluta gra-

nier, 2003: 138; cf. "El espacio mental, entonces, adquiere un carácter de unidad integrada", Fauconnier & Turner, 2002: 104)? Otra opción habría sido rechazar ello sea un espacio mental –tal como hace, por ejemplo, Line Brandt (2013: 360, 373), no sin excelentes razones–, pero en dicho caso habría que haber rechazado la clasificación como un todo. Como en estos momentos estamos haciendo una presentación de los aspectos más importantes de TIC, nos pareció mejor estrategia intentar justificar algunas de sus tensiones internas –quizás con un par de excepciones– antes de pasar a las críticas.

cias al Frame (familiar y a escala humana) "ENCUENTRO", y su elaboración nos lleva a que va a haber un 'punto de encuentro' entre los dos monjes. Pero como sabemos, son dos 'en el blend', pero se trata del 'mismo monje' por la relación externa de *Identidad* que se comprime en *Unicidad* en el blend. Y con esto se obtiene la solución al acertijo: el punto de encuentro de los monjes es el lugar en el camino donde el monje se encuentra a la misma hora en sus dos viajes separados.

Redes de ámbito único. Consisten en redes en las cuales cada input está construido a partir de Frames organizadores diferentes, y en la proyección selectiva, aunque se proyecta información de los inputs, sólo uno de los Frames organizadores 'comanda' la composición del blend. Las redes de ámbito único son el prototipo de las metáforas convencionales de estilo "fuente-blanco" (Fauconnier & Turner, 2002: 127). En este sentido, el input que proporciona el Frame organizador se reconoce como la "fuente" mientas que el otro se establece como el "blanco". Cuando no se trata de una metáfora (es decir, cuando los dominios de los inputs están conectados por relaciones vitales y no se trata, por tanto, de dominios semánticos diferentes), el input del Frame organizador se trata como un "input organizador" y el otro como un "input de foco". Entre los ejemplos que hemos visto se encuentran la publicidad de la 'violencia doméstica', donde el Frame organizador es [AGRESIÓN FÍSICA], el ejemplo 'EEUU/Paz', donde el Frame organizador es [PREDAR] o el ejemplo del 'jab del presidente de la compañía X', donde el Frame organizador es [PELEA DE BOXEO].

Redes de doble ámbito. Consisten en redes en las cuales los Frames organizadores de los inputs son diferentes y cuando se proyectan al blend 'comandan' conjuntamente su organización, donde no es inusual que entren en choque, lo que lleva a reclutar más información de los mismos Frames u otros Frames hasta que sea pueda realizar la elaboración y la reducción a escala humana. En este sentido el ejemplo del 'balón-cesto-de-basura' establece una red doble ámbito. Según Turner (2006, 2007, 2014) se trata del tipo más 'avanzado' de integración conceptual y es el que caracteriza a los seres humanos como diferentes de otros animales. Se supone, además, que este tipo de integración conceptual es el que jalona dimensiones de la actividad humana

como las ciencias y las artes. Nuevamente, la construcción de números complejos es un ejemplo, o la construcción de cardinales transfinitos en matemáticas puede ser otro (Núñez, 2005). Los casos estudiados por Corral (2013), Pérez (2013) y Rodríguez (2013) –respectivamente, *Guernica* de Picasso, *Le viol* de Magritte, y algunas ilustraciones de Noma Bar– pueden considerarse como ejemplos de redes de doble ámbito.

* * *

Un último tema que vale la pena tratar en la discusión de la TEM/TIC es el de las *plantillas* (en inglés "*templates*") para las RIC (cf.; Turner, 2006: 106, 2007; Fauconnier, 2009). El asunto consiste en que no es necesario que en la construcción de una RIC haya que 'partir de cero', esto es, generar uno a uno los elementos y relaciones para cada espacio mental (y luego sus mapeos y proyecciones), sino que es posible –e incluso, frecuentemente sucede– que la construyamos a partir de lo que podríamos llamar 'esbozos de redes' o 'redes pre-fabricadas incompletas' llamadas *plantillas*, lo que permite que la forma general de la proyección selectiva y la compleción se especifiquen por anticipado y no haya que hacerlas todas de nuevo, y la parte creativa consiste en la elaboración para el caso específico (Fauconnier & Turner, 2002: 72). Por ejemplo, cuando miramos un cuadro o una fotografía, tenemos una especie de "vistazo enmarcado" (Turner, 2007), pero estático. Es decir, observamos algo 'como si' estuviera limitado por un marco, y 'como si' continuara allende las limitaciones de la información visual 'enmarcada' y que, por tanto, no alcanzamos a ver; pero a diferencia de lo que ocurre con una ventana o un portal, en la medida en que nos acercamos a la imagen o cambiamos el ángulo de visión, no cambia la 'nitidez' de lo que allí vemos ni su punto de vista,[53] y por ello, se trata de un 'vistazo estático'. Así, cuando vemos 'la foto de carné' de alguien, aunque sólo le podamos reconocer la cabeza, pensamos que su cuerpo continúa 'más allá' de lo que ha enmarcado la imagen fotográfica (por ejemplo, que su cuerpo continúa 'por debajo' de la cabeza, que es lo que se puede observar) y a pesar de que nos movamos frente a ella, el punto de vista desde el que capturamos lo que ella representa no cambia. Construir el sen-

53 En estricto sentido, no cambia lo representado, aunque cambien para nosotros las propiedades del conglomerado sígnico que se usa para representar.

tido de la imagen fotográfica de esa manera, hace parte, por así decirlo, de su 'plantilla de interpretación'. Y note usted que eso es así, incluso si se trata de una imagen fotográfica de una animación por computador o de una película de ficción intergaláctica, en las cuales 'sabemos' que es posible que no haya un 'más allá' de lo que es reconocible en la imagen. Hay otras formas de plantillas, por ejemplo, en lo que tiene que ver con las construcciones lingüísticas. Note usted que en una construcción como "*Si* ___ *hubiera* _____, *habría* _____" (por ejemplo, "*si* Juan se *hubiera* levantado temprano, *habría* llegado a tiempo a la cita"), lo que está en cursiva estructura una cierta plantilla en la que lo que va después del "*hubiera*" y del "*habría*" se marca como no actual, de tal modo que lo que 'llena' los espacios en blanco obtiene el sentido de no actual: Juan no se levantó temprano y no llegó a tiempo a la cita. En este sentido, los contrafácticos se construyen a partir de una cierta 'plantilla'.[54] Un último ejemplo: note usted que en un carné esperamos encontrar información que nos permita identificar a su portador: se trata del nombre, número de identificación, imagen de la cara, rol institucional, firma, etc. Y esa información se 'llena' a partir de los datos concretos del portador. Así, la interpretación de un carné (de estudiante, de funcionario, etc.), obedece a una 'red pre-fabricada', una 'plantilla' que genera una expectativa acerca del tipo de información que puede encontrarse, y que restringe, por tanto, lo que puede encontrarse: si la información visual figurativa que encontramos en el carné no es la de una imagen fotográfica, sino la de una caricatura, o una imagen fotográfica 'borrosa' o de las manos y no de la cara, empezaríamos a sospechar de la autenticidad del carné y de la fiducia atribuible a su portador. Por supuesto, hay muchos otros tipos de plantillas disponibles en la cultura, incluyendo cosas como las ideas pre-establecidas para aquello en lo que consiste la identidad personal, un debate, el seguimiento de un método, construcciones gramaticales, los proverbios, los pósters de las películas, la diagramación de periódicos y revistas, algunas estructuras narrativas de género (comedia, drama, terror), etc. Pensamos aquí que hasta cierto punto, los mapeos fijos que

54 La idea de que las RIC se pueden construir a partir de 'plantillas' es relativamente reciente, por eso el ejemplo de Aquiles y la tortuga que se presentó anteriormente, y que fue construido a partir de Fauconnier (1997), no fue expresado de esta manera. En sentido estricto, debería ser construido así ahora.

postula la Teoría Conceptual de la Metáfora para las metáforas y metonimias conceptuales (ver sección 2.4.2.4) también pueden entenderse como *plantillas* disponibles para la construcción de RIC; y si esto es así, ciertos MCI complejos pueden servir como insumos en el establecimiento de plantillas.

Las redes construidas con plantillas nos permiten hacer dos comentarios adicionales: en primer lugar, note usted que normalmente van a hacer parte de *redes de integración conceptual generalizadas*, y por tanto, no generan clases de redes diferentes a las cuatro clases que vimos con anterioridad (simples, espejo, de ámbito único, de ámbito doble), que, recordémoslo, son puntos salientes en un continuo complejo de redes de integración. En efecto, piense usted en el caso del carné que mencionamos antes. Es posible que la solicitud de información acerca del número de identificación, del nombre, de la cara de su portador y de la firma se articulen en un Frame como [INFORMACIÓN DE IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL], mientras que la información concreta para 'llenar' esos 'roles vacíos' provenga de uno o varios Modelos Cognitivos Idealizados, y en ese sentido, sea asimilable a una *red simple*. Pero en la medida en que la imagen fotográfica supone, a su vez, una plantilla que involucra las relaciones vitales de *Representación*, *Analogía*, *Parte/Todo* y *Causa/Efecto* para los elementos mapeados (es decir, el uso de una plantilla para un 'vistazo enmarcado estático'), no se trataría ya de una red simple, sino de una cascada de blends, uno de cuyos inputs obedece a una plantilla pictórica.

El papel que tienen las plantillas, sobre todo es el de establecer una cierta economía cognitiva: si cada vez que generamos una RIC tuviéramos que hacerlo 'desde cero', el trabajo cognitivo sería mayor. Así, las plantillas facilitan la 'reducción a escala humana'.

2.4.2.6. Integración conceptual y semiótica cognitiva: el modelo de Aarhus

A comienzos de la década de 1990, un grupo de investigadores de la Universidad de Aarhus –entre los que se destacan Peer Bungaard, J. Egholm, M. Skov, Per Åge Brandt y Line Brandt–, provenientes de la tradición semiótica europea, propuso un giro cognitivo (antes llamado "dinámico", debido a la influencia de René Thom) a esa forma de aproximación a

los fenómenos de significación, que se ha llegado a conocer como *Semiótica Cognitiva*. La semiótica cognitiva no parece constituirse como una ruptura en relación a la tradición semiótica estructuralista, sino más bien, como una re-elaboración de los temas estructuralistas tradicionales, leídos desde las propuestas de René Thom y a la luz de la semántica cognitiva, esto es, en el marco que ofrece la idea de que hay una relación íntima entre significación y cognición (Brandt, 2003). Según Line Brandt "el estudio de la semiosis (*semiótica*), por tanto, tiene que ver con las maneras en que las mentes construyen y comparten contenido mental" (2013: 117; paréntesis y cursivas en el original).

De esta manera, al final de esa misma década, Per Åge Brandt y su grupo de investigadores decidieron adaptar la TEM/TIC a su nuevo enfoque, y propusieron lo que se ha llegado a conocer como el *modelo de Aarhus* (cf. Brandt, 2004; Brandt & Brandt, 2005; Brandt, 2005; Brandt, 2013), que incluso ha persuadido a algún investigador de la tradición de Fauconnier & Turner a adoptarlo (Oakley, 2010; 2011). Lo anterior no significa que la semiótica cognitiva se restrinja a estudiar solamente los espacios mentales. Por el contario, hay muchos fenómenos de la significación que son parte de su horizonte de trabajo, como una propuesta acerca de en qué consisten los dominios semánticos, las estructuras narrativas, etc. (cf. Brandt, 2004). Pero por lo pronto, sólo presentaremos el modelo de Aarhus.

El modelo de Aarhus es un modelo semiótico de integración conceptual que se propone como el siguiente paso interdisciplinario en la evolución de TIC como una teoría de la construcción de sentido (Brandt, 2013: 286). En breve, además de una organización de espacios mentales, propone que se incluya como parte de lo modelado la situación 'fenomenológica' en la que los participantes realizan actos significativos. Quizás esto se pueda ilustrar mejor mediante un ejemplo tratado por sus proponentes. Según Brandt & Brandt (2005) el análisis de una expresión como "¡Este cirujano es un carnicero!" involucra tener en cuenta al menos cinco estratos de significado: (1) la aprehensión de la oración, que implica tener una cierta familiaridad con las reglas del lenguaje; (2) la construcción del espacio metafórico, ya sea en relación a la identidad personal («ese cirujano») o profesional («es un carnicero»); (3) un blend estructurado, que dé cuenta en qué

sentido el cirujano es un carnicero; (4) el significado emergente, en el que se evalúa lo anterior; y (5) las implicaciones para la situación de la comunicación, en particular, la conducta a seguir por parte de los participantes (Brandt & Brandt, 2005: 221; Brandt, 2013: 242-243). Ahora, para que la aprehensión tenga lugar, es preciso decir también en qué condiciones se realiza la emisión de la oración en cuestión. Y éste es un espacio 'fenomenológico' compartido por los participantes, y que podríamos suponer como un estrato (0) de significación, y que ellos denominan "Espacio Semiótico" o "Espacio semiótico de base" (que no debe confundirse con el 'espacio de base' de TEM). En el caso del ejemplo, ellos reportan una situación real en la cual quien lo dice es una persona que se encuentra en una habitación de un hospital en tanto que paciente y en un post-operatorio, y dice la oración a su pareja, en tono exaltado, mientras mira una cicatriz en su abdomen. En este sentido, el espacio semiótico de base puede considerarse como dividido en tres niveles: a) un *mundo fenomenal*, que es el mundo "tal como es accesible para el pensamiento humano, incluye el mundo físico con todas sus características y constricciones para la acción humana, tanto como creencias y realidades contrafácticas... consiste en todo lo que pueda servir como objeto de pensamiento, independientemente de cualquier creencia en su existencia fuera de la mente" (Brandt & Brandt, 2005: 226; Brandt, 2013: 257-258) de las personas, e incluye todo aquello que es compartido por los participantes, lo cual incluye a los carniceros; b) una *situación*, en este caso la situación post-quirúrgica; y c) la *semiosis*, que en este caso se constituye por los actos expresivos, esto es, los actos significativos que va a aprehenderse en el estrato (1) de significación. Esto puede ilustrarse mediante la figura 27 (p. 318).

Luego de que se realizan los actos expresivos, hay aprehensión de lo que significan las expresiones (estrato 1 de significación): en el espacio semiótico se crea un espacio tópico, que ellos denominan *espacio de referencia* en el que construye aquello de lo que se habla («ese cirujano»), en este caso, de forma deíctica, lo cual se ilustra en la figura 28 (p. 318).

Pero, al mismo tiempo, se construye un *espacio de presentación* que muestra el modo en el que se establece la referencia, lo que se ilustra en la figura 29 (p. 319) (Brandt & Brandt, 2005: 227).

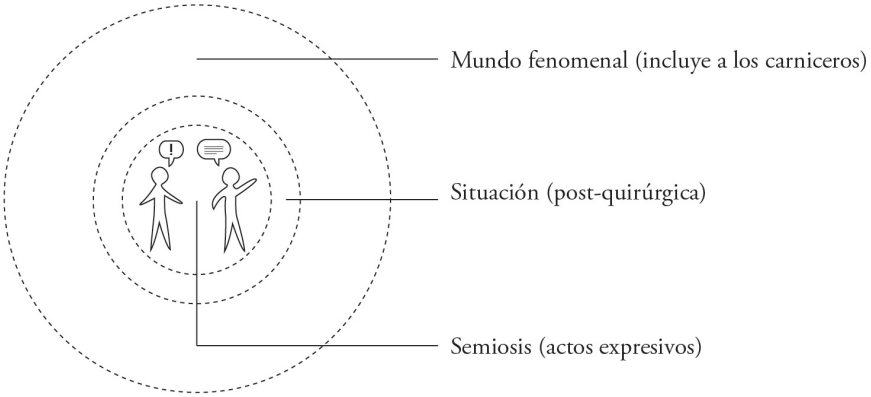


Figura 27. Modelo de Aarhus. Espacio semiótico de base
Tomado de Brandt (2013: 259).

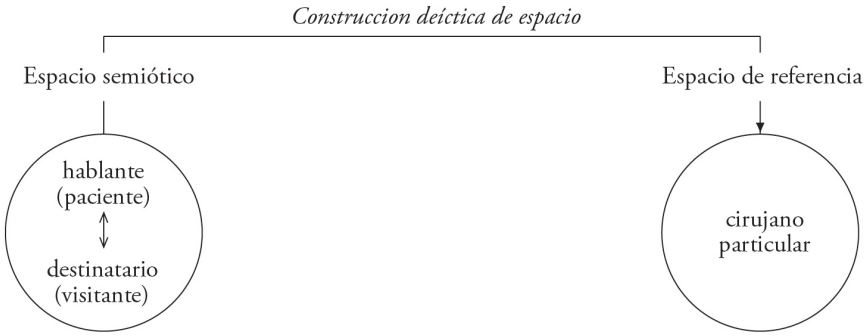


Figura 28. Modelo de Aarhus. Espacio semiótico de base y de referencia
Tomado de Brandt (2013: 260).

En el siguiente estrato de significación (estrato 2), el referente A del espacio de referencia (en este caso, el cirujano) en el espacio integrado se presenta *como si* fuera idéntico al contenido del espacio de presentación B (en este caso, un carnicero), y la conexión entre espacios es virtual, pues si fuera actual se trataría de un solo espacio, y es en este sentido virtual que se puede decir que A es como B: en el blend A es B (el cirujano es un carnicero). El blend se

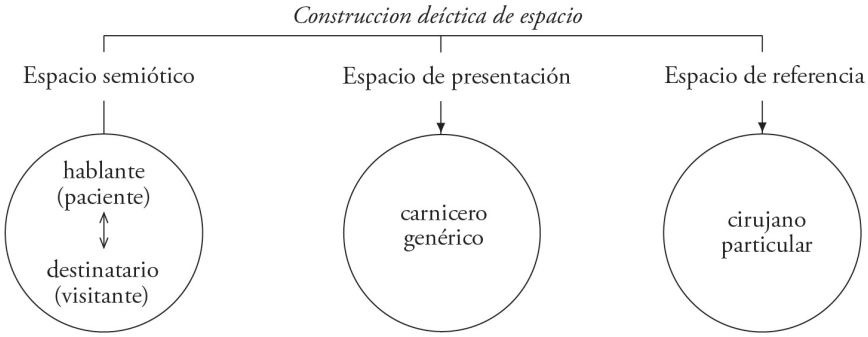


Figura 29. Modelo de Aarhus. Espacio semiótico, de presentación y de referencia
Tomado de Brandt & Brandt (2005: 227).

trata como si fuera real y sirve para hacer inferencias reales aunque no se trate como una creencia. Esto se muestra en la figura 30 (p. 320).

Sin embargo, el blend en el espacio virtual aún no se encuentra estructurado, pues no se ha construido el sentido particular en el que el cirujano es un carnicero. Este sentido es el que se estructura en el siguiente estrato de significación (estrato 3), y para ello se recurre a la construcción de un *espacio de relevancia* en relación a la situación de quien realiza los actos expresivos: se trata de que el cirujano ha dejado una cicatriz que es ahora el tema de conversación, y así, si en el blend virtual el cirujano es también un carnicero, en el blend que se elabora a partir de lo que supone la situación, el acto del cirujano también es un acto de carnicero, y el paciente también es un pedazo de carne, y es la actitud del cirujano en su tratamiento del paciente lo que hace situacionalmente relevante el uso de la expresión (hay otros dos tipos de relevancia: argumentacional e ilocucionaria, que se mencionarán más adelante). Esto se ilustra en la figura 31 (p. 320).

Una vez se ha obtenido un blend estructurado situacionalmente relevante, se examina el alcance que tiene dicho blend en el curso del intercambio comunicativo que está teniendo lugar, y en el caso del ejemplo, del alcance argumentativo que presenta para quien habla. Para los defensores del modelo de Aarhus, sea que este importe se haga de forma deliberada o automática

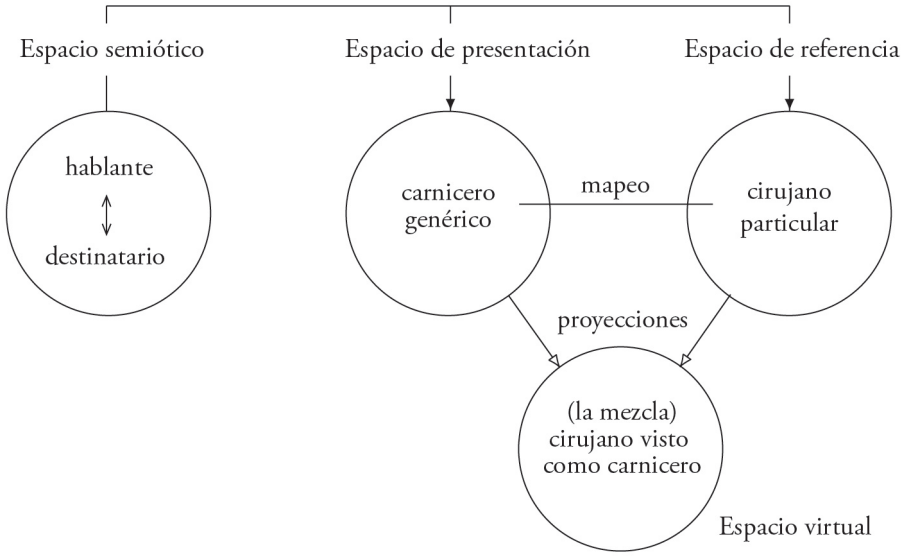


Figura 30. Modelo de Aarhus. Aparición del espacio virtual
Tomado de Brandt (2013: 262).

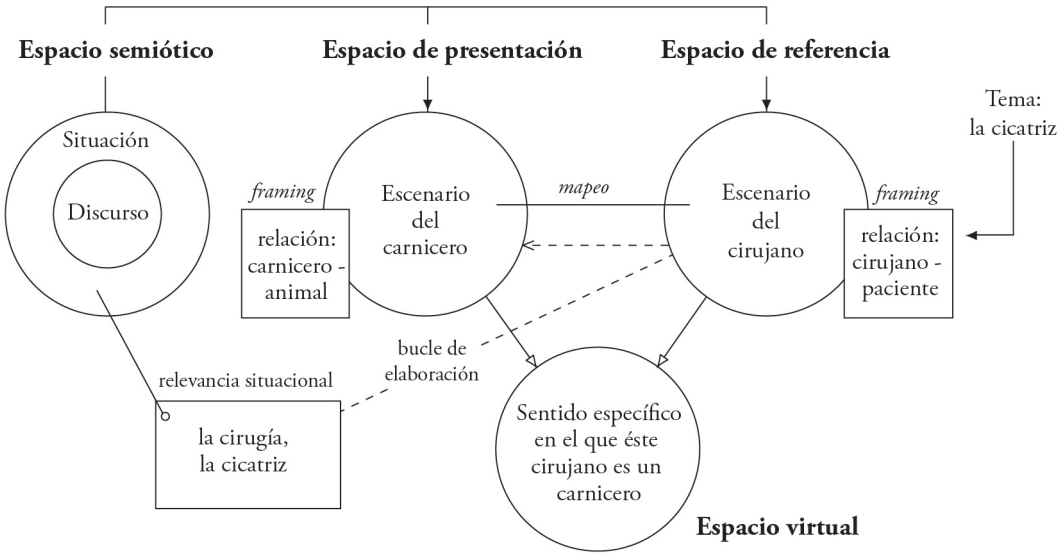


Figura 31. Modelo de Aarhus. Aparición del espacio de relevancia
Tomado de Brandt (2013: 267).

(y por tanto, requiera de un espacio mental aparte o no), es un asunto que siempre hay que tener en cuenta, y que ha de aparecer como un espacio en el modelo del analista, que llaman *espacio de relevancia*. Esto implica detectar el *esquema* disponible en el mundo fenomenal que proporciona una *relevancia argumentacional* para el blend, y como tal, contribuye a su 'framing' (Brandt & Brandt, 2005: 234). En el caso en cuestión, se trataría de un esquema ético (con una estructura de fuerza dinámica, cf. Talmy, 2000: cap. 7, que muestra cómo el acto de una persona influencia la situación de otra, dejándola peor que antes, y por tanto que pone en juego la relación "AYUDAR/HACER DAÑO") al que recurre la persona en el momento en el que emite la oración (en este sentido, este espacio cumple una función similar a la de la *compleción* en el modelo 'canónico' de TIC; cf. Brandt & Brandt, 2005: 242; Brandt, 2013: 284). Y en la medida en que el papel típico del cirujano es 'ayudar', su identificación como carnicero hace que tome el papel de 'hacer daño' (al identificarse el paciente con el punto de vista del animal sacrificado), y así, la emisión de la oración se ve como *ilocucionariamente relevante*, en tanto que en relación con lo que está pasando en la comunicación pasa a constituirse en una queja o reclamo. Ver figura 32.

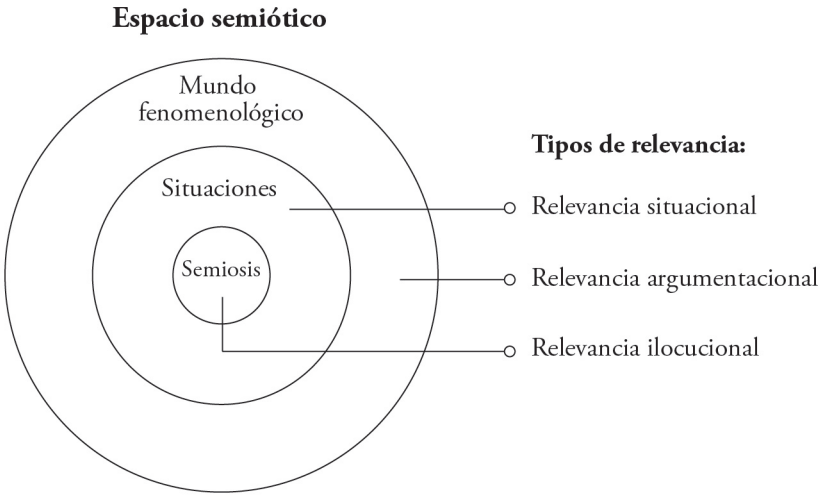


Figura 32. Modelo de Aarhus. Tres clases de relevancia
Tomado de Brandt (2013: 279).

Ahora, el reclutamiento del esquema ético permite que la emisión cobre una cierta fuerza evaluativa emocional (estrato 4 de significación), y que de esta manera emerja un *espacio de significación* estructurado por el esquema ético. Esto se muestra en la figura 33.

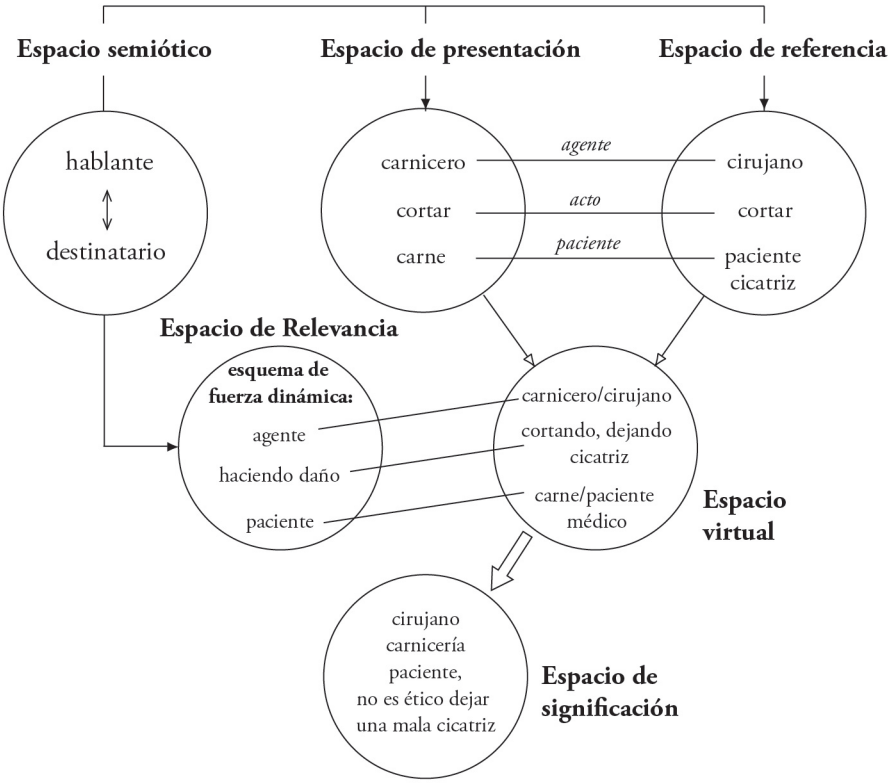


Figura 33. Modelo de Aarhus. Aparición del espacio de significación
Tomado de Brandt (2013: 276).

En el último estrato de significación (estrato 5) se establecen las implicaciones pragmáticas que se han establecido hasta el estrato anterior, consolidado en el espacio de significación, y que impactan mediante inferencia o acción subsiguiente el espacio semiótico donde se desarrolla la semiosis. En el ejemplo, se trata de que la persona a quien se dirige el paciente interpreta

la metáfora como una solicitud de consuelo y confort, e infiere lo que como respuesta debe hacer y decir a continuación (Brandt & Brandt, 2005: 239). Esto se muestra en la figura 34.

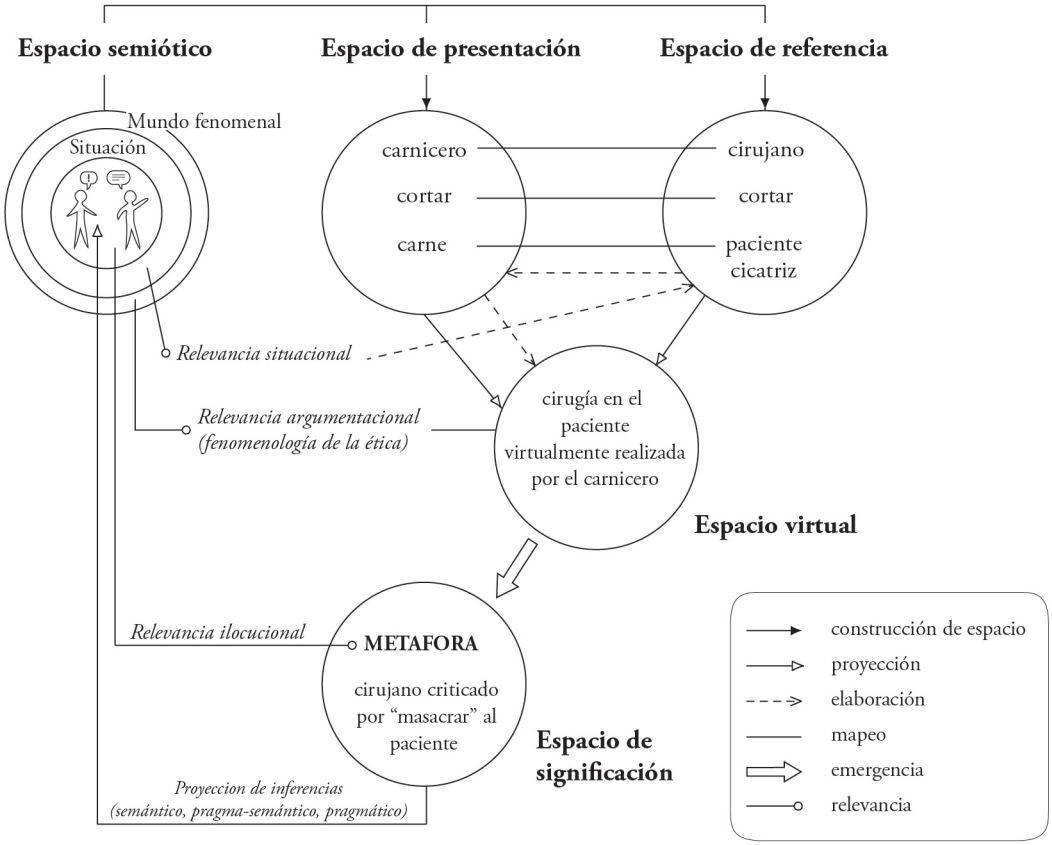


Figura 34. Modelo de Aarhus. Metáfora e implicaciones pragmáticas
Tomado de Brandt (2013: 281).

De esta manera el modelo de Aarhus se caracteriza por contener seis espacios: (a) el espacio semiótico de base; (b) el espacio de referencia; (c) el espacio de presentación; (d) el espacio integrado (virtual); (e) el espacio de relevancia; y (e) el espacio de significación.

Ilustraremos este modelo nuevamente con un segundo ejemplo, pero presentándolo de un modo más breve. Se trata de un ejemplo presentado en Brandt (2004: 104-106). En una conversación cotidiana, un hombre recientemente divorciado escucha a un amigo decir que su ex-esposa está hablando mal de él. Entonces dice con un leve suspiro: "Sólo está esparciendo las cenizas de nuestro amor". Aquí, el *Espacio Semiótico de Base* consiste en la historia reciente de quien habla y de su divorcio reciente, la conversación que está teniendo lugar y la amistad con su interlocutor. En la emisión se refiere a lo que precede al divorcio mediante la expresión "nuestro amor", lo que permite construir un *Espacio de Referencia* que contiene la vida marital y post-marital de quien habla, incluyendo las calumnias que se dicen de él. En la emisión también se construye un *Espacio de Presentación* donde alguien está (genéricamente) "esparciendo cenizas" como en un ritual de un funeral. Se trata de una metáfora, pues el Espacio de Presentación y de Referencia pertenecen a dominios semánticos diferentes, y el 'CADÁVER' que se esparce en cenizas de la Presentación se mapea con el 'AMOR' que aparece en el Espacio de Referencia, y así, surge el *Espacio Integrado* (no-estructurado), donde se mezcla el gesto ritual del Espacio de Presentación con la actividad verbal del Espacio de Referencia. A partir de allí se establece un *Espacio de Relevancia* consistente en un esquema causal por el que las cenizas evocan la cremación, y así, se puede decir, a su vez, que lo que ha muerto es 'fuego del amor'. Además, el 'esparcir', esto es, el 'diseminar', ya sean rumores calumniosos o cenizas, tiene como consecuencia un cierto impacto emocional, en el primer caso lo normal sería la ira, en el segundo, la pena. Pero en la frase que usa quien habla emplea la expresión "Sólo", que minimiza el impacto que tendría la reacción normal de indignarse y enfurecerse ante una calumnia, y encauza la emoción involucrada hacia la pena, como correspondería en un funeral. Este enriquecimiento semántico da lugar a la construcción de un *Espacio de Significación* en el que la transformación emocional tiene lugar, como una suerte de 'mensaje pragmático', y es lo que quien habla proyecta al Espacio de Base como el aspecto que intenta que su interlocutor entienda mediante lo que dice. Lo anterior se puede ilustrar con la figura 35 (p. 325).

Finalmente, aunque hemos dado dos ejemplos de metáforas verbales, debemos aclarar que el modelo de Aarhus pretende tener un alcance más general. En efecto, se ha aplicado al uso de contrafácticos (el ejemplo es "Si Clinton fuera el

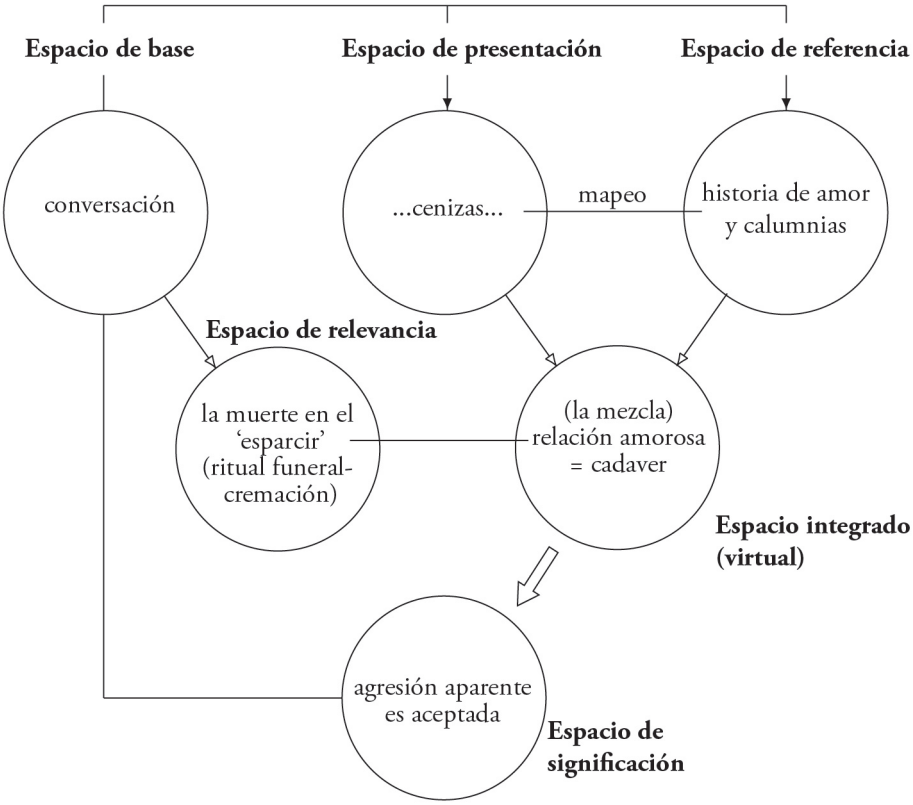


Figura 35. Modelo de Aarhus. Red para "Solo está esparciendo las cenizas de nuestro amor". Tomado de Brandt (2004: 107)

Titanic, el iceberg se hundiría", dicho en los corredores de la Casa Blanca cuando estalló el escándalo Clinton/Lewinski; Brandt, 2004: 108-109, como una re-elaboración del análisis de la misma expresión que aparece en Turner & Fauconnier, 2003: 470-472), al igual que en pintura (Brandt, 2006), cine (Oakley, 2011), publicidad (Órfão, 2010), literatura (Brandt, 2013), entre otros.

Antes de pasar a la siguiente sección haremos dos comentarios comparativos en relación a TEM/TIC y Aarhus. En primer lugar, los modelos no establecen de la misma manera el estatuto que tienen las líneas, es decir, las *Relaciones Vitales* en TEM/TIC y los *mapeos* en el modelo de Aarhus. En efecto, aquí es preciso preguntarse si esas líneas representan alguna clase de proceso mental o

son un recurso metodológico para expresar vínculos entre constructos teóricos. Así, mientras que en TEM/TIC se dice que es plausible que las *Relaciones Vitales* tengan como correlato activaciones de paquetes neuronales, y en ese sentido, dichas relaciones tendrían como correlato neurofisiológico la co-activación de grupos neuronales, y desde el punto de vista de la vida mental serían inconscientes ('backstage cognition'), el modelo de Aarhus no parece comprometerse con ello. En segundo lugar, TEM/TIC no se compromete con la idea de que haya un modelo 'canónico' para toda integración conceptual, ni que haya siempre una misma clase de relación vital o de espacios mentales. Por el contrario, la escuela de Aarhus parece favorecer la idea de que toda semiosis puede ajustarse al modelo de seis espacios (cf. Brandt, 2004). Finalmente, es posible pensar que aunque son modelos aparentemente muy diferentes, es posible recurrir a una hipótesis que permita comparar algunas de sus dinámicas internas así: los espacios de presentación y referencia serían los espacios de entrada. El espacio virtual sería como la etapa de composición, el espacio de relevancia (que en realidad se piensa como un esquema) ofrecería el Frame de la compleción (lo que es confirmado por L. Brandt, 2013: 284), mientras que el espacio de significación sería equivalente a la etapa de elaboración. Esto dejaría de lado el espacio genérico, que en estricto sentido es puramente opcional. Y la 'situación fenomenal' estaría incorporada en TEM/TIC *opcionalmente* como parte de los Frames de entrada o como parte de la información pertinente proveniente de una cascada de redes de integración anterior; aunque ciertamente no sería un espacio mental con un estatus privilegiado en el modelo. Y de acuerdo con Line Brandt, la ausencia de un espacio semiótico de base en TIC merece un *rationale* filosófico que no se ha hecho explícito (2013: 286).[55]

2.4.3. El enfoque cognitivo y el enfoque agentivo

En este momento la semántica cognitiva, y en particular, las propuestas TEM/TIC/Aarhus, aunque constituyen un área de conocimiento con suficiente acep-

55 Line Brandt (2013: 404-422) clasifica los blends en virtud del 'propósito' por el cual fueron hechos. Ahora, a pesar de lo interesante que pueda ser dicha clasificación, en la medida en que sólo abarca blends verbales y no considera otras dimensiones del sentido (por ejemplo, la visual), vamos sencillamente a remitir al lector interesado a dicha referencia.

tación por parte de la comunidad científica, sigue comportándose no como una teoría constituida y unificada sino más bien, al decir de Lakatos, como una constelación de programas de investigación, en el que unos conceptos y estrategias permiten tanto que una serie de problemas emerjan, como que se les dé una respuesta, incluso si ésta es provisional y parcial. Quizás en los actuales enfoques cognitivos, de la psicología a la semántica y de la lingüística a la semiótica, ésa parece ser la situación común.[56] Esto los hace muy interesantes, y una invitación a apoyarse en ellos para, como se solía decía antes, "construir sobre lo construido". Pero antes de ello, es preciso ver si antes de remodelar esta casa, que fue diseñada para sostener dos pisos, tiene las bases suficientes para incluir dos pisos más.

Por ejemplo, la semántica cognitiva, a pesar de que define un espacio mental en relación a los "propósitos locales", no especifica qué quiere decir con ellos, y esto tiene como consecuencia que no haya una reflexión sobre la adecuación del sentido (o su falta) en relación con dichos propósitos locales (Niño, 2013a). Suponemos que esto es así porque se ha dado por descontado que las preocupaciones de la semántica cognitiva –y si es posible generalizar esta tesis, toda la lingüística cognitiva– son de orden descriptivo y no normativo. Su posición sería que lo que hay que explicar es cómo se produce la efectiva producción de sentido y no si esta producción de sentido se adecúa a unos ciertos estándares y en esa medida su preocupación sería por la producción del sentido agentivo pero no del sentido agencial,[57] y en particular, con TEM/TIC no se espera ofrecer una explicación del sentido 'sentido' como más plausible que otro.[58] Si este fuera el caso, no podríamos usar la semántica

56 Hemos tomado prestada la idea de la situación actual de los aportes cognitivos de Baddeley (2012).

57 Ahora, para la escuela de Aarhus los objetivos son importantes sólo en un tercer estrato de significación, y en este sentido, los objetivos están presupuestos por la misma, mientras que para la semiótica agentiva la significación misma consiste en el intento, por parte de los agentes, de dar cumplimiento a sus objetivos. Por lo demás, en Aarhus, aunque explícitamente se afirma la importancia de la relación entre significación y objetivos (*e.g.*, Brandt & Brandt, 2005: 232; Brandt, 2013: 283), no se aclara la relación entre la una y los otros, y no se hace una reflexión sistemática sobre estos últimos.

58 Tendríamos que decir por nuestra parte que aunque en ocasiones hay una verdadera oposición entre describir y normar, la descripción incluye de suyo la posibilidad de describir fenómenos normados, como en nuestra opinión lo son los fenómenos relativos al sentido, puesto que efectivamente emergen para dar cumplimiento a ciertos objetivos, y esto último los somete a constricciones normativas.

cognitiva para establecer el posible éxito o fracaso del sentido agentivo (esto es, el establecimiento del sentido agencial), pero no porque fuese incompleta, sino por que desde esta perspectiva, la preocupación por distinguir entre sentido agentivo y sentido agencial sencillamente no hace parte del horizonte de sus objetivos.

Pero además de esto, la semántica cognitiva nos permite, por ejemplo, analizar espacios mentales y ciertas relaciones (vitales) entre ellos, pero no nos permite hacer un análisis teórico sobre el modo de engranamiento que adoptan dichos espacios. En otras palabras, si hemos dicho que el engranamiento puede decantarse en diversas modalidades disposicionales (deseo, creencia) temáticas a partir del engranamiento de la disposición básica kineto-perceptual, la semántica cognitiva nos permite analizar los diferentes 'temas' de dichas disposiciones modalizadas, pero no las relaciones disposicional-temáticas, sus dinámicas, transformaciones, etc.

Tendiendo en cuenta lo anterior, los comentarios que siguen no han de entenderse como críticas a la semántica cognitiva, a sus presupuestos o compromisos (metodológicos, epistemológicos u ontológicos), sino como intentos de establecer los límites y alcances que permiten adoptar/adaptar el enfoque cognitivo (particularmente de TEM/TIC/Aarhus) desde/con el enfoque agentivo (donde la cuestión del sentido agencial y el engranamiento, entre otros aspectos no incluidos entre los objetivos de la semántica cognitiva, son cruciales), a partir de los elementos expuestos en el capítulo I. El resultado de ello va a ser una serie de ajustes que van a exponerse en la sección 2.4.4. (Si quien lee no tiene interés en seguir la reflexión, puede ir directamente a dicha sección, pero se perderá las razones de los ajustes).

Pensamos que aunque para una primera aproximación al fenómeno de la significación humana TEM/TIC/Aarhus podría parecer más que suficientes, hacer una lectura crítica del enfoque cognitivo con los lentes del enfoque agentivo, nos permitirá precisar mejor tanto el uno como el otro, y de este modo, se puede enriquecer el horizonte teórico y metodológico de la semiótica agentiva. Las reflexiones que siguen, sin embargo, no se proponen como tareas que deba acometer el enfoque cognitivo (que como horizonte teórico-metodológico tiene sus propios programas de trabajo), sino problemas generales a los que el enfoque agentivo está comprometido a abordar, teniendo como punto de partida los re-

sultados del enfoque cognitivo (esto no quiere decir que en este libro se intenten ofrecer siquiera esbozos de propuestas para solucionar todas esas cuestiones).

Aunque en las secciones que siguen nuestras reflexiones apuntarán sobre todo a la TEM/TIC/modelo de Aarhus, agregaremos unas palabras acerca de la propuesta de los Modelos Cognitivos Idealizados de Lakoff. Así, resaltaremos dos puntos. En primer lugar, en sentido estricto, los cinco principios estructurantes de los MCI (imagen-esquemático, proposicional, metafórico, metonímico y simbólico) no son equivalentes a clases de MCI –a pesar de que Lakoff afirma que por sí mismos lo son (1987: 284)–, quizás con excepción del quinto. Es decir, esos principios no dan origen a una clasificación de los MCI, sino que ofrecen una explicación de la forma en que pueden surgir los MCI. Y esto es así porque, como sugiere Lakoff, un mismo MCI puede tener a la base varios principios estructurantes (1987: 68, 113-114), y porque todos tienen a la base, al menos, el principio estructurante de esquema de imagen. En segundo lugar, a diferencia de la propuesta de Langacker, que hace que en la recuperación de la información sobre un dominio pueda intervenir cualquier clase de memoria, no parece del todo claro que los principios estructurantes mencionados den cuenta de la dimensión afectiva del sentido (memoria emocional), o no al menos del modo como la estamos concibiendo aquí. No se trata de que los principios estructurantes no puedan explicar un concepto de emoción como la "ira" (cf. Lakoff, 1987: 380-415; Kövecses, 2010a, 2010b), que de hecho lo hacen. Se trata, más bien, de que tal como lo señalan diferentes estudios, la dimensión afectiva permea la dación de sentido en general (ver sección 1.2.1.2); y en particular, la dación de sentido en relación a objetos y situaciones.[59] Por nuestra parte, supondremos que esta falta de claridad obedece a una infraespecificación de la propuesta lakoffiana, que se salda al tener en cuenta el origen experiencial y encarnado de los MCI, y así, para nosotros, en cualquier MCI podrán establecerse saliencias afectivas en los ítems categorizados.

59 Por ejemplo, Nadel (2008: 47) establece que "además de almacenar conocimiento sobre las clases de entidades con las que se enfrentan en el mundo, los organismos representan el valor de esas entidades, sean buenas o malas, excitantes o atemorizantes, y así sucesivamente... como con todas las clases de conocimiento, el uso del conocimiento del valor [*i.e.*, afectivo] es altamente dependiente del contexto en el que un organismo está actuando incluyendo su contexto motivacional interno" (corchetes agregados; cf. Ramachandran, 2011: 65).

Por nuestra parte haremos una propuesta adicional, pensando de un modo más general en la relación entre memoria y MCI. En la medida en que los MCI son "cognitivos" –en el sentido que tiene para la TCM– la corporalidad ha de dejar 'trazas' en ellos, y no sólo en términos imagen-esquemáticos, sino en términos de información perceptual (tenga usted en cuenta que también hay efectos de tipicalidad para los colores y para categorías básicas como "PERRO" o "GATO", que incluyen información sobre su reconocimiento y posible interacción, en tanto que son 'categorías básicas'; al igual que tenemos una capacidad especial para procesar y recordar rostros). De esta manera, aunque haya MCI 'simples' o 'complejos' para categorías que pueden incluir muchos miembros, también podemos suponer que tenemos MCI de situaciones muy específicas o incluso de ítems semióticos en concreto. Se trata, por ejemplo, de los modelos cognitivos que nos permiten categorizar una melodía como 'mozartiana', un argumento como 'platónico', un diseño como 'minimalista à la Apple', un plano de una película como típicamente 'malickiano' o 'snyderiano', calificar una aventura como 'quijotesca', y así sucesivamente. También podemos pensar en esos modelos que nos permiten anticipar cómo nuestro mejor amigo reaccionaría frente a una noticia, mientras que nuestro padre reaccionaría de otra manera ante esa misma noticia. Y también está esa información que se recupera como parte de la interacción de la memoria semántica con la episódica (cf. Balota & Coane, 2008: 101), o de las propuestas de memoria semántica para categorías específicas (Mahon & Caramazza, 2009), incluyendo 'memoria para personas' (Kay & Hanley, 2002). En casos así podríamos hablar de MCI *específicos*,[60] construidos no sólo como 'terreno común genérico" (como parece ser el caso de los MCI lakoffianos y los Frames fillmorianos), sino a partir de todo nuestro "terreno de familiaridad", y así, cubrir todo el 'espesor' del *terreno común* (ver final de la sección 1.7.4), que parece una propuesta más 'langackeriana'. La postula-

60 Podríamos pensar en que casos como "mi padre está enojado" evoca información no sólo de MCI 'simples' ("enojado") o complejos ("padre"), sino un MCI específico en relación no a un padre en sentido genérico, sino muy específico: *mi* padre, que depende, entre otras cosas, de *mi* memoria episódica, y en consecuencia de *mi* 'espacio de familiaridad' (ver sección 1.7.4). Si Langacker permite configurar los dominios a partir de cualquier fuente experiencial, y si mi padre fuese una persona con un temperamento fuera de lo común, ¿sería muy extraño que pudiéramos hablar de las emociones de mi padre como un *dominio de base* contra el que su 'enojo' ha sido *perfilado*?

ción de estos MCI específicos (en adelante 'MCI-e') nos permitirá hablar entonces de ítems particulares o individuales (o de sus rasgos) –recuerde usted el ejemplo mencionado anteriormente de la categoría para "Steven Spielberg"–. Pero para eso, necesitamos admitir información no sólo típica, sino muy específica acerca de ellos, incluyendo información perceptual, de sus hábitos, etc. En ese sentido, a los MCI-e podrán incorporarse Frames no sólo à la Fillmore, sino también à la Fauconnier. Note usted que sin modelos como estos lo que en TIC se denominan *destacamientos por compresión* o el objetivo de *obtener una historia* (ver sección 2.4.25) no podrían darse (los ejemplos que dábamos allí incluían la crucifixión, la historia de Caperucita Roja, la historia del descubrimiento de América y la saga del Señor de los Anillos; pero, por supuesto, pueden darse muchos otros). Esto, por lo demás, involucra que los MCI-e también incluirán información relacionada con el universo del discurso en el que el ítem semiótico al que se aplica dicho MCI-e 'apunta': el MCI-e para "Darth Vader" involucra que reconozcamos, además de su trágica historia, que se trata un ente de ficción. Y si esto es así, podemos considerar, incluso, que en algunos casos puede haber MCI-e para 'universos discursivos' enteros, que pueden incluir varios MCI y MCI-e en ellos, como en el caso de "Star Wars" o "Star Trek". No nos oponemos a la idea de que muchos MCI-e sean como 'puntos nodales' de MCI 'entramados' entre sí: en cierto sentido, un individuo o uno de sus rasgos particulares puede considerarse como el punto de convergencia de todos los roles para los cuales él es un valor, por lo que desde cierto punto de vista los MCI-e podrían considerarse como una sub-clase los MCI complejos. Ahora, introducir *roles* nos permite entrar de lleno al fenómeno de la categorización. La ventaja de introducir los MCI-e consiste en dos cosas: en primer lugar, nos permite hacer sentido de la construcción de sentido relativa a ítems semióticos de los que tenemos información específica o concreta, desde nosotros mismos hasta ítems abstractos como 'el número π' (y de paso, a que en TEM/TIC pueda haber redes simples con un espacio sólo con 'elementos' y sin Frames especiales a los cuales vincularlos). Podría suponerse que en contraposición a nuestros MCI-e, en la literatura también se mencionan los MCI *culturales*, que son MCI de fenómenos socioculturales (Coulson, 2001: 223). Pero nada impide que los MCI-e también se puedan establecer para algunos eventos particulares

de esos fenómenos: seguramente muchos entusiastas del fútbol tendrán un MCI-e para "Mundial de fútbol soccer Brasil-2014". Somos conscientes que nuestros MCI-e cubren muchas clases de fenómenos que valdría la pena diferenciar de un modo más específico e intentar hacer una clasificación de grano más fino. Dejaremos tal tarea para un trabajo ulterior. Por ahora, nos parece que el papel explicativo que pueden tener en nuestro proyecto semiótico les da suficiente atractivo como para ser admitidos, teniendo en cuenta las consideraciones y restricciones teórico-metodológicas que nos hemos propuesto en el Prefacio.

Finalmente, antes de entrar a las secciones críticas, mencionaremos las que nos parecen las bondades más importantes del enfoque cognitivo en sus diferentes variedades. La primera es que gracias a su apoyo en los trabajos empíricos de la ciencia cognitiva, en particular, los de la lingüística cognitiva, la semántica cognitiva nos parece más plausible desde un punto de vista psicológico que otras propuestas teóricas, en particular, las propuestas semióticas de corte estructuralista. La segunda es que a diferencia de lo que ocurre con los enfoques semióticos tradicionales en los que el análisis arroja unos "átomos de sentido" que son difíciles de sintetizar, la semántica cognitiva y particularmente la TEM/TIC, ofrecen precisamente una manera de obtener un 'insight global' que da cuenta de la unicidad del sentido propia de nuestros modos de significación, y por tanto, reforzando el punto anterior, mucho más plausible desde un punto de vista cognitivo. La tercera es que la TEM/TIC ofrece criterios metodológicos que permiten la reconstrucción del sentido agentivo, lo cual permite dar cuenta parcial de la fenomenología de la evaluación del sentido, asunto que ni si quiera aparece en propuestas teóricas alternativas. Aun así, es para nosotros un imperativo teórico-metodológico adaptar esta teoría, y más generalmente, los hallazgos que hemos presentado de la semántica cognitiva, a las exigencias del enfoque agentivo que se está desarrollando.

El primero se relaciona con las consecuencias de no tener como uno de los ejes centrales de reflexión y exposición el hallazgo de criterios de corrección que permitan dar cuenta de cómo los agentes evalúan el sentido alcanzado (agentivo y agencial) o si lo hacen. El segundo, con cuestiones, por así decirlo, históricas; es decir, con problemas que usualmente no son tenidos en

cuenta por las teorías semánticas (ni por las semióticas), sino por tradiciones psicológicas o filosóficas, pero que en nuestra opinión son centrales para dar cuenta de un modo más completo de la significación, y se relacionan con lo que William James denominaba la "experiencia de actuar". En lo que sigue, vamos a abordar estos dos problemas (criterios de corrección y la experiencia de actuar) por separado, pero como ya lo dijimos, pensamos que están irremediablemente imbricados y su separación se hace sólo por facilidad de la exposición.

2.4.3.1. Los desafíos en relación con los criterios de corrección

Hemos visto a lo largo de la presentación de la semántica cognitiva, y en particular de la TEM/TIC, que permite abordar básicamente con los mismos mecanismos de categorización, dominios, mapeos, espacios metales, proyecciones, etc., una gran cantidad de fenómenos aparentemente diferentes: metáforas visuales y verbales, contrafácticos, opacidad referencial, innovación y creatividad en la generación de conceptos, etc. Sin embargo, un asunto permanente en la semántica cognitiva es que, a pesar de reconocer el carácter experiencial de la significación no se ha preocupado suficientemente por decir si esa significación era o no adecuada para los intereses de los agentes involucrados. Esto no quiere decir que se está criticando a la semántica cognitiva por no ser normativa, en el mismo sentido en que hubo una gramática normativa a finales del siglo XIX en la lingüística. En primer lugar, no se trata –en sentido estricto– de hacer una crítica a la semántica cognitiva, pues, como ya se ha dicho, el problema de la normatividad no está en su horizonte de trabajo. Se trata, más bien, de constatar que no hay reflexiones sobre el problema de la interpretación vs malinterpretación[61], asunto sobre el que tanto la semiótica europea (e.g. Eco, 1990) como la norteamericana (e.g. Short, 2007), se han preocupado, incluso si sus propuestas no parecen solucionar el problema.

61 Quizás en esta misma línea de pensamiento es que Zlatev (2010) critica a la TCM por no dar cuenta de los fenómenos normativos vinculados al uso del lenguaje.

En segundo lugar, no se trata de que la semiótica agentiva se vuelva normativa, sino de que tenga en cuenta que el fenómeno de la significación es un fenómeno 'normalizado', que los agentes juzgan como ajustados a normas; es decir, de tener presente que en la semiótica agentiva es importante diferenciar el sentido agentivo del sentido agencial, y como tal, es importante para la semiótica agentiva ofrecer criterios que permitan decir cuándo un agente ha resuelto una agenda y cuándo sólo ha creído que ha resuelto una agenda, pero no lo ha hecho. En breve, la semántica cognitiva puede considerarse (parcialmente) una semántica del sentido agentivo, pero no una semántica del sentido agencial.

En nuestra opinión, este asunto se puede contrastar con los intereses en la 'corrección' de la Semántica Formal. En efecto, una de las formas de adecuación clásicas en semántica la ofrecía la Semántica Formal al hacer que la significación dependiera de la noción de 'Verdad' entendida como correspondencia entre enunciados (o proposiciones) y hechos (del mundo real o de un modelo de mundo). Y en la medida en que el semantista cognitivo rechaza los supuestos de la significación de sus colegas de la Semántica Formal, también se puede desinteresar por las cuestiones de esa última, incluyendo nociones semánticas normativas como la de 'Verdad' u otras más, haciendo que, por ejemplo, las palabras ya no se 'refieran' a las cosas, sino a los conceptos que tenemos de las cosas. Y de hecho, un teórico muy respectado como John Taylor, quien es el autor de un libro muy reputado sobre categorización lingüística (1995) y se confiesa un saussureano en este preciso asunto (Taylor, 2002: 71), afirma que "las expresiones lingüísticas no refieren a cosas afuera de la mente, refieren a las cosas tal como son representadas en la mente y por la mente" (Taylor, 2002: 72). Nosotros podríamos estar de acuerdo con Taylor en que las expresiones lingüísticas no refieren a cosas fuera de la mente, porque *referir* es una actividad que realiza un agente y las expresiones lingüísticas no son agentes. Pero, con respecto a lo que dice enseguida, se plantea el problema de que el semantista corre el riesgo de caer en un subjetivismo doble. Al concluir que su actividad de significar –y la de cualquiera– no se refiere a la 'aparente realidad' o 'aparente irrealidad', sino a entidades mentales (porque para Taylor, si alguien dice "hay un árbol en el jardín que se ve por la ventana", con el uso de la expresión esa persona no se refiere al árbol o

al jardín o a la ventana, sino a las 'representaciones mentales' de jardín, árbol y ventana); por una parte, hace que la actividad de referir pierda –o al menos neutralice– la característica de *engranabilidad* (ver sección 1.2.2.1) que los agentes normalmente tienen con la situación en la que se encuentran inmersos. Y esto a su vez se verá reflejado en la indiferencia a las diversas formas de engranabilidad con la situación (y no meramente con el modelo cognitivo de la situación). En otras palabras, para el investigador cognitivo "típico" –sea un semantista, o incluso un lingüista o un psicólogo (ya veremos por qué decimos "típico")– como Taylor, no hará mucha diferencia si la construcción "que Juan esté al borde del precipicio" es una creencia, un deseo, una esperanza, etc.; o si piensa que sí hay diferencia, su propuesta teórica no parece reflejar esa preocupación de forma suficientemente clara. Por otra parte, el semantista hace que se pierda la *Intersubjetividad* (ver sección 1.2.1.5), al hacer que sea imposible saber qué piensa otro agente, porque cuando cada uno usa el lenguaje, cada uno se refiere a sus propios modelos mentales, lo cual lleva a que si usted le dice a alguien "tu padre es un ignorante", el referente de esa actividad de significar no es el padre de la persona a la que usted se dirige, sino el miembro de la categoría ">PADRE<" que usted tiene en su propia arquitectura categorial, que no puede ser un *individual* (tal como es definido anteriormente). Pero más aun, como la frase tiene la expresión "tu padre", esa expresión no lo vincula a usted con la persona a la que usted se dirige sino con el modelo mental que usted tiene de la persona a la que usted se dirige.[62]

62 En la filosofía de la mente hay al menos tres aproximaciones diferentes para dar cuenta de nuestra capacidad para dar cuenta de la mente de los demás en lo que se conoce como el 'debate sobre la teoría de la mente'. Éstas son la 'Teoría de la Teoría de la Mente' (TT) (*e.g.*, Wellman, 1990; Baron-Cohen, 1995), la Teoría de la Simulación (TS) (*e.g.*, Goldman, 2006) y la Teoría de la Interacción (TI) (*e.g.*, Gallagher, 2012a). En breve, la TT establece que los niños aprenden a atribuir estados mentales (creencias, deseos, intenciones, etc.) a otros porque infieren dicha mente a partir de las diferentes conductas y expresiones y dichas inferencias se construyen teniendo como punto de referencia una teoría de la mente. En este sentido, en TT la mente de los demás es siempre opaca. La TS establece que nuestras mentes 'resuenan' con las demás, particularmente gracias a las llamadas neuronas espejo. Aquí la mente de los demás no es completamente opaca, pero su atribución sigue siendo inferencial. La TI establece –a diferencia de TT/TS– que en la interacción participativa con otros agentes hay una detección directa del carácter mental de la conducta de los demás, por ejemplo, en sus gestos. Aquí, la mente es –al menos algunas veces– transparente y su detección, si bien requiere de procesamiento cognitivo, es experiencialmente directa. Turner (2007a) parece adherirse a una teoría de la intersubjetividad, en una suerte de híbrido entre TT/TS que no parece ser muy adecuada desde un punto de vista fenomenológico, pues habría 'atribución de mente',

Pero si esto es así, cuando un agente habla con otro, en realidad se referiría a sus propios pensamientos, porque sólo tendría acceso a su propia mente.[63] De este modo, es consecuencia de una propuesta como esta que las mentes de los demás sean necesariamente y siempre opacas, lo que hace inviable, y siempre insegura y sospechosa la generación de *terreno común*.

Así, en esta clase de aproximación, dado que cuando usamos las palabras para referir éstas se conectan (a) con el propio sistema conceptual y (b) nada más, en el primer caso, se 'pierde el mundo' y en el segundo caso, se 'pierde la mente de los demás'.[64] Un psicólogo cognitivo "atípico", Chris Sinha, ha

---

pero en sentido estricto, no 'detección' de la misma. Pero éste es un asunto controversial sobre el que no vamos a profundizar más aquí, aunque como se dice en otra parte de este mismo texto, aquí adoptamos la TI.

63 En la propuesta de Aarhus la intersubjetividad cobra un papel fundamental. Sin embargo, pensamos, allí se infraespecifica su papel y el de la atención conjunta en la circulación de sentido. Por ejemplo, piense usted en los cinco 'estratos' de terreno común (ver sección 1.7.4) en relación con el *espacio semiótico de base*. Si usted recuerda, ese espacio semiótico tenía tres niveles concéntricos: semiosis, situación y feno-mundo; los que respectivamente establecían una cierta relevancia ilocucionaria, situacional y argumentacional. Podemos ver ahora que en ese modelo, estos tres niveles siempre están relacionados entre sí de tal modo que el primero se anida en el segundo y éste en el tercero. Sin embargo, esto supone que los agentes participantes comparten del mismo modo y tienen igual acceso a cada nivel. Y quizás esto sea parcialmente así para el caso del 'cirujano-carnicero'. Pero recordemos que el modelo está hecho para dar cuenta de los casos de éxito agencial, donde no hay 'malentendidos' (cf. Brandt, 2013: 238), y donde los participantes y el analista entienden lo mismo. Pero en muchos casos esto no es así. Y aunque en el modelo de Aarhus se *acepta* la importancia de la atención conjunta, no se *explica* qué es lo que hace relevante a una acción o a una situación en la esfera atencional, ni cuál es el papel que cumple el terreno común ni cómo contribuye a la comunicación, ni se tiene como una variable que puede incidir en dicha comunicación. Por lo demás, no es del todo claro cómo cada participante tiene acceso al 'feno-mundo': ¿se trata de hacer una búsqueda en los propios dominios? ¿en los dominios del terreno común? ¿en cualquier dominio accesible a los agentes? Y en este último caso, ¿cómo es el acceso epistémico o manipulativo a esos dominios? ¿Están siempre disponibles? ¿es lo mismo si la situación en cuestión instancia una circunstancia muy institucionalizada que si es novedosa, donde las expectativas nos son tan claras? Y si no es así, ¿habría alguna interface adicional entre la situación 'puntual' y el feno-mundo en toda su complejidad? Por ahora, simplemente diremos que los elementos del terreno común en conjunto con los tópicos, los roles agenciales y agendas en curso son los dominios accesibles (del más inmediato al más mediato), y su relevancia consiste en la contribución que tienen al cumplimiento de las agendas propuestas. Y en ese mismo sentido, los fallos en la cohesión o atribución de terreno común, tópicos, roles o agendas; fisuras en la confianza mutua (y por tanto, de contribución recíproca); o problemas de foco en la esfera atencional pueden dar cuenta de los malentendidos que hay en una comunicación como la del ejemplo mencionado.

64 Por supuesto, el correlato filosófico de estos dos lados de la moneda subjetiva son, respectivamente, el solipsismo y el problema de las otras mentes, ambos derivados de la filosofía

llamado la atención sobre tales asuntos, y al peligro del subjetivismo lo ha denominado el "problema de la fundamentación" (1999: 229). En aras de hacer justicia, agregaremos que no todos los teóricos comparten la posición de Taylor. Fauconnier, por ejemplo, se preocupa porque su modelo de espacios mentales dé cuenta de asuntos como la 'verdad' y la 'referencia'. Para ello dice que cuando hablamos suponemos que de hecho hay objetos y propiedades en el mundo real, y que dado eso, hay una materia objetiva para decidir si un objeto presenta o no una propiedad (1997: 67). Sin embargo, agrega que no importa directamente si esa suposición es correcta mientras la credibilidad del sentido común se sostenga y que se sostiene para los objetos de la vida cotidiana (1997: 68). Esto es tanto como decir que damos por sentado el mundo real mientras haya verosimilitud. Pero en nuestra opinión esto no es suficiente, pues una cosa es que las personas procedan bajo la suposición implícita de que hay una relación entre las emisiones lingüísticas y el mundo (1997: 68) y otra cosa es que la teoría que se propone también infraespecifique las condiciones de esa suposición, y más aun, cuando hace parte del mundo en cuestión la mente de los demás. Y lo que nos hemos propuesto, por el contrario, es intentar hacer explícito eso que usualmente pasamos por alto, como por ejemplo, las condiciones de la agencia (animación, situacionalidad, atención). De otro modo, se puede correr el riesgo de pensar que esa 'suposición implícita' es arbitraria o poco productiva y que se puede dejar de lado, como lo hace Taylor.

En nuestra opinión, el subjetivismo se puede bloquear si se aborda el problema de la fundamentación desde una perspectiva que pone en primera línea, por una parte, la *engranabilidad* (que incorpora de la animación, al menos la kineto-percepción, la espacialidad y la temporalidad), y por tanto –y de modo crucial–, las modalidades de la *disposición* agentiva (ver sección 1.2.2.1); y por otra parte, la *Intersubjetividad* de la animación, con la emergencia y mantenimiento de la *atención conjunta*, a la que Sinha (1999: 232) agrega, la *acción conjunta* y la *intención conjunta*, que nosotros suscribimos por completo, y que llamamos *enacción conjunta*, pero aclarando que dicha enacción supone un muy fuerte compromiso con diferentes dimensiones de

cartesiana, que es todavía la moneda de circulación oficial en muchos círculos académicos. Sobre esa aproximación ya nos hemos pronunciado en el Prefacio.

la *situacionalidad*.[65] Ahora, si el lenguaje está completamente integrado con la cognición y si un agente puede hacer enacción conjunta con otros agentes que también, como él, están engranados con la situación, pensamos que *eso* debería reflejarlo una teoría semiótica de la significación, independientemente del tipo de sistema de representación que un agente use para expresar dicha significación.

Lo anterior implica arriesgarse a explicar la dación de sentido en un marco más amplio, donde sea explícita la enacción, es decir, animación, situacionalidad, y atención, lo cual abre las puertas, además, para que se diferencie entre sentido agentivo y sentido agencial, pues no es suficiente con decir que en el uso de los signos la cognición es crucial (sentido agentivo), sino que debemos saber bajo qué condiciones hemos logrado alcanzar los objetivos que teníamos cuando los usamos (sentido agencial), y en muchas ocasiones esas no son condiciones puramente cognitivas, más aun cuando salimos del ámbito de los usos lingüísticos: recuerde que para percibir adecuadamente un perro se requiere no solamente que usted tenga el percepto de un perro sino que la presencia de dicho perro sea la causa de su percepto, pues de otro modo, usted no percibe un perro, sino que lo alucina.

Ahora, en relación específicamente a la TEM/TIC es importante darse cuenta de que la obtención de los objetivos generales o específicos de una RIC (obtención de escala humana, etc.) no implican, de suyo (sino a lo sumo, como "suposición implícita" (Fauconnier, 1997: 68), la obtención de verdad,

65 A pesar de que una de las bondades del modelo de Aarhus consiste en constatar el papel que juega la situación (bondad parcialmente deteriorada al no especificar dicha noción de un modo técnico) y un mundo fenomenal compartido en la dación de sentido, no se explica cómo es posible que diferentes agentes construyan los 'mismos' espacios mentales, excepto por la idea (un poco implausible, en nuestra opinión) de que el proceso de producción es como el de interpretación. En esa medida, es posible que frente a un mismo espacio semiótico de base, los agentes construyan diferentes espacios de Presentación y de Referencia, y a partir de allí, espacios integrados virtuales diferentes. Sin embargo, esta posibilidad no es debidamente explorada. Alguien como Langacker dirá que la superposición sustancial usualmente será suficiente para el éxito comunicativo (2008: 458). Y con esto estamos de acuerdo. Sin embargo, ¿cómo se determina qué es 'suficiente'? ¿En relación a cuáles agendas se define que una cierta realización agentiva es 'suficiente' o 'insuficiente'? En nuestra propuesta este asunto se aborda mediante la idea de pueda haber *agendas conjuntas* que dan lugar a la atención conjunta, y en esa medida, a realizaciones agentivas coordinadas y cooperativas. Y la socialización y el desarrollo ontogenético permiten el reconocimiento y participación en *agendas colectivas* sólo resolubles por los esfuerzos sostenidos de diferentes agentes.

adecuación objetiva, funcionamiento real, etc.; ni por tanto, sentido agencial, sino solamente y en el mejor de los casos, sentido agentivo. Veamos esto un poco más de cerca.

Hay varios lugares en donde Fauconnier & Turner mencionan que las RIC están sujetas a objetivos o "propósitos" (2002: 44, 45, 49, 125, 127, etc.; y crucialmente p. 55, donde dicen que los semantistas cognitivos están interesados en hacer predicciones falsables acerca de cómo la formación de un blend depende de propósitos locales). Pero hay que diferenciar aquí diferentes 'propósitos'. Pues una cosa es el propósito general de cualquier RIC y otra cosa es el propósito particular que se tiene en la formación de una RIC específica (o un conjunto específico de RIC), del mismo modo que es diferente preguntarse por cuál es el propósito del pensamiento en general (que, por ejemplo, según la antigua doctrina kantiana es la 'reducción de la multiplicidad de las impresiones sensibles a la unidad del entendimiento') y otra cosa es preguntarse por el propósito de un pensamiento en particular: por ejemplo, el pensamiento de que "va a llover esta noche" puede tener como propósito específico ofrecer información sobre un evento futuro que nos permita decidir si salir con sombrilla o quedarnos en casa. En este sentido, las metas de la integración conceptual que proponen Fauconnier & Turner (2002: 346; es decir, la meta omniabarcante de lograr escala humana, y las sub-metas 'notables' comprimir lo que es difuso, obtener insight global, fortalecer relaciones vitales, llegar a una historia e ir de lo múltiple a lo uno) son demasiado genéricas como para poder dar cuenta de lo que específicamente sucede en cada RIC, es decir, los "propósitos de comprensión y acción locales" que son objetivos prácticos con respecto a los cuales se define qué es un espacio mental (Fauconnier & Turner, 1998: 137; 2002: 102). Note usted que sin los "propósitos de comprensión y acción locales" el *principio de relevancia* no tendría relevancia. Y así, parece extraño decir –y de hecho, Fauconnier y Turner no lo dicen, pero tampoco aclaran este asunto (cf. Niño, 2013a)– que el propósito de mi acción local de abrir la puerta o de pedir la carta en un restaurante es lograr 'reducción a escala humana'. Podríamos decir, por el contrario, que el intentar dar cumplimiento a los objetivos de acción y comprensión locales (lo que aquí se denominan las *agendas en curso*) tiene como *efecto general concomitante* (recuerde la diferencia entre "tener una agenda" y "estar al ser-

vicio de una agenda", ver sección 1.3) la reducción a escala humana: según la propuesta de Fauconnier y Turner, el propósito general de las RIC es alcanzar escala humana, pero ciertamente es posible alcanzar apropiadamente escala humana sin que eso que se alcanza cumpla con otras condiciones de adecuación o logro, como en el caso de que eso reducido a escala humana no sea verdadero o correcto. Por ejemplo, cuando los proponentes de la teoría del flogisto avanzaron dicha teoría para dar cuenta de lo que sucedía con la combustión, su propuesta permitía una reducción a escala humana, pues permitía reducir diferentes fenómenos a un principio general, y esa reducción se puede reconocer como un logro de la imaginación. Pero luego se probó que esa teoría era falsa. Y hemos de pensar que los propósitos de entendimiento y acción local de esos científicos cuando propusieron y discutieron esa teoría no eran simplemente reducir a escala humana los fenómenos que querían explicar, sino que además querían ofrecer una propuesta que resultara verdadera. Y es por ello que nos permitimos decir que aunque el *efecto general* –no su objetivo– de las diferentes RIC sea una reducción a escala humana, eso no implica que ése sea su propósito, o al menos su único propósito, de manera análoga a que la acción de disparar se puede hacer con diferentes propósitos de acción y comprensión locales (agredir, asustar, avisar, celebrar, competir) aunque tenga como efecto concomitante sistemático mover moléculas de aire y producir ruido.

Pero adicionalmente, por ejemplo, en el caso de la explicación científica o cotidiana, podríamos diferenciar, aunque sea en términos metodológicos, el objetivo particular de dar cuenta de los hechos en cuestión (que es un asunto puramente cognitivo, para el que cualquier propuesta no es suficiente, pues no cualquier reducción a escala humana es admisible),[66] del objetivo particu-

66 Este punto se puede llevar más lejos aún: si la integración conceptual produce 'reducción a escala humana' o es "afín al pensamiento humano" (Turner, 2007: 213), ¿no es acaso lícito preguntarse si dicha afinidad –o al menos ciertos grados de la misma– cambia de contexto a contexto? ¿Es la 'reducción a escala humana' igual en un niño de diez ocho meses (quien, supuestamente, ya puede hacer a esa edad integraciones conceptuales) y usted, la persona que lee estas líneas? ¿No es, quizás, mejor preguntarse si la 'reducción' de la reducción a escala humana es relativa a ciertos estándares de rigor y al tipo de agendas en juego? ¿Diríamos que aceptamos como la misma 'reducción a escala humana' tanto una explicación científica del Big Bang o del bosón de Higgs hecha por científicos para científicos que una explicación de divulgación para el gran público hecha por alguien que no es un experto? ¿Es acaso universal el estándar por el que se establece que se ha llegado a 'reducir a escala humana'?

lar concurrente de que dicha explicación sea verdadera (en la misma línea en que distinguíamos entre las agendas las sub-agendas y las dil-agendas), y este propósito ya no depende meramente de que logremos una reducción admisible a escala humana, sino de que de dicha explicación se corresponda con los hechos, asunto que ya no es puramente cognitivo, sino que requiere de la adecuada retroalimentación que nos ofrezca el mundo, esto es, es también un asunto agencial y no solamente agentivo. En otras palabras, obtener insight global en una RIC particular implica obtener una comprensión sintética de un asunto, pero no que esa comprensión sea enactivamente adecuada o que dé lugar a enacciones adecuadas. Por el contrario, el modelo Aarhus, sí contempla algunas dimensiones, como las implicaciones pragmáticas, cuando trae a colación su espacio (esquema) de relevancia, pero no establece criterios claros de cumplimiento o incumplimiento para tales asuntos, y quizás esto es así porque su modelo se aplica a casos donde se presupone el éxito comunicativo. Piense en lo siguiente: cuando alguien va a una consulta médica, le cuenta al galeno sus síntomas y éste le examina. Hasta aquí el médico obtiene información para un espacio de entrada. La información del otro espacio de entrada depende de lo que el médico ha aprendido, los libros que ha leído y los otros pacientes que ha visto. Y con estos dos espacios realiza una proyección selectiva al blend, donde tendrá lugar el diagnóstico. Por su parte, el diagnóstico le permite al médico obtener un insight global de la condición particular de su paciente. Pero aun así, puede equivocarse, puede que ése no sea el diagnóstico correcto. Por eso prescribe la realización de exámenes: para verificar o descartar la hipótesis diagnóstica, y así dar de una forma más razonada un tratamiento adecuado. Y esto implica que hay ocasiones –como ésta de la relación médico–paciente– en las que las implicaciones pragmáticas están pre-perfiladas, y los esquemas éticos pueden aparecer mucho antes de lo que el modelo (pre)dice sería la generación de dicho espacio. Y en términos de nuestra propuesta, la obtención del diagnóstico corresponde a la obtención de un sentido agentivo, pero no aun a la de un sentido agencial. Pero claro, no hay sentido agencial para un agente, si no hay sentido agentivo.

Este punto también se puede poner en evidencia si pensamos en la idea de Fauconnier y Turner de que en la percepción hay integración conceptual, y reducción de la Relación Vital de *Causa/Efecto* (2002: 78). En nuestra opi-

nión es un error suponer que hay reducción de *Causa/Efecto* en la percepción porque esto supondría que uno de los espacios de entrada no fuera un espacio mental. En efecto, si la causa de nuestro percepto de una 'copa azul' es la copa azul misma, entonces esa copa material tendría que ser un espacio mental, lo cual parece inaceptable, dado que los espacios mentales supuestamente se encuentran activados en la memoria de trabajo y la copa misma ni siquiera hace parte del cuerpo. Por otra parte, si se tratase de que en el blend se encuentra el percepto integrado y en los espacios de entrada información diferenciada (tal como lo enseña la fisiología) de color, forma, movimiento, ubicación, etc., aun así quedarían dos preguntas pendientes: ¿Cuáles son las relaciones vitales entre esos espacios? ¿Cuál es la relación entre la relación vital (semántico-cognitiva) de *Causa/Efecto* y la relación física de causación entre la copa azul y el percepto de la copa azul? En nuestra opinión las respuestas a estas dos preguntas son, para la primera, ninguna; porque en realidad no se trata de espacios mentales; y para la segunda, engranabilidad máxima online y ongoing. Este ejemplo de la percepción también muestra la limitación de la tesis de "reducción a escala humana", puesto que no nos permite diferenciar percepción exitosa de no exitosa: en la ilusión o en la alucinación visual también habría 'reducción a escala humana', pero también error.[67]

Lo anterior nos permite decir una vez más que TEM/TIC ofrece algunas condiciones para la obtención del sentido agentivo, pero no del sentido

67 En comunicación personal Mark Turner nos ha dicho en cuanto al ejemplo de la percepción que en múltiples ocasiones él ha preguntado a las personas qué es lo que causa que se vea una copa azul y dichas personas responden que la causa son las propiedades de dicha copa, mientras que la neurobiología ha demostrado que es un "logro de la imaginación" (Fauconnier & Turner, 2002: 78) poder ver un objeto único como un todo unificado y diferenciado del fondo, ya que la información de color, forma, posición, etc., se procesan en diferentes lugares del cerebro. Ante esto hay dos precisiones: la primera es que la afirmación de la reducción de *Causa/Efecto* aparece explícitamente afirmada en *The Way We Think*. La segunda es que una cosa es la percepción y otra completamente diferente son las creencias de sentido común sobre el funcionamiento de la percepción. Y esto segundo es lo que aclara Turner con su comentario. Aun así, la TIC no puede establecer en sus propios términos la diferencia entre tener una experiencia visual perceptiva de una alucinatoria. Y en términos puramente cognitivos esto puede no suponer un problema, pero en un enfoque agentivo sí, puesto que para nosotros es importante diferenciar percepción de alucinación, al igual que la mera atribución de agencia de la genuina detección de agencia, o en términos más generales, sentido agentivo de sentido agencial. Por su parte, Line Brandt también critica el supuesto alcance de la las RIC en una explicación de la percepción y expone razones adicionales a las aquí expuestas (2013: 360). Compartimos sus opiniones al respecto.

agencial, y por tanto, no diferencia uno de otro.[68] Recordemos, sin embargo, en aras de hacer justicia, que no hace parte de los objetivos de la semántica cognitiva hacer dicha diferencia, y que una cosa muy diferente es que éste sea un imperativo teórico de la semántica agentiva. Pero esto a su vez nos permite establecer que incluso el sentido agentivo tiene sus propias condiciones de cumplimiento que aquí denominaremos *condiciones internas de economía cognoscitiva*.[69] Dichas condiciones tienen que ver, por ejemplo, con las condiciones 'internas' o 'subjetivas' del 'procesamiento cognitivo' que dan lugar a la emergencia del sentido agentivo, presente en la generación de coherencia o sentido de unicidad que se adquiere con el 'insight global' o con 'llegar a una historia', independientemente de que esa generación sea, bajo condiciones agenciales 'externas', 'objetivas' o 'enactivas' acertada, verdadera, correcta, efectiva, etc.; esto es, independientemente de las propias *condiciones 'externas' de resolución agencial* que impone para un agente el tener agendas en curso activas, esto es, los tantas veces mencionados 'propósitos de acción y comprensión locales'.

* * *

Por ahora, pensamos que es, precisamente, la *emergencia imaginativa* del sentido agentivo lo que hay que tener en cuenta para empezar a abordar la cuestión del engranamiento y sus modalizaciones disposicionales. Fauconnier & Turner sostienen sistemáticamente, al menos tres cosas: primero, que la integración conceptual funciona en la comprensión de contrafácticos, analogías, metáforas, etc., como en la (creencia sobre la) percepción de objetos,

68 Si fuésemos a reducir el éxito agencial a términos puramente epistémicos, diríamos que TEM/TIC (y en general, los proyectos de semántica cognitiva) pretende ofrecer un modelo para descubrir los modos efectivos comprensión, pero no de obtención de conocimiento (Greco, 2008: 8). Y piense usted que no es lo mismo 'saber la respuesta' que 'comprender la respuesta', al tiempo que es posible comprender tanto lo falso como lo verdadero. Sin embargo, como veremos, TEM/TIC intenta ofrecer un modelo de los modos efectivos de comprensión, pero no es claro lo que ofrece son modos idealizados de comprensión, asunto que quizás se deba a una especie de confusión entre significación y significancia (ver capítulo III).

69 Estas condiciones internas de economía cognoscitiva están sujetas a constricciones de diferente índole. Algunas no contempladas por la TEM/TIC, como el tiempo de formación de una solución. Otras que sí parecen ser tenidas en cuenta. Por ejemplo, la presencia de relaciones vitales entre inputs y su transformación en el blend –lo que Pérez (2013) ha llamado la "fundamentación" de la interpretación–, que permiten preservar rasgos como la topología de los espacios mentales.

con lo que parecen indicar que hay blends con sentido de irrealidad y de realidad, aunque –según dicen– no hay diferencia cognitiva entre unos y otros (2002: 230). Segundo, que la integración de doble ámbito nos diferencia de los demás animales, y dicen que niños pequeños son capaces de hacer RIC complejas. Y tercero, que TIC es una teoría que ayuda a aclarar, entre otras cosas, la imaginación y la creatividad típicamente humana. Por lo demás, la posición de Fauconnier (2009) es que la TIC muestra que muchos productos de superficie (metáforas, metonimias, contrafácticos) en la construcción de significado en realidad obedecen a procesos (proyecciones) que se pueden explicar mejor apelando a una red generalizada de blends. En este sentido, si estos 'productos' se ven diferentes, esto no quiere decir que su 'producción' no obedezca los mismos principios y procesos.

Hemos de decir, sin embargo, en relación a esos cuatro aspectos, que el nivel y grado de precisión de dichos comentarios no permite dar cuenta de las diferencias que hay en el desarrollo de los niños en muy diferentes clases de tareas, desde las más 'simples' hasta las más 'creativas'. Por ejemplo, ¿por qué si las RIC consisten en 'los mismos principios y procesos' sólo alrededor de los 12 años los niños pueden manejar con fluidez el razonamiento contrafáctico (Rafetseder, Schwitalla & Perner, 2013), mientras que otras formas de blends, como la historia de *Harold y el crayón púrpura* (Johnson, 1955), que puede entender un niño de 3-4 años y también supone contrafácticos y blending de doble ámbito, se pueden comprender mucho antes?

Nuestra idea no es que TEM/TIC esté completamente desviada del todo (si así fuese, ¿qué sentido tendría haber hecho una presentación exhaustiva de ella?), sino que no ha llegado a un punto de desarrollo donde pueda introducir precisiones de mayor especificidad y que son requeridas por la semiótica agentiva. Por nuestra parte, más que pensar en que TEM/TIC ayude a clarificar ciertos procesos cognoscitivos, pensamos que podemos usar lo que sabemos de otras áreas para clarificar, puntualizar y especificar algunas hipótesis de TEM/TIC. Como una muestra, quisiéramos proponer que un análisis cuidadoso del desarrollo de la *función ejecutiva* puede servirnos de pista para ver cómo se va especificando la capacidad de hacer integraciones conceptuales (y por lo demás, otros procesos de dación de sentido). Por ejemplo, parece ser el caso que hay una correlación entre función ejecutiva y las 'acciones de pretensión' (en in-

glés '*pretense*', y en particular, el juego de pretensión, '*pretense play*'; cf. Carlson, White & Davis-Unger, 2013), donde los niños actúan 'como si':[70] por ejemplo, cuando agarran una banana y la ponen sobre su oreja 'como si' fuese un teléfono (Leslie, 1987). Si, además, estas 'acciones de pretensión' aparecen alrededor de los 18 meses (Friedman & Leslie, 2007; Meinhardt, Kühn-Popp, Sommer & Sodian, 2013), y suponemos que el *pretending* es una expresión enactiva del *blending* (en el ejemplo hay un blend de la banana/teléfono), entonces, al menos como una primera aproximación, el estudio del desarrollo de la función ejecutiva nos puede mostrar las diferentes 'etapas' de complejidad que pueden tomar las RIC, los momentos en los que aparecen *plantillas* para la realización de RIC complejas y abstractas (como en el razonamiento contrafáctico), hasta el caso de operaciones abstractas como las que realizan los estudiantes de secundaria en álgebra. Y en efecto, se ha dicho que:

> Hay un reciente cuerpo de evidencia que respalda las muchas conexiones entre la competencia cognitiva y el juego de pretensión. Si los niños carecen de oportunidades para experimentar tales juegos, sus capacidades a largo plazo relacionadas con la metacognición, la solución de problemas y la cognición social, así como áreas académicas como el alfabetismo, las matemáticas y la ciencia pueden disminuirse (Bergen, 2002: 8).

Tendremos un ojo avizor, entonces, sobre estas posibles conexiones. Por ejemplo, si la relación entre función ejecutiva, memoria de trabajo (ejecutivo central) y blending es como la pensamos, no hay algo así como un propósito omniabarcante para la 'integración conceptual', porque la función ejecutiva se ocupa de las agendas a largo plazo y en curso, y en ese sentido, se ocuparía solamente de los propósitos 'de acción y entendimiento local', por lo que no habría un mecanismo cognitivo *adicional* que se encargara de ello. Lo que se daría, más bien, es que –como dijimos anteriormente– el 'efecto global' del proceder de la economía cognitiva sería una reducción a escala humana (o cualquiera que sea su equivalente); pero, precisamente, como un 'efecto' y no como un 'propósito' de la IC. Por el contrario, en el *pretending* de niños de tres años puede ponerse en evidencia que ellos protestan cuando un participante 'rompe'

70 Al respecto, ver Oakley (2010) sobre las hipotiposis y la 'actitud hipotipósica' en la interpretación de signos.

las reglas del *pretending*; por ejemplo, si se comporta como si fuese real lo que bajo el pretending no lo es. Esto implica que ellos reconocen que el desarrollo del juego está constreñido por reglas, esto es, es contextualmente normado, y en consecuencia tiene consecuencias normativas para la acción (Wyman, Racockzy & Tomasello, 2009). De este modo, el comportamiento ha de seguir unos 'propósitos de entendimiento y acción local', que han de ajustarse a los del juego, en coordinación con las actividades de los demás (esfera atencional conjunta), incluso si se trata de estos blends complejos que presentan, en cierto sentido, información parcialmente incompatible. Pero, ontogenéticamente, antes de que se generen estos blends, aparecen la pantomima y los gestos de apuntar que estimulan la imaginación como para establecer que el gesto se correlaciona con un cierto *target* normalmente no presente, lo que pone a disposición de la esfera atencional conjunta dos clases de información compatible: una presente actual y otra presentificable por medio de una estrategia de búsqueda (y ese será, en términos generales, el funcionamiento del uso de índices incluso en la edad adulta). Por otra parte, más tarde aparecerán formas incluso más complejas de blends, con la adquisición del lenguaje y de posibilidades narrativas. Y se ha dicho que el juego de pretensión abre las puertas para la intencionalidad colectiva y el reconocimiento institucional, en la medida en que se aprenden que hay objetos que se tratan 'como si' fueran otros; de forma análoga a como más tarde tratarán estos y aquellos papeles como dinero o esta y aquella ropa como un uniforme, etc. (Racokzy, 2008).

Por lo demás, la mención de la relación entre *blending* y *pretending* nos permite una reflexión ulterior. Hemos insistido en varias ocasiones que nuestra disposicionalidad-temática nos hace acoger diferentes 'contenidos conceptuales' con 'diferentes actitudes'. Por supuesto, una cosa es *creer* que llueve y otra *desear* que llueva. Pero también lo es 'actuar como' si lloviera (*pretending*[71] que llueva). Y así como creer supone un engranamiento kineto-per-

71 Al igual que con '*blending*', vamos a usar la expresión '*pretending*' sin intentar traducirla. Y la razón es triple: primero, no queremos que se confunda con las 'pretensiones' en tanto que objetivos de los roles agenciales y agentivos. Segundo, no queremos que se asocie con la idea de 'ser pretensioso' en el sentido de 'arrogante'. Y tercero, nos recuerda su relación con el '*blending*', en la medida en que cuando se actúa 'como si' hay que tener en cuenta al menos dos contenidos diferenciados: el que se da y el que no se da; pues si se dieran los dos, no habría tal 'pretending'. Por lo demás, desde el punto de vista de Fauconnier y Turner, en la medida en que las RIC pueden ser implícitas e inconscientes, el 'pretending' en el sentido en el que

ceptual en las condiciones del mundo engranado, mientras que el deseo supone un desengranamiento, el *pretending* supone una forma particular de modalización del engranamiento *en relación a algunos aspectos de la esfera atencional*, pero no su ausencia o pérdida de expectativas (desengranamiento total), en cualquier parte de la escena atencional. Piense usted en lo siguiente: cuando alguien 'juega a tomarse el té' con un niño, puede hacer el gesto 'como si' llenara el pocillo con la tetera, pero en realidad sin llenarlo de líquido. Y a continuación ambos harían los movimientos 'como si' se hubieran tomado el líquido del pocillo, por ejemplo, haciendo los gestos correspondientes de llevarse el pocillo a la boca, por lo que una vez terminados los gestos, también se habría acabado el imaginario líquido, que ahora 'estaría' en la garganta. Es claro que en este último momento un niño de tres años puede *creer* que no hay líquido en el pocillo y también *pretend* que no hay líquido en el pocillo. Y usted también. Esto implica que el *pretending* no es simplemente la modificación de un engranamiento por otro en relación a un objeto o un conjunto de objetos. Se trata más bien de que en relación a una *escena* hay un desacoplamiento parcial de algunas de las características enactuables, y por lo tanto, una re-acomodación de la coordinación de acciones y expectativas (y que pueden incluir una cierta normatividad de las mismas, cf. Sinha, 2009), lo que llevaría a la suspensión o inhibición de ciertas acciones y las expectativas correspondientes, al tiempo que la generación o emergencia de otras con sus respectivas expectativas. Se trata, por así decirlo, de poner entre paréntesis unas enacciones y dejar fluir otras, con las expectativas y compromisos que pueden derivarse tanto de unas como de otras. Y en *eso* es en lo que –para nosotros– consistiría el *pretending*.[72] En el caso del juego de tomar té, las razones para creer que el pocillo está vacío es que nunca se creyó que estuvo lleno, por lo que las acciones no tienen efecto en ello; mientras que las razones para

lo estamos exponiendo aquí sería sólo un fenómeno de superficie. Esperamos que la función ejecutiva no.

72 Nichols & Stich (2000) presentan una propuesta en la que el 'pretense' se entiende como una meta-representación que involucra una suerte de supervisión de segundo orden de creencias y deseos. Nos parece que esta versión 'hiper-representacionalista' del *pretending* –vinculada por lo demás con una 'Teoría de la Teoría de la mente', que preferimos no aceptar– exige demasiado a una función ejecutiva que está apenas desarrollándose.

pretending que quedó vacío obedecen a las 'pretendidas' consecuencias del flujo de acciones 're-acomodadas'.

Este breve comentario sobre el *pretending* pone en evidencia que la función ejecutiva tiene impacto no sólo en relación al monitoreo y evaluación de las acciones, sino también en relación al ámbito de solución de problemas; por lo que no tiene por qué asociarse con una dimensión 'puramente inhibitoria' (usualmente asociada a la noción de 'control'), sino que es parte también de la dimensión creativa e imaginativa de la generación de sentido. Y en esto hay convergencia con la insistencia de Fauconnier & Turner en la imaginación como algo importante, y que hay que tomarse en serio, y no como un mero eslogan político o un cumplido a algo que no entendemos. Y el enfoque encarnado de la semántica cognitiva parece hacerlo. Por ejemplo, Mark Johnson abre su famoso libro *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning*, *Imagination*, *and Reason* con la siguiente tesis: "Sin imaginación, nada en el mundo sería significativo. Sin imaginación jamás podríamos hacer sentido de nuestra experiencia. Sin imaginación jamás podríamos razonar hacia el conocimiento de la realidad" (1987: ix). A continuación propondremos una variación del mismo asunto.

Lo que vamos a hacer ahora es intentar hacer una aclaración conceptual y metodológica a partir de la modificación de un ejemplo que aparece en un artículo de Mark Turner, llamado, precisamente, "The Way We Imagine" (2007a: 214). Piense usted en el caso de un hombre que es invitado a una boda y hace las veces de padrino. Ve a la pareja casarse, los ve felices, y empieza a proyectarse a sí mismo, como haciendo las veces de novio, y a su pareja actual, haciendo las veces de novia. Y empieza a reconocer que esa sería una situación en la que se sentiría cómodo, aunque antes hubiera pensado lo contrario. Y a partir de allí decide proponerle matrimonio a su pareja actual. Ahora, ¿se trata de una RIC? Según TEM/TIC, por supuesto. En un espacio mental está lo que el fulano ve, en el otro están él y su pareja. La proyección de elementos de uno y otro espacio permite que en el blend se encuentre él casándose ahora con su pareja actual. Ahora, sobre lo que queremos llamar la atención, y que pone en evidencia el ejemplo, es que un espacio de entrada está engranado en la realidad actual (lo que el hombre ve) y otro está engranado en una realidad pasada (el recuerdo de él y su pareja actual) y el blend es una mezcla de ambas cosas: es fantástico,

pero con consecuencias en lo real, pues es a partir de allí que forma el *deseo* de casarse, *cree* que para su pareja actual ése sería también un deseo con el que podrían desarrollar *enacción conjunta*, y *toma la decisión* de proponerle matrimonio. Pensemos, además, en lo que le pasa a un actor dramático que 'vive' su papel o al espectador conmovido que ve su actuación. Tanto en el primero como en el segundo caso parece haber también una 'integración' de las disposiciones. En efecto, el espectador, al mismo tiempo, *cree* que el personaje encarnado por el actor sufre, aunque *no cree* que el actor que lo representa sufra.[73]

Para nosotros esto quiere decir que el contenido de la imaginación puede derivar o decantarse en *deseo* (en todo el rango buléstico: de los antojos simples a los caprichos irreprimibles), en *creencia* (el rango epistémico, de la duda a la creencia, pasando por la sospecha), en *intención* (desde la ejecución de un acto hasta el planeamiento sostenido de algo), en *pretending*, etc. Y de este modo –vía imaginación– es, entonces, que surgen las agendas para los agentes.[74]

En todo caso, es importante darse cuenta de que las variaciones de sentido que hay en el ejemplo tienen origen en la *disposición* 'percibir'[75] la boda. Y ya

73 Agreguemos que incluso los trabajos sobre respuesta afectiva a eventos ficticios (Roher, 2005) no parecen tomar en cuenta esta distinción entre integración/composición disposicional-temática. Por lo demás, tener en cuenta las marcas disposicionales puede generar una respuesta parcial a la idea de que los productos de superficie (metáforas, contrafácticos) obedecen a los mismos principios (cf. Fauconnier, 2009): si las marcas disposicionales hicieran una diferencia de sentido, eso explicaría (aunque fuera parcialmente) por qué una metáfora se 'siente' diferente que un contrafáctico.

74 El lector audaz habría pensado desde el capítulo I que si la dación de sentido se da en el cumplimiento de agendas, habría que pensar en si las agendas no tienen significación, porque si no la tienen, los objetivos mismos no tienen sentido, y si la tienen, el sentido no viene dado por el sentido agentivo, sino por el sentido agentivo en conjunción con las agendas, lo cual hace circular la explicación, porque eso es tanto como decir que el sentido agencial se da por el cumplimiento del sentido agencial. En este momento podemos abordar esta posible objeción: el surgimiento de agendas emerge a partir del sentido agentivo que da cumplimiento a agendas previas. Y las primeras agendas que surgen están especificadas por las necesidades biológicas de supervivencia. Ir más allá de eso es preguntarse por el origen de la vida. Y ése es un asunto que no vamos a discutir aquí, por muy interesante que sea.

75 ¿Significa eso que la kineto-percepción es más básica que la imaginación? Es importante tener en cuenta que desde un punto de vista fisiológico hay superposición en la activación de ciertas zonas corticales cuando estamos viendo, recordando o imaginando visualmente algo (cf. Cornoldi, De Beni & Mammarella, 2008). De modo que "imaginar", "recordar", "ver" son palabras que usamos para referirnos a fenómenos que tienen a la base los mismos procesos cognoscitivos. No se trata de establecer cuál es más básica que las otras, porque desde un punto de vista cognitivo los procesos involucrados parecen converger. Se trata de mostrar que en el caso de la kineto-percepción la imaginación está co-variando con el medio (entre otras

habíamos sostenido en el capítulo I que el *engranaje de base* parece ser kineto-perceptual, que es el que *sitúa* al agente en un medio que le permite navegarlo o explorarlo espacialmente o manipular lo que encuentra allí como disponible. Quisiéramos sostener ahora que cualquier modalización *disposicional* de uno o varios temas, dependerá de procesos imaginativos que darán lugar, precisamente, a *disposiciones* (creer, temer, añorar, etc.) con diferentes grados y modalidades de *engranamiento*. (Recordemos que el carácter disposicional es la característica quinta de la dación de sentido, ver sección 1.4). Esto significa que para nosotros –en una vena que podría reconocerse como fenomenológica (incluso yendo hasta el propio Husserl) aunque usando nuestra propia terminología y modificando la tesis original– la imaginación es un *acto* con *disposición neutralizada* (cf. Thompson, 2007: 292) y cuyo contenido depende del reclutamiento de las responsividades de la arquitectura temática. Es decir, la imaginación no tiene una disposición como la de la percepción o la de la intención/acción manipulativa (que es la del engranamiento actual), o la del recuerdo (que es la del engranamiento en el pasado), o la de la predicción positiva (con engranamiento en el futuro), etc.; la imaginación produce contenidos que nuestra *capacidad disposicional* 'pone a disposición' según sea el perfil agentivo de cada uno de nosotros. (Esto no nos compromete con que haya una facultad imaginativa o algo así, pues son los mismos recursos de función ejecutiva, atención, memoria y capacidad de categorización los que están en juego allí). Por supuesto, en la *disposición perceptual* hay engranamiento actual; pero si no hay ítem perceptual realmente presente, lo que experienciamos se considera una alucinación. Así, aunque el engranamiento no garantiza adecuación (es decir, paso de sentido agentivo a sentido agencial), permite empezar a establecer ciertas condiciones agenciales con las que se pueden especificar la resolución y aprehensión agencial (ver secciones 1.3, 1.5, 1.6 y 1.7) cuando éstas son, por así, decirlo, 'extrínsecas' al agente, como cuando la presencia del ítem perceptual hace parte de las condiciones de cumplimiento

cosas, por la gran cantidad de recursos cognitivos requeridos por la atención para ese caso). Porque –y éste es un asunto que hay que tener presente siempre– la kineto-percepción es un *logro* que adquirimos poco a poco desde la niñez y que sostenemos hasta que morimos. Ahora agregamos que bajo la rúbrica "imaginación" estamos denominado los procesos cognitivos que se ponen en juego en la construcción de sentido: hay imaginación cuando la agencia operativa construye opciones de sentido.

en el engranamiento que se decanta en la disposición kineto-perceptual. En otras palabras, por una parte, tener en cuenta las modalizaciones de la engranabilidad (las disposiciones) habilita a una teoría para ofrecer condiciones agenciales, y de este modo, permite introducir criterios de corrección. Pero por otra, en la medida en que la imaginación parece tener un modo neutralizado de engranamiento, podemos suponer (al menos como hipótesis inicial) que en las agendas que consisten en imaginar algo, el obtener como producto imaginado dicho algo basta para dar cumplimiento a dicha agenda, y por lo tanto, en lo que se refiere a la imaginación, lograr dar sentido agentivo es también lograr dar sentido agencial, de forma similar al modo en que Searle (1992) propone que en cuanto a la conciencia, no hay distinción entre apariencia y realidad. Así, de modo análogo a que si a usted le parece que tiene un dolor entonces tiene un dolor, si su agenda es {*imaginar un burro volador*} y lo imagina, el sentido agentivo es el sentido agencial; y esto sería así porque en un modo neutralizado de engranamiento el engranamiento no impone condiciones 'extrínsecas' de adecuación, y las restricciones 'intrínsecas' serían relativas a las restricciones que impone el propio agente, por ejemplo, de hacerlo compatible (o no) con el mundo real, de fantasía, abstracto, etc.

Así que un primer paso para abordar el asunto de la engranabilidad es especificar las disposiciones que modalizan a los espacios mentales en las REM/RIC, y esto es posible especificarlo ya que las REM/RIC, en tanto que contenidos temáticos, *terminan decantándose según las diferentes disposiciones agentivas*. Y digamos una vez más que el *sentido de realidad* con el que se asume una cierta tematización depende de que la disposición con la que se adopta se decante de cierta manera, y no solamente por "suponer implícitamente" el mundo real (Fauconnier, 1997: 68). Así, un punto crítico en relación a nuestros comentarios en torno a TEM/TIC –y que sólo logramos después de considerar cosas como la función ejecutiva, el estatuto del pretending y la imaginación– es que allí no se establece con suficiente precisión y explicitud las diferentes formas que puede tomar la disposicionalidad (y sus decantamientos) en los procesos de tematización, ni en consecuencia, el papel que desempeñan en la dación de sentido.

Y al empezar a ver cuáles son las modalizaciones de la engranabilidad presentes, se puede, a la vez, empezar a recuperar de un modo explícito el sentido

de *situacionalidad*. El especificar las disposiciones tiene un efecto adicional, y es que trae a colación el sentido de realidad, fantasía, ficción o irrealidad que un agente atribuye al contenido de las REM/RIC. Por ejemplo, en el caso de la percepción, el sentido que se le da a lo que se percibe es de realidad (que es diferente de la realidad misma), al igual que si se trata de un recuerdo, o de un reporte sobre un hecho factible que se considera fiable (ver sección 1.7.3); mientras que en el caso del deseo no satisfecho, no se le da sentido de realidad a eso que se ha deseado, ni tampoco de ficción, sino de irrealidad; y así sucesivamente. De este modo, quisiéramos sostener que lo que primariamente da el sentido de 'fantástico', 'ficticio', 'real', etc., a las responsividades temáticas es su modalización *disposicional* debida al funcionamiento de la *agencia operativa* (insistamos en que no es lo que lo vuelve real o irreal, sino lo que le da sentido de realidad o irrealidad) con la que se decanta dicha responsividad. Pero esto no implica que los contenidos temáticos no tengan impacto en el sentido de realidad, de fantasía, irrealidad, etc., que se le está dando a algo. Por el contrario, del mismo modo que hay un impacto en el sentido de realidad otorgado a algo debido a las disposiciones, también lo hay debido al contenido temático atrincherado: una de las diferencias entre traer a colación como tema a "Woody Allen" o traer a "Sherlock Holmes", es que el primero 'trae consigo' un cierto sentido de realidad, mientras que el segundo no. Lo que queremos implicar aquí es que si esto es así es porque en la formación de las categorías "Woody Allen" y "Sherlock Holmes", a la primera la hemos formado con una disposición que se decanta en creencia engranada en el mundo kineto-perceptual actual; mientras que en la segunda, la disposición se decanta en creencia engranada ficcionalmente, y de este modo, su formación 'hereda', por así decirlo, el carácter del engranamiento de su génesis, y la modalización que allí se ha decantado es la que también se atrinchera, debido a la habituación (ver sección 1.2.2.3). En otras palabras, lo que queremos proponer es que habría un cierto sentido 'heredado' de realidad/irrealidad temática a partir del sentido de realidad/irrealidad disposicional; y es de esta manera que los contenidos de los que ya disponemos afectan la manera en que van a decantarse nuevos contenidos: si alguien nos dice: "Woody Allen es vecino de Sherlock Holmes", tenderemos en primera instancia a pensar que se trata de un error, un caso de homonimia, un chiste, o algo por el estilo;

pero no que realmente, en el mundo de engranaje básico, donde hay fluidez kineto-perceptual coherente y adecuada, el director de *Match Point* y *Manhattan* y el personaje de ficción creado por Conan Doyle viven en el mismo vecindario. Además, habría una primacía del sentido de realidad dado por la percepción, en virtud de su carácter de engranamiento actual, y con ello, en el impacto en el sentido de admisibilidad de nuevos contenidos. Y lo mismo sucedería con otras clases de disposicionalidad temática, como los derivados de los deseos (sentido de realizabilidad positiva/negativa), intenciones (sentido de plausibilidad/implausibilidad pragmática), etc. Y es de esta manera que traer a colación contenidos temáticos con ciertos sentidos de realidad, fantasía, irrealidad, idealidad, etc., hace que también se traigan otros contenidos adicionales. Esto involucra un comentario más: si nos parece que la afirmación "Sherlock Holmes y Woody Allen son vecinos" es anómala (o que al menos requiere de una aclaración adicional), es también porque "Sherlock Holmes" y "Woody Allen" pertenecen a universos del discurso diferentes. Así, no sólo "Sherlock Holmes y Woody Allen son vecinos" es extraño, sino que también lo sería "Sherlock Holmes es vecino de un triángulo", porque el sentido de ficcionalidad no es igual al sentido de idealidad. Por el contrario, "la elipse y el círculo son vecinos" no es extraña en lo absoluto si se entiende "vecinos" en el sentido de "(geométricamente) próximos", dado que la vaguedad de algo como 'proximidad' puede especificarse en diferentes universos del discurso, como por ejemplo, 'proximidad conceptual' (sentido de idealidad), 'proximidad espacial' (sentido de facticidad, sea de realidad o de ficcionalidad), 'proximidad teórica o de creencias' entre dos personas (proximidad epistémica), etc.

Ahora, la compatibilidad o incompatibilidad entre diferentes temas del mismo universo del discurso o de universos del discurso diferentes ponen en juego criterios de corrección para su admisibilidad, es decir, diferentes grados verosimilitud/aceptabilidad (ver sección 1.7.3).[76] Puede haber diferentes

76 Agregaremos que en la formación de nuevos contenidos disposicional temáticos también hay que ver que el impacto que tienen los contenidos temáticos anteriores, sean las consideraciones sobre la verosimilitud de ciertos supuestos hechos o sobre la aceptabilidad axiológica de ciertos actos/acciones o conductas (ver sección 1.7.3), depende no sólo de que se dé una cierta prioridad a las disposiciones sobre los temas en el momento de evaluar esos nuevos elementos temáticos, sino también de nuestra responsividad temática potencial previa. Si a

grados de verosimilitud o aceptabilidad dependiendo del tema que estemos tratando: en el universo del discurso en el que se desarrollan las historias de Sherlock Holmes escritas por Conan Doyle, es verosímil que éste se pelee con Watson, pero no (o al menos no sin aclaraciones ulteriores) que arme una bomba de protones y la explote. Hay casos en los que ítems de universos del discurso aparentemente diferentes se yuxtaponen para crear un universo del discurso 'unificado' (piense, por ejemplo, en los muy diferentes personajes de la saga *Shrek* o en *La liga de los hombres extraordinarios*), y esa 'unificación' supone poner entre paréntesis (o al menos relajar) la verosimilitud con respecto a su universos de origen. Y, por supuesto, hay veces que es la aceptabilidad la que cede (en el humor negro, por ejemplo).

Traer a colación el asunto de la *disposicionalidad temática* tiene un efecto importante en la comprensión de la noción de *representación*. En efecto, esto implica que cuando tenemos una imagen en la que aparece una escena reconocible (supongamos que se trata del reconocimiento de un edificio), dar sentido a esa escena hace parte del sentido agentivo, pero no lo agota, pues aun haría falta decir cuál es la *disposición* en cuestión: ¿se trata de una disposición de creencia? Entonces se le ha dado un sentido de realidad, y a la imagen se le ha dado un uso referencial en relación a un universo del discurso de base, por ejemplo, nuestro mundo experiencial kineto-perceptual. ¿Se trata de una disposición epistémica sin credulidad positiva? Quizás se trata de un edificio que hace parte de una historia de ciencia ficción, en la que hemos tenido una cierta "suspensión de la incredulidad", como decía William James, que consiste en una creencia parcialmente desengranada con respecto al mundo de base y engranada en ese mundo de ficción (sentido de ficcionalidad). ¿Se trata de un deseo? Entonces no es necesario que se le haya dado un sentido de realidad, y quizás se trate de una imagen de un edificio proyectado como una maqueta digital, en cuyo caso no tiene sen-

la posibilidad de reclutar Frames, MCI y dominios para la generación de sentido, además se agregan las reflexiones sobre la *admisibilidad*, se fortalecería el punto de partida para hacer una reflexión sobre la **retórica** (en el sentido amplio y no como simple *elocutio*). En efecto, hay que tener en cuenta que la *aceptabilidad* de un contenido (la posibilidad del *convencer*) tiene un *respaldo* dado por los procesos de la condición fiduciaria y todo el espesor del terreno común; al igual que lo tiene la posibilidad del *per-suadir*, en la medida en que una disposición temática puede devenir en acción. Pero este asunto ciertamente requiere de un trabajo aparte.

tido de realidad, pero si hay un proyecto en el que se cree que se va a llevar a cabo, el sentido empieza a ser el de realizabilidad. Y esto también quiere decir que en el caso de la representación, tal como se la usa en TEM/TIC/Aarhus, pero también en otros ámbitos, ésta por sí sola no nos dice cuál es la disposición con la que hemos de adoptar el contenido de dicha representación (ver sección 3.3.1).[77] Y particularmente en TEM, si allí se decía que el espectro de las posibles interpretaciones –incluyendo las ambigüedades– emergen, no de acuerdo a la clase de espacio que se trate (creencia, representación pictórica, contrafáctico, tiempo, etc.), sino de acuerdo a las múltiples conexiones potenciales entre espacios, esto aun no explica por qué damos diferente sentido a una creencia, o a una representación pictórica o a un contrafáctico, etc. Ahora podemos decir que esa diferencia se debe a los efectos de las disposicionalidad en la construcción de la tematización. Y para el caso particular de los blends, si bien estamos de acuerdo con Line Brandt (2013: 261) en que son *fictivos* en tanto que no se consideran relativos a algo 'actual', sino 'virtual' (en el sentido que tiene para Langacker (1999a) esa expresión); en todo caso agregaremos que para nosotros la fictividad se relaciona con las disposiciones, y en tanto que tal, es un fenómeno asociado a la articulación de integraciones en relación al 'tejido emergente' del proceso de reclutamiento/construal (ver sección 2.4.4.1): en efecto, si los blends no se consideran 'actuales' es porque *no se cree* que los elementos o relaciones que en ellos emergen tengan una contrapartida existencial con respecto al universo del discurso que permite construirlos o al que apuntan. En otras palabras, no se llega a creer en su existencia, lo que no es lo mismo que creer que no existen: una cosa es no formar una creencia en relación a *x* y otra cosa es formar una creencia en relación a la no exis-

77 Una ulterior consecuencia es que lo que se conoce como 'ilusión referencial' (Barthes) no es un asunto que se desprenda del contenido de los signos, sino de las disposiciones con se acojan tales contenidos, porque referir es una conducta que adopta un agente para 'mencionar' algo mediante el uso de representaciones. Y eso depende, hasta cierto punto, de las disposiciones que se adopten con respecto a dichas entidades y esto no es de suyo un asunto que puedan 'hacer' los signos cuando no son agentes. Podríamos llamar a esa tesis barthesiana, que ha tenido tanta influencia en la semiótica europea (*e.g.*, Greimas & Courtés, 1979: 337), la "ilusión de la 'ilusión referencial'", puesto que es tanto como decir que son los signos los que tienen un 'efecto de realidad' o 'efecto de verdad', cuando dicho 'efecto' (si lo hubiera), lo genera la actividad del agente, y no sólo por hacer suyos los contenidos 'de' los signos, sino también por hacerlo bajo el amparo de ciertas disposiciones particulares.

tencia de *x*, por ejemplo, una cosa es no formar una creencia en relación a la existencia de las brujas y otra cosa es formar la creencia de que las brujas no existen (en un cierto universo del discurso de referencia). De esta manera lo *fictivo* no es lo *ficticio*: mientras que lo ficticio es aquello que creemos que no tiene un correlato kineto-perceptual en nuestro mundo experiencial de base, lo fictivo se refiere a una modalización de lo que *no* se genera en la disposición de creencia: se trata de un desengranamiento del modo de presentación de los ítems semióticos, sea que haya o no, engranamiento kineto-perceptual de base para esto últimos. Quizás esto se aclare mediante un poco más mediante otro ejemplo. Contraste usted las frases:

> "El límite norte de la Casa de Nariño en Bogotá recorre desde la carrera séptima hasta la octava"

> "El límite norte de la Comarca en la Tierra Media recorre desde Bree hasta el Bosque Negro"

Y mientras podemos decir que el uso de "recorre desde... hasta..." supone un construal dinámico para un hecho que es 'estático' en ambos casos (ficti-vidad), el hecho de que en la primera oración se trate de establecer un construal acerca de un universo del discurso que tiene un correlato experiencial kineto-perceptual mientras que el segundo no, tiene como efecto que se dé a los ítems de la primera oración sentido de realidad, mientras que a los segundos se les dará sentido de ficcionalidad.

De esta manera, para nosotros la fictividad tendrá un papel tanto en la neutralización de la presentación de la disposición frente a algunas características de un elemento temático (por ejemplo, en el caso del construal dinámico de las dos frases anteriores), como en la integración de disposiciones de diferente variedad (por ejemplo, recuerde el caso –para nosotros fundamental– del *pretending*), en relación a un universo del discurso; en particular, si cuando el universo de referencia es aquel 'poblado' por los ítems con los que entramos en engranamiento kineto-perceptual y al que le damos sentido de realidad. De nuevo, no es lo mismo creer que *x* no pertenece a nuestro mundo experiencial (lo ficticio) que no generar una creencia acerca del modo en el que se describe que *x* se comporta o no en nuestro mundo experiencial básico o en algún otro (lo fictivo). De este modo, tanto lo ficticio como lo

fictivo son *efectos* de sentido debidos a la construcción online/ongoing del sentido, pero se trata de efectos diferentes.

* * *

Lo que acabamos de decir en relación a la dinámica general de la dación de sentido tiene consecuencias adicionales en la manera de comprender algunos conceptos semánticos, como el de "verdad", "error" o "falsedad". Recordemos que una de las características de la función ejecutiva vinculada a la atención es la que asigna el sentido de cumplimiento de meta o de agenda (ver sección 1.2.3.2). Pero, además, sabemos que generalmente damos por descontado que el sentido agentivo da cumplimiento al sentido agencial (por lo demás, la economía cognitiva así lo exige). Ahora, si volvemos al ejemplo de la vez en que alguien iba por la calle, en la noche, y reconoció un gato cuando se trataba de una rata enorme, podemos ver que la coherencia del sentido (agentivo) no se ajusta al sentido agencial. Sin embargo, la determinación del sentido agencial requiere que un agente, efectivamente, lo determine. Pero si el agente que reconoció un gato, pero no identificó la rata, no se preguntó si 'de verdad' eso que reconoció era un gato, entonces tampoco se preocupó por establecer la 'verdad' de su reconocimiento, sino que se dio por satisfecho con su sentido agentivo. Pero si se lo preguntó, es porque el foco de atención ya no era el ítem semiótico que había en la escena donde se dio el reconocimiento, sino que su foco era la veracidad del juicio de reconocimiento perceptual, por lo que la pregunta por la verdad es una pregunta reflexiva (que según la tradición pragmatista emerge cuando hay alguna clase de duda, que es una disposición experiencial muy particular: piense en alguna vez en que usted haya dudado, ¿puede recordar el titubeo y la ansiedad que se genera a partir de los diferentes cursos de acción ?). Y de este modo, lo que se pregunta el agente es algo como "¿eso sí era un gato?". Y para responder a esa pregunta puede proceder de diferentes maneras. Una de ellas es apelar a su memoria e intentar recordar cómo era la cola de lo que vio. Otra sería ir a la calle y buscar al gato. O incluso puede preguntarle a algún vecino. Lo que importa señalar en este momento es que preguntarse por la 'verdad' de algo es un asunto que requiere de una toma de distancia con respecto a lo que se ha estado haciendo, del mismo modo que cuando estamos escribiendo con un lápiz alguna

cosa, no nos preguntamos por la adecuación del lápiz, a no ser que no escriba, deje manchas, o se le rompa la punta; y es entonces cuando dejamos de escribir y examinamos el lápiz. Es decir, el lápiz es un instrumento que nos sirve para dar cumplimiento a un objetivo (es un medio para un fin), y cuando no nos funciona como esperamos, atendemos a las condiciones del lápiz que habíamos dado por descontado que eran adecuadas, cuando no lo eran. Pero, y éste es el punto crucial, sólo nos damos cuenta de que no lo eran después de haber vuelto nuestra atención sobre ellas y haber dado sentido a esas condiciones. Esto significa que en un caso como el anterior, que es el usual en la vida cotidiana, la noción de "error" se aplica *a posteriori*, es decir, es una significación evaluativa que contrasta dos significaciones previas. Y lo mismo sucede con las nociones de "verdad" y "falsedad". Esto quiere decir que, por una parte –a diferencia de lo que ocurre con otras propuestas semióticas–, la semiótica agentiva tiene una propuesta semiótica sobre en qué consiste la noción de "verdad", "falsedad", "error", y por extensión a los meta-predicados semánticos axiológicos; y por otra parte –y a diferencia de lo que ocurre en la semántica formal y la tradición filosófica que la respalda–, las nociones de "verdad", "falsedad", "error", "malinterpretación", etc., son nociones que no se entienden como una mera correspondencia estática entre "proposiciones" y "estados de cosas", sino como la congruencia entre al menos dos significaciones agentivas, de las cuales una va servir como punto de referencia ante la que la otra se ajusta, producidas en línea como responsividades frente a los focos de atención en curso y cuyo sentido agencial es, por una parte, deliberadamente determinado por el agente (en la medida en que se realizan online y de este modo pueden atrincherarse, la que se ajusta puede llegar a considerarse una creencia verdadera), y por otra, la determinabilidad de sentido agencial es garantizada por las condiciones de engranabilidad e intersubjetividad a la que se puede someter el cumplimiento de la agenda en cuestión. Lo anterior tiene como consecuencia que (1) dar sentido de verdad a algo, no es lo mismo que (2) hallar la verdad de algo ni que (3) dar por descontada la verdad de algo. Lo primero requiere de atención focalizada en relación a la posibilidad de juzgar algo como verdadero o falso, pero hasta ahí, se puede tratar de un sentido agentivo. Lo segundo, además de lo anterior, requiere que se trate de un sentido agencial, y esto requiere, al menos, de un esfuerzo sostenido de

monitoreo y control por determinar la adecuación, y de esta manera, más que de 'Verdad', deberíamos hablar de un 'veridar'; esto es, un proceso sostenido en el que vamos haciendo congruentes nuestras predicciones con nuestros hallazgos, en un espíritu similar al que hace más de cien años propusieran William James, Charles Peirce y John Dewey. Lo tercero no hace parte de la atención focalizada, sino que incluso, puede llegar a ser parte del *trasfondo* (ver sección 1.2.2.4), y de esta manera, sólo bajo un esfuerzo particular, hacerse accesible fenoménicamente.[78]

2.4.3.2. Los desafíos en relación con la experiencia de actuar

La idea de que la *disposicionalidad* está infra-especificada en la semántica cognitiva (asunto que se podía inferir desde la presentación de la sección 2.4.1) introduce la posibilidad de preguntarse por el impacto que puede tener en la significación la relación entre la dimensión disposicional y las dimensiones de la animación. En nuestra opinión, ese es un asunto crucial que algunos teóricos del pragmatismo (particularmente William James) y de la fenomenología (Edmund Husserl) tuvieron muy presente en sus análisis de la experiencia al final del siglo XIX y comienzos del XX, y sobre los que ha habido ingentes esfuerzos de investigación; pero que no parecen haber dejado una huella evidente en los trabajos de la semántica (cognitiva o no), y menos aún, en los semióticos. En particular, si hemos dicho que el ejercicio sistemático de la agencia operativa es el que genera la experiencia con sentido, llamemos también la atención sobre el hecho de que en el sentido agentivo, que se pone en marcha en la resolución de agendas, la experiencia de dar sentido a algo también hace parte de dicho sen-

78 El psicólogo Rafael Núñez, muy cercano a las posturas de la semántica cognitiva, es quizás el único que en esa tradición propone una idea de 'Verdad', y lo que propone viene a ser equivalente a 'coherencia encarnada en línea' (cf. Núñez, 2008: 358). Esto tiene como consecuencia –no explícita pero aceptada por Núñez (comunicación personal)– que la noción de error sea *a posteriori*, con lo cual podemos estar de acuerdo. Y que la noción de "verdad" sea equivalente a interpretación coherente para alguien; y con esto ya no podemos estarlo, porque esto es tanto como adoptar la tesis de Richard Rorty de que hay que abandonar la idea de verdad y remplazarla por la de creencia justificada, donde la justificación en el caso de Núñez, además, consiste en la mera experiencia actual, y deja de lado su carácter normativo, esto es, el carácter *experiencial posible normado*. En otro trabajo (Niño, 2011) hemos mostrado las razones por las cuales, las tesis de Rorty no parecen convincentes, sino que se requiere independizar la noción de verdad de la de justificación.

tido agentivo. En otras palabras, si usted tiene como agenda el sostener un vaso con los dedos por un minuto, pero alguien le anestesia el brazo, le pone unos terminales eléctricos, y al ponerle corriente logra que su brazo sostenga un vaso por un minuto, diríamos que alguien ha resuelto el objetivo por usted, y no que *usted* ha resuelto la agenda. Porque –y recordemos que éste es el asunto central– el surgimiento de una agenda lo es para un agente. Y cuando un agente se plantea como solucionador de su agenda (normalmente de modo prenoético), la resolución de la agenda incluirá su *sentido de agencia* (ver sección 1.2.1.1), es decir, el sentido de que es él, en tanto que agente, el que causa su propia acción (y no porque alguien más esté causando su acción). Y cuando esto sucede el agente tiene la *experiencia de actuar* (como diría James), que es lo que pierde en el caso del brazo anestesiado.

Ahora, una de las maneras de poner en evidencia esto es tener presente que el ejercicio de la agencia operativa tiene unas condiciones básicas, dadas por las condiciones de la animación. En el capítulo I vimos que las condiciones básicas del agente humano, en cuanto ser animado, esto es, vivo y encarnado, son al menos, kineto-percepción, afectividad, temporalidad, espacialidad, e intersubjetividad. Y hemos visto que la semántica cognitiva adopta un enfoque encarnado[79] donde la kineto-percepción es importante para la emergencia de los esquemas de imagen y la arquitectura conceptual. La pregunta que nos hacemos ahora es ¿cómo se relacionan estas dimensiones del agente animado con la construcción de sentido?

El desafío de la afectividad

Según TEM/TIC es posible especificar en los espacios mentales efectos afectivos (Fauconnier & Turner, 2002: 129; Fauconnier, 2005: 529). Y si hubiera alguna duda sobre la posibilidad de que los espacios mismos tengan un contenido afectivo, esta se superaría fácilmente si pensamos que los espacios mentales son construidos también en términos de dominios à la Langacker,

79 Éste es un punto sobre el que la propuesta Aarhus no es explícita, pero en la medida en que hay reiteradas defensas de posiciones cartesianas en los textos y conferencias de Per Åge Brandt, inferimos que no hay mucha simpatía por tal enfoque. Por su parte, Line Brandt explicita su posición filosófica que denomina "realismo fenomenológico cognitivo dualista" (2013: 384-385). Y nuevamente, en este caso, es el 'dualismo' el que hace que no podamos estar más cerca de su posición, a pesar de las simpatías que tenemos por la actitud fenomenológica con la que aborda los problemas del sentido.

quien sí contempla explícitamente esta dimensión del sentido. Y, en efecto, ejemplos como el de la violencia doméstica dejan en claro que el contenido de las RIC tiene una dimensión afectiva muy prominente, y en el modelo de Aarhus el espacio de relevancia presenta componentes con fuertes elementos afectivos –de algún modo involucrados con el esquema ético allí postulado para el espacio de relevancia– al igual que lo que allí se denomina "implicaciones pragmáticas". De hecho, si no fuese así, no podríamos comprender o explicar los efectos retóricos que tiene el uso de muchas expresiones metafóricas o de las ironías.

Otra cosa, sin embargo, es que cualquier espacio mental, o más ampliamente, cualquier REM/RIC, se construya a partir de o teniendo como base las dimensiones de la afectividad, pues esto ayudará a definir el *construal* con el que se construye ese espacio mental. Esas dimensiones afectivas incluyen, como recordará usted, el *tono afectivo* y la 'medida' de *arousal/valencia* (recuérdese la discusión sobre la afectividad en sección 1.2.1.2. y que la afectividad se presenta como una de las características centrales de la dación de sentido, sección 1.4), esto es, las fluctuaciones en el nivel de interés y de valoración que éste presenta en la construcción de las REM/RIC. Piense, por ejemplo, en la diferencia que hay entre discutir algo estando de mal genio, deprimido o muy feliz, motivado o desmotivado, etc. O intente recordar alguna situación donde usted ha participado y hay personas muy interesadas y otras que no lo están. O al revés, donde usted no está interesado y otras parecen estarlo.

Pero lo importante es que, tal como vimos en el capítulo I *siempre* que estamos haciendo algo, *siempre* que está operando nuestra agencia operativa, nuestra dación de sentido está atravesada por una serie de valores afectivos: la dimensión del arousal/valencia y del tono afectivo. El punto aquí, entonces, es que si modelamos la dación de sentido con espacios mentales, deberíamos tener en cuenta que su construcción está constreñida por un cierto valor de arousal/valencia que los atraviesa. Por supuesto, en la explicación de cómo se ha dado esto se puede recurrir a varios métodos de análisis (*e.g.*, Alvarado, 1997) o experimentación (*e.g.*, Delplanque, Silvert, Hot, Rigoulut & Sequeira, 2006; Chanel Kronegg, Grandjean & Pun, 2006; Corson & Verrier, 2007; Gianotti *et al.*, 2007). Pero sobre lo que queremos llamar la atención y que nos parece infraespecificado por las teorías de la semántica cognitiva,

es que las REM/RIC pueden intervenir en la *modificación* de esa dimensión afectiva. Por ejemplo, puede suceder que a diferentes personas, con diferentes estados de ánimo y arousal/valencia, se les presente un truco de magia o se les cuente un chiste; y la idea es que hacer bien el truco o el chiste consiste (normalmente) en sorprender o hacer reír a esas personas (per-agenda). Y eso involucra modificar su estado de ánimo y arousal/valencia *por medio* de hacerles realizar una (o una serie de) REM/RIC. Y pensemos en cuántas ocasiones lo que es verdaderamente importante es *esa* modificación afectiva. Recordemos que la palabra "emoción", es precisamente eso "*e*-moción", "llevar al movimiento". Esto implica, de suyo, que el cumplimiento de per-agendas estará atravesado ineluctablemente por esta modificación.

De este modo, un asunto conveniente (por decir lo menos) será el de *marcar* (ya veremos cómo) *la dimensión afectiva disposicional*, *en las que emergen las REM/RIC*, *pero sobre todo*, *en las que el objetivo es que la construcción de estas REM/RIC logre modificar los estados de ánimo de los demás agentes*.

Ahora, una de las maneras de entrar a analizar la relación entre afectividad y construcción de sentido (aceptando provisionalmente la terminología propuesta por TEM/TIC/Aarhus) es distinguiendo entre el espacio de las *dia-metas* del espacio *dil-agencial* (y por tanto, *per-agencial*). Recuerde que una dia-meta es el objetivo de un dia-acto, y un *dia-acto* es un acto que se supone sirve como un medio para un fin ulterior, y ese fin ulterior no se consigue al terminar de realizar ese dia-acto, sino como *dia-efecto* del mismo, como en el caso de un acto de habla para persuadir (ver sección 1.6). Llamaremos *espacio de una dia-meta* al espacio en el que un agente está intentando dar cumplimiento a una dia-meta, mientras que el espacio dil-agencial (per-agencial) será aquel en el que un agente espera que se realice su dil-agenda (per-agenda). Ahora, el espacio per-agencial es un espacio que un agente A_1 crea como una expectativa frente a la significación que va a generar un agente A_2, en virtud de un acto/acción o actividad de A_1 (que llamaremos a_1). Por ejemplo, en el momento en que A_1 cuenta un chiste (es decir realiza a_1, dando cumplimiento a su dia-agenda {*contar un chiste*}), con la intención de hacer reír a A_2, genera un *espacio per-agencial* en el que A_2 se ríe. Y en la medida en que ése es un espacio 'predicho' que puede o no actualizarse (y por tanto, dar o no cumplimiento a la per-agenda), ha de marcarse como un espacio posible, y

provisionalmente no actual, aunque actualizable. Ahora, si efectivamente A_2 se ríe, dicha risa (a_2) dará cumplimiento a la per-agenda de A_1 consistente en hacer reír a A_2, y por tanto, el espacio per-agencial podrá marcarse como un espacio actualizado, y además, actualizado positivamente.

Ahora bien, tanto la dia-agenda como la per-agenda tienen sus propias dimensiones afectivas, del mismo modo que los actos/acciones o actividades (a_n), a las que dan lugar. Y en particular, el construal de cada agente (A_n), dará lugar a la emergencia de diferentes espacios de significación, sean estos dia-agenciales o per-agenciales, cada uno de los cuales tendrá su peculiar significación y significancia afectiva.

El desafío de la temporalidad

La TEM establece que en la medida en que el discurso se desarrolla, aparecen más espacios mentales que obedecen al principio de acceso. Pero desde el punto de la dinámica de la dación de sentido, nos parece, está pasando algo más (y no somos los únicos en pensarlo, cf. McNeill, 2005: 45). Es decir, nos parece que la *dinámica de la dación de sentido* no está suficientemente especificada en TEM, TIC o Aarhus. En TEM/TIC no porque una REM/RIC no se pueda conectar a otra, pues cualquier espacio mental en ellas puede ser un espacio de entrada para otra REM/RIC, o porque en TIC sólo haya cuatro espacios, pues se establece que puedan ser muchos más. Se trata más bien de que si REM/RIC establecen que aparecen nuevos espacios en la construcción de sentido (incluso, se afirma, la construcción de las diferentes partes de las RIC es simultánea, Fauconnier & Turner, 2002: 44), se imponen preguntas acerca de cuándo desaparecen dichos espacios mentales, dado que la capacidad de la memoria de trabajo, donde supuestamente se construyen, es limitada; acerca de si su durabilidad tiene impacto en la dación de sentido, y así sucesivamente. Y para esto sencillamente no hay respuesta.

En cuanto a la propuesta Aarhus, aunque se constata que los espacios pueden tener "profundidad temporal" (Brandt & Brandt, 2005: 234), no se explicita en qué consiste dicha "profundidad". En todo caso, Line Brandt presenta los resultados de Pöppel en relación a la temporalidad (2013: 392-399) y los asocia con la duración de lo que allí se llaman 'espacios mentales', y en particular, a las RIC, esto es, contenidos mentales, que representan una es-

cena, pueden ser 'desempaquetados' (y así, hacerse fenoménicamente accesibles), y funcionan como una unidad, en contraposición a los 'espacios mentales' de la TIC que son mayoritariamente inconscientes, en muchas ocasiones inaccesibles fenoménicamente (como en el caso ya comentado de la percepción de la copa) y ocasionalmente pueden darse como no estructurados (como en el primer input de las redes simples). Ahora, según Pöppel (2004), 30 milisegundos es el tiempo mínimo requerido para darse cuenta de la presencia de algo (duración mínima), mientras que diez veces esa cantidad (300 ms) es la que se requiere para categorizar algo como *algo* (construcción de percepto: determinación de un tema en el foco atencional), y hasta diez veces esta última (3 segundos) es lo que sentimos como un mínimo 'presente' (determinación de una 'escena'). De este modo, aquello cuya duración es menor a 300 ms es pre-semántico (Pöppel, 2009). En este sentido, la construcción de 'espacios mentales' requiere de un tiempo mínimo, en contra de la 'velocidad del rayo' que suponen Fauconnier y Turner. Ahora, en la medida en que el modelo de Aarhus implica el reconocimiento de una situación (sea como sea que entiendan esta noción) y la generación de espacios de referencia y presentación, Line Brandt supone que –al menos desde este punto de vista– su propuesta de cómo comprender qué es un 'espacio mental' tiene un mejor respaldo que la TIC 'canónica' (2013: 399). En este punto coincidimos con Aarhus; aunque, como se verá más adelante, haremos una precisión ulterior sobre cómo entenderemos aquí dichos 'espacios'. Por ahora, se trata de que la dación de sentido es algo que lleva tiempo, y como vimos, la temporalidad es constitutiva de la dación de sentido y ese es un asunto que está infraespecificado en varias propuestas de la lingüística cognitiva, con algunas excepciones: por ejemplo, el caso del componente de *dinamicidad* para el *construal* en la propuesta de Langacker. Pero, incluso en este caso, la idea es más la de tener en cuenta ese asunto que la de explicarlo.

Recordemos que la experiencia temporal presenta dos características: el *flujo continuo* y la *durabilidad* de lo expuesto (ver sección 1.2.1.4). Lo que debemos decir ahora es que en TEM/TIC las REM/RIC infraespecifican lo segundo y desconocen por completo lo primero, y en Aarhus se infraespecifican ambos. Recordemos, en cuanto a lo primero, que el *flujo continuo* tiene un cierto *tempo*, que varía de acuerdo al afecto: no es lo mismo dar sentido

ansioso, asustado, deprimido o de mal genio. En otras palabras, del mismo modo que, como veíamos en el capítulo I, la experiencia de la temporalidad presentaba dos características (flujo continuo y durabilidad del contenido), podemos decir ahora que a la TEM/TIC le ocurre con el contenido afectivo algo paralelo en la dimensión temporal: da cuenta de la duración afectiva pero no del flujo afectivo. Propondremos, además, que sin eso no podremos explicar el efecto significativo de ciertos blends, como el humor.

Piense en cuántas ocasiones usted ha estado entretenido y le parece que se le ha 'pasado el tiempo volando'. O al revés, que ha estado muy aburrido y le ha parecido 'una eternidad'. Y en cuanto a lo segundo, recordemos que la *durabilidad* se asocia con una cierta temporalidad de exposición. No es lo mismo estar expuesto a un ítem un segundo que un minuto (como bien lo saben los realizadores de cine de terror y de comerciales para televisión). Y no sólo porque el reconocimiento –si se trata de algo perceptual– lleve, en tanto que procesamiento un cierto tiempo, sino porque mantener el reconocimiento mediante el sostenimiento y control de la atención también tiene efectos de sentido (recuerde lo dicho sobre el fenómeno de elucidación en la sección 1.2.3.2).

Las siguientes consideraciones pueden pensarse como una primera aproximación a la resolución de esta cuestión.

En la *dación de sentido* efectiva lo que hacemos es *adherir* nuevos contenidos a contenidos anteriores. Esto es, si aceptáramos que el sentido emerge en algo similar a 'espacios mentales', la dación de sentido en la experiencia no solamente aparecería en dichos espacios mentales, sino que desde el punto de vista fenomenológico, se *adherirían* unos a otros, quizás como consecuencia o contrapartida fenomenológica de los procesos de conexión (en inglés "binding") a nivel fisiológico (Robertson, 2005). El punto es que aquí la *adherencia* hay que entenderla como la continua (o discontinua, pero no discreta) atribución de sentido (tanto temporal como semántica y pragmáticamente hablando) que hace el agente, debida a la dinámica de retenciones/protenciones, y que hasta cierto punto, puede comprenderse como estableciendo una *emergencia de proyecciones adhesivas*, similares a las 'proyecciones' que propone la TEM/TIC, pero susceptibles de análisis a un nivel experiencial, como propone la escuela de Aarhus. Dichas adherencias, además, normalmente tie-

nen como resultado la *coherencia de significación*. Por *coherencia* entendemos aquí el sentido de *unicidad* progresivo (ongoing) en el *proceso* de dación de sentido; y dicha unicidad, por lo demás, no implica 'univocidad', sino más bien, una sensación de flujo continuo.[80] Ocasionalmente este sentido de unicidad se valora como cerrando una agenda en curso, lo que quizás tendría como una de sus contrapartidas el insight global propuesto por TEM/TIC. De este modo, puede pensarse que en el proceso de configuración de sentido (*e.g.*, en una conversación informal, en una discusión, en la resolución de problemas, en un conjunto de acciones exploratorias, locomotoras, manipulativas, expresivas, etc.) como una red hecha de 'cables' de muchas 'fibras' donde cada fibra sería una *adherencia* que se va 'pegando' (adhiriendo) a otras 'fibras', bien sea reforzando los 'cables' o tendiendo 'puentes' (creando nuevos 'cables') entre ellos. Pero es importante resaltar que dicho pegamiento está orientado hacia fines (*metas*, *agendas*). Y dado esto, es posible que las adhesiones sean apropiadas, o inapropiadas, o incluso, parcialmente apropiadas, presuntamente apropiadas, etc.[81] Así, la coherencia es una característica de la experiencia con sentido, y es entonces una característica de la realización agentiva y un efecto de la economía cognoscitiva. De este modo, lo que muestra la coherencia es que se está intentando dar cumplimiento a unas metas y a una o varias agendas mediante esa realización agentiva. Una fluctuación abrupta de coherencia experiencial (más no su suspensión) se presenta, por ejemplo, cuando hay *sorpresa*, es decir, cuando lo que temporalmente se anticipa no resulta actual. Miremos esto un poco más de cerca.

Supongamos que un agente A_1 le pregunta a un agente A_2, "¿qué vamos a tomar?". Si se trata de una conversación cotidiana e informal, tanto A_1 como A_2 pueden *anticipar* (ya sea implícitamente o mediante un razonamiento *default*) que sea lo que sea que vayan a tomar se trata de un líquido y no de un

80 La coherencia, por su parte, parece estar a la base de la racionalidad. Desde un punto de vista lógico, el razonamiento práctico humano parece basarse en una lógica paraconsistente (cf. Gabbay & Woods, 2003). Ahora, el tipo de agenda en curso puede requerir que se aborde mediante un cierto tipo de inferencia y no de otro, por ejemplo, de una abducción y no de una deducción. Un asunto ulterior es si dicha inferencia se realiza de forma válida o no. Esto significa que el proceso de adherencia está sujeto a una múltiple evaluación.

81 Si esto es así, habría que agregar, teniendo en cuenta la nota anterior, que hay animales no humanos racionales. Pero además, si no fuese así, sería difícil explicar la aparición de la racionalidad desde un punto de vista evolutivo (cf. Tomasello, 2014).

sólido (como un ladrillo); de algo habitualmente consumible y no nocivo (como estricnina), etc. Y con esto aparece el problema de la *compatibilidad* de las posibles 'adherencias' que se pueden reclutar/recuperar a partir de los Frames, MCI y dominios disponibles (o del terreno común compartido y genérico, si A_1 y A_2 son viejos conocidos) en los sucesivos 'espacios mentales' que se van adhiriendo.

De esta manera, de la *responsividad potencial intrínseca* (en particular, de la *capacidad agentiva*, ver sección 1.4) se reclutarán o activarán responsividades que sean admisibles (aceptables/verosímiles) dadas las agendas en cuestión (ver sección 2.4.2), esto es, respuestas que contribuyan al cumplimiento de la agenda en curso (y aquí habría que agregar "usualmente", porque en el caso de los chistes eso es algo que no suele suceder, porque hacer un chiste incluye la incorporación de otra agenda). En otras palabras, las responsividades admisibles se considerarán como *activables* de acuerdo al tipo de agenda en curso; y de esta manera, las demás serán *no-activables*; aunque por supuesto, entre lo uno y lo otro habrá una escala gradual: dado el atrincheramiento, los hábitos, los intereses, la capacidad para recuperar información de la memoria, etc., podrá haber zonas activables más centrales que otras, o incluso marginalmente activables (o al menos con una probabilidad menor o limitada de activabilidad), y otro tanto se podrá decir de las responsividades no-activables (vinculadas también con el *trasfondo*, ver sección 1.2.2.4). Esto implica que las responsividades activables serán aquellas que hagan diferencia positiva, esto es, 'sumen' o 'contribuyan' al cumplimiento de la agenda, y las no-activables serán las que no. Por ejemplo, para seguir con la conversación anterior, la expectativa temporal hará que sean activables responsividades que permitan el reconocimiento de miembros de categorías, entre otras, como "CAFÉ", "GASEOSA", "AGUA", o incluso "NO LECHE": en una conversación cotidiana, como la que estamos suponiendo, ante la pregunta "¿qué vamos a tomar?" se puede responder tanto "¡una cerveza!" como "¡algo que no engorde!". El caso de "NO LECHE" es similar a este último en la medida en que se trae a colación un contenido activable (admisible), aunque sea para rechazarlo.

Por otra parte, serán (usualmente) responsividades no-activables aquellas cuya saliencia central sea algo como "LÍQUIDO", como lo sería el uso de la expresión "¡algo líquido!", puesto que si el aporte es completamente redundan-

te, no permite hacer una diferencia positiva para el cumplimiento de la agenda en cuestión (agregaremos aquí que para la agenda en curso, hacer una contribución positiva y no redundante hace parte de las condiciones agentivas de contribución y reciprocidad per-agencial, cf. sección 1.7.3).[82] Adicionalmente, tampoco serán responsividades activables contenidos como, por ejemplo, "(no)-una-médula-espinal", "(no)-ladrillos", "(no)-una-nave-espacial", "(no)-un-número-complejo", etc., dado que, no son cosas cuya aceptación o rechazo haga una diferencia positiva para el cumplimiento de la agenda. Y, como usted puede notar, las responsividades no-activables, en muchas situaciones informales y cotidianas no suceden, porque además, son cosas que a los agentes no se les ocurre que sean admisibles (aceptables o verosímiles) o inadmisibles.[83] Por supuesto, la admisibilidad de las responsividades varía dependiendo de las agendas, los agentes, los roles, las situaciones, los contextos, el terreno común, la condición fiduciaria de los participantes, los sistemas axiológicos, etc.; y por tanto, en el caso humano, están sub-determinadas por la historicidad del sentido (cf. sección 1.7.4).

De esta manera, frente a la pregunta "¿qué vamos a tomar?", las responsividades activables (esto es, parte de las responsividades que hacen parte de la responsividad potencial de un agente) funcionan como –utilizando una socorrida metáfora– las valencias de los elementos químicos. Es decir, están en condiciones de 'saturar' las valencias compatibles cuando el contenido "líquido" se recluta y se convierten en *responsividades activas*, en este caso, mediante el uso de la expresión "tomar". De esta manera, el carácter activable de una responsividad depende de su posibilidad de ser realmente reclutada como una contribución positiva para el cumplimiento de una agenda en curso, y no porque simplemente haga parte de las cosas que el agente sabe o puede reclutar bajo un esfuerzo cognitivo indefinido. En otras palabras, la posibilidad de activación no es abstracta (o puramente lógica), sino que se deriva de su contribución al cumplimiento de una agenda en curso, lo cual la vuelve,

82 Por supuesto, el agente que responde puede tener su propia agenda y responder, efectivamente, "¡algo líquido!", ya sea para {*hacer un chiste*}, {*dilatar el pedido*}, {*irritar a su interlocutor*}, etc., sin que esto implique, de suyo, una total ausencia de contribución y reciprocidad per-agencial: este también puede ser un asunto gradual, con umbrales borrosos.

83 Tendrá razón aquel que vea en este argumento un tratamiento paralelo al que da el pragmatista a la duda en la fijación de la creencia.

hasta cierto punto, una posibilidad experiencial. Y es en este sentido de una responsividad potencial que se puede actualizar online/ongoing con plausibilidad positiva, y no como una mera posibilidad lógica idealizada, que toda responsividad activable será *compatible*.

En el ejemplo que hemos venido comentando podemos decir que cuando se responde efectivamente con alguna *opción* (o varias: los participantes pueden estar sedientos y pedir "varias bebidas"), el *proceso* de *adherencia* 'avanza' (temporal y temáticamente, hacia el cumplimiento de la agenda en curso) y la *coherencia* se mantiene. Se puede suponer además, que las *opciones* tienen algunas características particulares. Por ejemplo, primero, los procesos de *adherencia* previos retenidos y protendidos activos en curso[84] (lo que más adelante llamaremos *redes de responsividades activas*, RRA, y que incluye procesos como lo que propone la TEM/TIC para las REM/RIC) constriñen, adicionalmente, cuáles contenidos pueden llegar a ser opciones; y segundo, en la medida en que las opciones tienen que poder 'pegarse' con las *adherencias* en curso y que la contribución de ese 'pegamiento' consiste en acercarse al cumplimiento de una meta o una agenda, la compatibilidad entre las adherencias establecidas y las opciones podrá valorarse, sopesarse –y eventualmente– evaluarse en términos, por ejemplo, de su simplicidad, eficacia, economía, etc., lo que será relativo, a su vez, al tipo de agenda de que se trate (práctica, teórica, etc.). Así, si una meta es algo que se puede satisfacer (o no), cada responsividad activable es un posible *satisfactor* parcial para dicha meta o agenda.

Pero si esto es así, es mejor diferenciar entre *sentido* y *significado*. El *sentido* viene dado por la situación, es orientado (hacia la meta o agenda), y en su constitución ha de haber coherencia. Los *significados*, por su parte, establecen con diferente grado de vaguedad o precisión compatibilidades e incompatibilidades de la arquitectura disposicional-temática (esto es, de parte de la responsividad potencial); y dependiendo de su grado de atrincheramiento, su orientación dependerá de la meta o la agenda en curso, y será actualizada como sentido, entre otras cosas mediante el uso de los signos (ver sección 3.3). Pensamos que esta posición, además, es congruente con el espíritu general que alimenta a la semántica cognitiva al negarse a ver el 'significado' como

84 Obviamente, los no retenidos no activos no harán parte de nuestro presente significativo.

un objeto reificado. Como bien lo dice Mark Turner, "los significados no son objetos mentales limitados en lugares conceptuales, sino más bien operaciones complejas de proyección, unión, conexión, mezcla, e integración sobre múltiples espacios" (1996: 57).

El desafío de la espacialidad

En relación a la *espacialidad*, recordemos que ésta incluye las ideas de la explorabilidad, manipulabilidad y navegabilidad en los diversos espacios que propone Tversky, y además, el impacto del espacio peri-personal (ver sección 1.2.14). Por ejemplo, en uno de los pósters de la película *The Cabin in the Woods*[85] (Whedon & Swallow; Goddard, 2012) se ve que el espacio de navegación representado para los cuatro personajes que aparecen en él no pueda hacerse corresponder de un modo coherente al espacio de proyección, pues el único punto de vista que presenta hace que las cuatro perspectivas que están co-presentes en la imagen no puedan encajar en un mundo como en el que vivimos, donde los ejes que constriñen la navegación (arriba/abajo, izquierda/derecha, adelante/atrás) son coherentes en la experiencia del desplazamiento, pero no lo son en el mundo representado. Este fenómeno ha sido explicado para otra clase de imágenes, por ejemplo, en Turner (2006). Pero no queremos señalar ahora si el mundo representado es o no es coherente. Lo que se constituye en un desafío, y que no es tenido en cuenta en la explicación usual, es *por qué* no es posible, presentar el espacio de proyección desde un único punto de vista, y por tanto, cualquier intento de proyectar desde un único punto de vista escenarios con diferentes perfiles, lleva, de suyo, a una distorsión en la topología del blend de la Relación Vital exterior de Espacio.

Otro aspecto en relación a este desafío se relaciona con la idea de que no se da sentido de igual manera a los objetos que se tienen a la mano (en el espacio *peripersonal*, ver sección 1.2.1.4) que aquellos que aunque cerca se encuentran allende dicho espacio. No es claro cómo se puede dar cuenta de estas diferencias apelando a Frames o MCI ni si es posible capturar su dinamismo sin modificar la noción de Frame y la concepción general de un espacio

85 El póster puede verse en: http://www.altfg.com/blog/movie/the-cabin-in-the-woods-mondo-poster/ (último acceso: 13/04/2014).

mental cuando no se trata solamente de que entre espacios mentales se haga un mapeo con la Relación Vital exterior de Espacio; sino que el alcance y despliegue dinámico de dicho espacio en un espacio mental (como el permanentemente dinámico espacio peripersonal) permita transformarlo de forma continua en otro espacio. En otras palabras, cuando se trata de establecer el espacio peri-personal como parte integral de la segmentación de eventos (o más precisamente de episodios semióticos).

El desafío de la kineto-percepción

El último asunto que vamos a tratar aquí es si la kineto-percepción, en especial, la experiencia kinestésica, tiene algún impacto para la semántica cognitiva y la TEM/TIC. En primer lugar, alguien podría sugerir que su impacto ya fue tenido en cuenta con la introducción de los *esquemas de imagen* como los elementos a partir de los cuales se erige y estructura la arquitectura temática. Lo que quisiéramos decir ahora es que el impacto de la kineto-percepción va mucho más allá de lo que en el origen haya sido la dación de sentido. Sin embargo, parece un asunto difícil de explicar en un libro teórico como este. Así que nos restringiremos a ofrecer unas pocas insinuaciones para ilustrar el punto que queremos señalar, pero esperamos que usted explore su experiencia para que capture lo que estamos intentando indicar y evalúe si tiene importancia.

Ahora, nos parece que quizás es en la dimensión de la *kineto-percepción* en donde el problema de la cerebralización del blending, en contraposición a una encarnación general, es más evidente. Porque una cosa es que el blending se realice en línea en el sentido de "ongoing" ("mientras se desarrolla el curso del pensamiento y la acción") y otra cosa en el sentido de "online", cuando esta expresión se opone a "offline", es decir, cuando el contenido de aquello a lo que se está dando sentido se correlaciona y co-varía con la información kineto-perceptual que se ofrece en la percepción en contraposición a lo que ocurre cuando no hay dicha correspondencia y co-variación, como en el pensamiento que 'vive' el blend, de forma simulada, en el recuerdo, en la meditación abstracta, en el espacio de lo representado. Y ciertamente no es lo mismo percibir que recordar; lo cual nos lleva nuevamente a infraespecificación en TIC del lado *disposicional* de la dación de sentido. Pero, si esto es

así, sobre todo será evidente en la infraespecificación de las *kinestesias*, que no suelen aparecer en los espacios de entrada de las RIC. Y es que muchas veces el percatarnos de nuestras fluctuaciones kinestésicas es lo que nos permite determinar que algo está sucediendo (por lo que se podrían suponer como información para un espacio de entrada) o, incluso (aun a riesgo, de parecer extremistas), en muchos casos es con las propias kinestesias, con sus variaciones afectivas, temporales y propioceptivas, 'donde' se logra la integración. Piense en lo que sucede en los momentos donde un agente va *logrando* dominar un paso de baile, la interpretación de una melodía en un instrumento musical, el uso de un control de una consola de videojuego, el uso de una interfaz de una tableta digital, etc. En todos esos casos, es en la experiencia kinestésica donde el agente 'moviliza' (literal o metafóricamente) el sentido, se integra la información aferente (sensorial) y eferente (motora), al igual que se anticipan otros sentidos kinestésicos. En el caso de la manipulación kineto-perceptual de las anclas materiales (de una escuadra a una guitarra, de un lápiz a una tableta digital, de un martillo o una escoba a una grúa, etc.), es sobresaliente lo que kinestésicamente implica su uso y las constricciones que imponen dichas anclas materiales a nuestros arcos kinestésicos, precisamente, por su uso. En otras palabras, uno de los elementos que en nuestra opinión la semántica cognitiva, y particularmente, TEM/TIC no especifica suficientemente es la diferencia que hay entre la aprehensión/comprensión ongoing-offline y la ongoing-online. Pues, como insinúa el carácter de Morfeo en *The Matrix* (Silver; Wachowski & Wachowski, 1999): "Una cosa es conocer el camino y otra recorrerlo". Pero más aun, una cosa es recorrerlo sólo simulándolo mentalmente, esto es, sin co-variación kineto-perceptual en la experiencia actual de la experiencia de resistencia y esfuerzo; y otra recorrerlo con co-variación, esto es, 'mentalmente' con experiencia de esfuerzo, resistencia, desplazamiento, etc. Y esto último, como puede inferirse, es lo mismo que decir, recorrerlo con la máxima engranabilidad que da generación al *sentido de realidad*. Con lo cual volvemos al tema de la sección anterior.

* * *

Vinculemos ahora el asunto de los *criterios de corrección* de la sección anterior (la modalización intersubjetiva de la situacionalidad) con los de la *experien-*

cia de actuar (temporalidad, afectividad, espacialidad y kineto-percepción) de esta sección. Supongamos que un arquero tiene que intervenir en un penalti (pensemos en la ansiedad que puede sentir, el zigzag con el que intenta coordinar sus movimientos, el espacio que lo rodea y los objetos que se encuentran en él: el arco, el árbitro, el jugador oponente, el balón, y más allá de eso, el estadio y los hinchas gritando, emocionados a su vez, de ese evento del que él es protagonista). El jugador oponente se acerca a patear el balón. El arquero alcanza a pensar algo como lo siguiente (no necesariamente lo hace y definitivamente no en palabras). "si el jugador patea a la izquierda, yo taparía el balón si me lanzo al mismo lado". Así intenta adivinar, espera hasta el último momento intentando reconocer alguna señal en el oponente antes de que éste patee y se lanza. Estira su cuerpo mientras intenta seguir con la mirada el recorrido del balón...

Aquí, simplificando mucho las cosas, en un espacio de entrada está el supuesto de que el jugador golpea el balón a la izquierda con las consecuencias que de ello se derivarían. En un segundo espacio está la anticipación del arquero de lanzarse a la izquierda. A partir de allí hay un espacio de integración, como parte de la anticipación, en el que atrapa al balón. Ese espacio es no actual, está marcado con sentido de realizabilidad y puede que su modalización también integre un deseo con una expectativa doxástica. Hay además otro espacio en relación a la vivencia del arquero lanzándose a la izquierda y mirando el recorrido del balón, y en este hay sentido de realidad y variación kineto-perceptual con la escena. Y otro en el que el anterior blend se une con el de la vivencia. Aquél espacio integrado anticipado en el que agarraría el balón, se contrasta con lo que en efecto hace el arquero, llegado el momento en el que lo que era un tiempo anticipado potencial llega a ser un momento presente actual. Si evita el gol, ha acertado. Si no lo hace se ha equivocado. Y su equivocación puede darse por muchas razones: el contrincante lanzó a la derecha, lanzó muy rápido, etc.

Así, con este ejemplo señalamos no solamente el blend imaginario, resultado de lo anticipado y lo hecho, sino que la construcción de ese blend obedece a una estructura temporal. Y lo que es cierto de esta red de integración, lo es cierto de todas las redes de integración, de todas las dimensiones del actuar en las diferentes modalizaciones de la situacionalidad.

2.4.3.3. Los desafíos en relación con la atencionalidad

La estructura de la atención en términos de foco temático y campo temático tiene varias implicaciones, de las cuales sólo vamos a mencionar tres. En primer lugar, como hemos dicho en varias ocasiones, la memoria de trabajo impone un límite a lo que se puede atender. Y en ese sentido, es posible que haya disponibles en la situación anclas materiales que sean punto de acceso *posible* para la construcción de un espacio mental, pero que por distracción, pobreza en su saliencia, o insuficiencia en el tiempo de exposición no se llegan a construir efectivamente (sobre este punto se volverá en el siguiente capítulo).

En segundo lugar, como vimos en la sección 1.2.3.2., el paso de un foco temático a otro se puede realizar por medio de cambio serial, restructuración, singularización y síntesis. Ahora, en nuestra opinión, por una parte, por medio de la relación entre las nociones de *Espacio de Foco* y *Espacio de Base*, la TEM parece constatar fenómenos que se pueden vincular con el *cambio serial*, esto es, en sus términos, con cómo se focaliza un espacio en vez de otro en un momento de la construcción de la REM. Pero constatar un fenómeno no es lo mismo que explicarlo. En nuestra opinión esto podría explicarse si nos percatamos de la estructura gestáltica de la atención, y en particular, del papel que juega la función ejecutiva en el control y valoración del cumplimiento de agendas. Por otra parte, la TIC parece abordar fenómenos vinculados a la *síntesis*, esto es, a la integración en un foco unificado de diferentes temas. Sin embargo, TEM/TIC no parecen haberse concentrado en los fenómenos de *restructuración*, esto es, la reconfiguración de un espacio de atención como en las figuras ambiguas, como el famoso pato/conejo, la mujer joven/anciana, el cubo de Necker, etc.; y la *singularización*, esto es, la búsqueda, detección y selección de un ítem en una escena. Esto tiene dos consecuencias. Primero, en nuestra opinión, no toda dación de sentido se debe ver como pudiéndose modelar en términos de TEM/TIC, incluyendo allí fenómenos que TEM/TIC sí pretende explicar, como por ejemplo, la dación de sentido en la percepción (recuérdese la crítica en torno la supuesta Relación Vital de *Causa/Efecto* que allí interviene). Y como correlato de esto, segundo, aun faltaría ofrecer una explicación más explícita para los fenómenos de singularización y restructuración. Y en cuanto a las transformaciones del

campo temático, que incluyen casos como *ampliación*, *contracción*, *elucidación*, *oscurantización*, y *remplazo*, en TEM/TIC son cosas que no se tienen en cuenta, sino que simplemente se constata que en la construcción de espacios mentales hay un cierto *framing*, o en el mejor de los casos se relacionan con lo que allí se denomina *compleción*, pero no se establece con suficiente precisión cómo habría que tratar cada caso. Quizás esto puede relacionarse con la idea de que las REM/RIC son cosas que 'suceden' en la construcción de sentido, y no cosas que nuestros cuerpos 'hacen'. En cualquier caso, en nuestra opinión, las transformaciones en el campo temático se correlacionan, *prima facie*, con procesos de activación, desactivación, virtualización, etc., de las zonas activas o *rasgos temáticos*, etc.; y en ese sentido, son cuestiones vinculadas a lo que Langacker llama *construal*, y es algo sobre lo que volveremos al final de la sección 2.4.4.3.[86]

Finalmente, si recordamos la estructura de la dinámica atencional (*la experiencia de atender*), en primer lugar, el agente puede estar cansado y aburrido y no tener la motivación suficiente, esto es, estar en una disposición de *arousal/valencia* 'bajas' para construir espacios mentales. En segundo lugar, el agente puede encontrarse rodeado de mucho ruido y no conseguir *orientarse* adecuadamente en el intento de dirigirse a los ítems atencionales en cuestión; en tercer lugar, la *detección* de los elementos que van a permitir la construcción de los espacios mentales puede no darse porque el agente tenga problemas para

86 Se podría intentar re-elaborar este asunto teniendo en cuenta tres cosas. En primer lugar, Fauconnier y Turner dicen que el *blending* opera en la memoria de trabajo (2002: 102), pero no dicen cómo. Ahora, en segundo lugar, según Baddeley (2000, 2012) la memoria de trabajo tiene cuatro componentes: el lazo fonológico, el cuadernillo de notas visuo-espacial, el búfer episódico y el ejecutivo central. En el búfer episódico ocurre el proceso de *binding*, es decir, la integración de información múltiple. Y en tercer lugar, según Arvidson (2010; ver sección 1.2.3.1), una de las maneras en que se da el cambio atencional temático es la síntesis, en la que entra en juego la creatividad. Con esto en mente, se podría proponer la siguiente hipótesis: la construcción de REM/RIC se realiza en la memoria de trabajo (lazo y cuadernillo), mientras que el *framing* de los diferentes espacios va a depender de la recuperación por parte el ejecutivo central. Y no todo lo que allí emerge es un blend. El blending sólo ocurriría cuando hay eso que Arvidson llama 'Síntesis'. Esta hipótesis presenta la ventaja de responder mejor a las críticas de que TIC 'explica demasiado' (Fauconnier, 2009). Ahora, la formas de síntesis pueden ser muy variadas: piense en la diferencia que hay entre 'mezclar' los rasgos de dos entidades (digamos dos cabezas) frente a simplemente yuxtaponer dos mitades sagitalmente. En TIC ambos casos llevan a una 'integración' de dos entidades a una en el blend, con relación vital de unicidad. Sin embargo, pensamos aquí, el sentido de las dos imágenes se puede diferenciar.

determinar cuáles de los ítems disponibles son en realidad los ítems atencionales en cuestión. En cuarto lugar, puede ser que la *función ejecutiva* sea tal que no le permita construir espacios mentales de forma adecuada. Por ejemplo, en cualquier momento el agente puede suspender el control, o dejar de mirar o de leer y cambiar de tema. Y además, perder el *monitoreo* y la *evaluación* de los contenidos de las RIC será equivalente a no poder realizar adecuadamente la elaboración y la extracción de las implicaciones pragmáticas para la situación en curso de los resultados del blend (si lo hubiera), incluyendo la realización de otras acciones y el percatamiento de los efectos de las mismas.

En breve, para nosotros casi que hubiera bastado con pensar en la dinámica atencional para considerar que no hay integración conceptual cada vez que pensamos algo, o más ampliamente, damos sentido a algo.[87] Esto no quiere decir que rechacemos la hipótesis de TEM/TIC que la generación del sentido se dé online/ongoing o que pueda (con frecuencia) modelarse –aunque sea parcialmente– mediante el recurso de apelar a espacios mentales, o que en se requiera en la formación de las categorías; pero sí nos pone sobre aviso para aclarar dichas hipótesis y delimitar de mejor manera *cómo* se genera y mantiene la construcción de sentido ongoing/online, sea que se descubra que se establece mediante espacios mentales o de otra manera (aunque por ahora supondremos que los espacios mentales son lo suficientemente frecuentes como para constituirse en uno de los aspectos prototípicos a considerar en la dación de sentido). Y para esto no basta haber dado cuenta de la dinámica atencional, sino que hay que tener en cuenta los otros parámetros de la agencia, y en general, de la circulación del sentido. A continuación haremos un primer intento de avanzar en esa dirección.

2.4.4. Una propuesta de integración

No está en nuestras posibilidades actuales dar respuesta a todas las cuestiones planteadas en las tres secciones anteriores. Sin embargo, vamos a intentar abordarlas introduciendo algunos conceptos que vincularán el enfoque ex-

87 Y, así, también rechazamos la idea de Fauconnier (2009) de que la integración conceptual no es suficiente, pero es necesaria para los procesos cognoscitivos, pues no sería ni lo uno ni lo otro.

puesto en el capítulo I con los hallazgos y fortalezas de los enfoques cognitivos. Empecemos por decir que las características de la animación, la situacionalidad y la atención tienen impacto en los espacios mentales que creamos en línea y progresivamente (online/ongoing) de la siguiente manera. En primer lugar, el sentido que generamos está sujeto a las condiciones de la temporalidad. Esto quiere decir que, por ejemplo, al ver un comercial de televisión, vamos construyendo sentido en la medida en que vamos viendo las imágenes; y la interpretación que vamos haciendo depende tanto de lo que vamos reteniendo como de las protenciones (anticipaciones) que vamos dando (recuerde usted la discusión sobre el flujo continuo y la duración de la sección 1.2.1.3). Ahora, los elementos y relaciones que aparecen, normalmente serán parte de un foco atencional que se contrasta contra un fondo, que está en nuestro margen de atención. Y normalmente, foco o margen tendrán, o bien rasgos espaciales, o bien rasgos semánticos que se derivan de propiedades espaciales (como los rasgos topológicos en las inferencias o en matemáticas).

2.4.4.1. La cuestión de la construcción del sentido en línea

Si el sentido que damos a algo no solamente puede tener profundidad temporal, sino que se realiza *durante* el curso de nuestro pensamiento y acción, para dar cuenta de su realización hay que tener en cuenta los fenómenos relativos a la construcción activa y en línea del sentido, que es un asunto sobre el que la gramática cognitiva ha hecho propuestas muy interesantes. Y en particular, la propuesta de Langacker en relación al *construal* es nuestra principal fuente de re-elaboración en ese sentido. Sin embargo, un estudio pormenorizado de este asunto requeriría, por sí mismo, de un libro aparte. Por lo pronto, sólo mencionaremos algunos de los aspectos que nos parecen indispensables en relación con el proyecto de la semiótica agentiva.

Empecemos diciendo que en el proceso de producción de sentido en línea, esto es, el *sentido agentivo*, distinguiremos, en aras de la exposición (pues se trata de un solo proceso) dos dimensiones: *construcción* e *integración*.

La *construcción* se realiza mediante la activación de responsividades disposicional-temáticas en el momento en que actuamos en el mundo, y podemos

hablar de *conceptualización* en el caso de los actos comprehensivos; *expresión* en el caso de los comunicativos; y *ejecución* en el caso de los kinéticos. En la *construcción* se pueden distinguir, de nuevo, analíticamente, dos dimensiones: el *reclutamiento* y el *construal*. El *reclutamiento* consiste en el acceso, recuperación, activación, creación y mantenimiento de las diferentes partes de la arquitectura temática, que incluye información de enacciones básicas y cognitivas, desde las puramente pre-noéticas como la fluidez o 'normalidad' de las kinestesias al respirar, al masticar, al caminar, etc., pasando por otras clases de experiencias, incluyendo las 'anormales' como el dolor abdominal o la tos, hasta las de las enacciones cognoscitivas comandadas por la función ejecutiva, que incluyen entre otras cosas la posibilidad de acceder y usar información proveniente de todas las clases de memoria (pero de la que serán muy importantes los dominios, los cuales se sub-organizan en MCI, de los cuales unos muy recurrentes son los Frames, ver sección 2.4.3.2; con diferentes grados de saliencia semántica, y sus respectivos rasgos temáticos y zonas activas y activables; ver sección 2.4.3.1); y de su tratamiento mediante mecanismos de *adherencia agentiva* (mencionados anteriormente en esta sección). El *reclutamiento* se realiza en relación con cosas como: recuperación de temas establecidos, la creación y síntesis de nuevos temas, y la elaboración y análisis de temas; temas de todos los niveles de abstracción o concreción; temas estáticos o dinámicos; temas en los que el agente pudo haber intervenido como participante o no, entre otros.

En el proceso de *reclutamiento* las responsividades llegan a presentar diferentes niveles de *prominencia* que se establece en términos de tres variables: *intensidad*, *saliencia* y *centralidad*. En cuanto a la *intensidad*, por ejemplo, si mientras vamos desprevenidamente por la calle reconocemos un restaurante, dicho reconocimiento efectivamente consistirá, entre otras cosas, en la activación de "RESTAURANTE", pero dicha activación sería más intensa si lo que estamos haciendo es buscando deliberadamente un restaurante. Y al menos como hipótesis inicial parecería que, por una parte, la *intensidad* de la activación (y por tanto de la respuesta), variaría también en relación con el grado de afectividad atencional, esto es, el *arousal/valencia* (y *estado de ánimo* o tono afectivo), asociada a la activación. Piense en la diferencia que hay entre tener una sorpresa agradable o desagradable; o en la diferencia que hay entre

la experiencia de estar esperando ansiosamente a alguien con quien se ha concertado previamente una cita, y encontrarse intempestivamente con alguien a quien no se ha visto en mucho tiempo.

La *saliencia*, por su parte, tendría que ver con el nivel de activación/activabilidad que puede presentar una responsividad. De esta manera, por ejemplo, si estamos buscando una fotografía nuestra para actualizar nuestro perfil en una red social, y tenemos varias opciones que podrían servirnos, aunque haya varias responsividades activas (asociadas a las diferentes fotografías), la responsividad que consideremos la más 'opcionada' para nuestro interés, será la que tenga una responsividad más saliente porque será la que tendrá el nivel de activación más alto. Pero, además, en la medida en que nuestra atención tiene la estructura foco/campo/margen, las responsividades activas/activables estarán sujetas a dicha estructura (recuérdese la dinámica de la estructura atencional presentada en la sección 1.2.3.2), y en esa medida, en su grado de compatibilidad con los procesos de coherencia/adherencia de las construcciones anteriores. Por esto, el flujo temporal y la dinámica de la esfera atencional tendrán impacto en la saliencia del reclutamiento temático, y en consecuencia, el carácter focal/medial/marginal de dicha responsividad tendrá alcance en su contribución al cumplimiento de una meta, pretensión o agenda. De esta manera, por ejemplo, una posibilidad es que nuestro foco atencional esté 'cargado' de responsividades activas, mientras que nuestro campo atencional lo esté de zonas activables.

Finalmente, si la *saliencia* es relativa al carácter activo (o inactivo) de una cierta responsividad (en relación con otras) y la *intensidad* es relativa al grado de dicha activación, la *centralidad* se refiere a la facilidad y rapidez con que dicha responsividad se puede activar o mantener activa. Esto último supone –como usted recordará– que los dominios tienen diferente grado de atrincheramiento y que el atrincheramiento también impacta los diferentes niveles de categorización, siendo el nivel de categorización básico el más atrincherado (Schmid, 2007: 122). Recordemos al respecto que un elemento tenderá a ser más central entre más atrincherado esté, y que el *atrincheramiento* es un efecto de la *habituación* consistente en el grado con el que una 'unidad temática' se ha vuelto rutinaria y automática (ver sección 1.2.2.3). Piense, por ejemplo, que estamos jugando STOP, y nos dicen que hay que escribir nombres de ani-

males que comiencen por "D". Aquí seguramente la lista la encabezarán "delfín" o "dinosaurio", porque serán más centrales, y así, las categorías "DELFÍN" y "DINOSAURIO" serán las más activables. En contraste, será menos central, y así, más difícil o periféricamente activable la categoría "DANTA", incluso si sabemos que las tres son categorías relativas a animales.

Note usted que desde un punto de vista cognoscitivo *centralidad*, *saliencia* e *intensidad*, pueden tener concordancia, en el sentido que para nuestras agendas en curso la responsividad más central (la más fácilmente recuperable) puede ser la más saliente (la que efectivamente se activa) y la más intensa (la que se activa con mayor vigor). Es decir, la que se recupera más 'rápida y fácilmente' puede ser la 'más opcionada' para la contribución al cumplimiento de una agenda en curso. Sin embargo, no siempre esto es así: recuerde que en el juego STOP el participante que saca más puntos es el que tenga menos respuestas repetidas en relación con los demás participantes; y así, en ese juego, será mejor buscar responsividades 'más periféricas', que por ser las menos frecuentes, y por tanto, las menos atrincheradas, serán las más difíciles de recuperar, y así, serán las menos repetidas.

Finalmente, estas tres variables de la *prominencia* (es decir, intensidad, saliencia y centralidad), en su conjunto o efecto global, presentan una dinámica que transforma su 'morfología' en la medida en que transcurren los procesos de coherencia/adherencia online/ongoing. Podríamos pensar dicha dinámica como una suerte de 'topografía', en la que habrían ciertos 'paisajes de prominencias', con sus respectivos 'relieves' y 'valles' de responsividades. De esta manera, en las dinámicas de la *construcción* que llevan a una transformación continua de la "topografía de la prominencia", los diferentes elementos de esa *construcción* son mapeados, relacionados o unificados ('adheridos'), de forma *parcial* y *progresiva*. De forma *parcial*, porque en el proceso de construcción, del conjunto potencial de responsividades (la *capacidad potencial intrínseca*), sólo las que hemos llamado activables pueden llegar a estar disponibles, y entre éstas, sólo algunas llegan efectivamente a actualizarse, y son estas las que logran mapearse, relacionarse y unificarse (volveremos sobre este punto en la sección 3.3). De forma *progresiva*, porque en el decurso temporal (*flujo continuo* y *durabilidad*), el juego de retenciones y protenciones tiene como efecto que el conjunto de responsividades protencionales sean activables (y de éstas,

algunas luego lleguen a estar activas), y el de las retenidas sean activas (y de éstas, algunas, luego de que se 'desactiven' por la limitada capacidad de la memoria de trabajo, en cualquier caso lleguen a ser 'retenibles', esto es, recordables, y como tales, nuevamente activables).

Por lo demás, la 'dinámica topográfica' tendrá, también, un cierto grado de *fluidez*. Así, del mismo modo en que a medida en que avanzamos en un vehículo va cambiando la topografía y morfología del paisaje, en la medida en que transcurre el tiempo se transforma la 'topografía' de la prominencia de nuestras responsividades. Sin embargo, la alta *fluidez*, por sí misma, no constituye un criterio de corrección en relación con el cumplimiento de nuestras agendas: un niño pequeño puede gorjear 'fluidamente', pero ello no quiere decir que esté hablando correctamente. Y este asunto, que es el punto de la *fundamentación* con el que nos encontramos en la crítica al enfoque cognitivo, es un asunto sobre el que volveremos en el siguiente capítulo.

El *construal*, tal como lo hemos visto en la presentación de los dominios de Langacker (sección 2.4.2.3), es la habilidad para concebir y caracterizar la misma situación de diferentes maneras, y por tanto es una habilidad aspectualizadora, que tiene como efecto subrayar u ocultar en línea diferentes aspectos de los fenómenos a los que se está dando sentido. Piense usted, por ejemplo, que frente a una misma situación un agente puede dar el sentido al vaso como «medio vacío» y otro agente como «medio lleno». De igual manera, note el efecto de sentido que tiene, en los estudios antropológicos, haber dejado de usar la expresión "esclavo" y usar "esclavizado", para subrayar el proceso de sometimiento forzoso y 'desnaturalizar' la situación de esclavitud. Podemos pensar que el *construal* es al *reclutamiento* lo que un molde es al sustrato con el que va a resultar una galleta o un ladrillo: el construal es sobre todo una capacidad para 'moldear': se trata de dar un 'punto de vista' a las responsividades activas y activables –y por tanto, que hacen parte de la esfera atencional y no de la *capacidad agentiva* en general– durante el cumplimiento de una agenda en la realización agentiva, mientras que el reclutamiento es el proceso que permite traer a colación la 'materia prima' que debe ser 'moldeada'.[88] En este sentido, aquí adoptamos la propuesta de Langacker,

88 En esta metáfora no se trata de que la 'materia prima' sea amorfa y tenga que moldearse 'desde cero'. Por el contrario, esta materia prima lleva consigo una forma (heredada, por ejemplo, del

pero teniendo en cuenta la distinción recién trazada, retomaremos el construal como presentando la característica de *nivel de especificidad* y *perspectiva*; y de esta manera, la 'topografía de prominencias' ha de presentar un cierto grado de especificidad o vaguedad, y una cierta perspectiva dinámica (ritmo temporal de la construcción online/ongoing).[89]

La *integración* (que bien podría llamarse *integración disposicional*) es el tratamiento que se da a la *construcción* en la medida en que se regula por las modalizaciones del engranamiento, y por tanto, decantándose según la disposición del creer, percibir, recordar, afirmar, preguntar, bailar, correr, manipular, etc., y en particular, dicho tratamiento va a tener impacto en el sentido de realidad, irrealidad, realizabilidad, ficcionalidad, etc., que se está generando. Por decirlo de un modo aproximado, si el engranamiento es tal que hay una interacción kineto-perceptual con el medio, la modalización es la de la percepción, el reclutamiento es relativo al 'contenido' de aquello a lo que se le está dando sentido perceptual, y que en consecuencia, adquirirá "sentido de realidad"; y la integración consiste en 'unificar' esas tres variables. Sin embargo, hay que tener presente que, como ya se ha dicho, *construcción* e *integración* son realmente un solo proceso, y que si las distinguimos es sólo en aras del análisis. En efecto, si por ejemplo, en la *construcción* el *reclutamiento* lo hacemos a partir de recuerdos, lo construido, en tanto que modalizado como 'recordado', y no como 'imaginado' o 'percibido', será *integrado* como teniendo un "sentido de realidad" (pasada); asunto que sería diferente si la integración se hiciera bajo la modalidad de lo imaginado ("sentido de irrealidad") o de lo percibido ("sentido de realidad" presente ongoing/online).[90]

---

atrincheramiento, de las condiciones de admisibilidad, etc.), pero ha de moldearse para que se cumpla el objetivo en curso; sea que dicho 'moldeamiento' requiera de un mayor o menor esfuerzo agentivo.

89 Para Langacker la 'prominencia' hace parte del construal. Aquí hemos decidido hacer una separación analítica, dado que queremos resaltar el carácter de la prominencia y sus variables, pero hay que retener que el reclutamiento/construal es un solo proceso, junto con la integración.

90 Pero puede preguntársenos cuál es la ventaja que presenta diferenciar *construcción* de *integración* si se trata realmente de un solo proceso. La respuesta a este asunto tiene dos etapas: en primer lugar, la distinción integración/construcción es paralela –aunque no idéntica– a la distinción que desde un punto de vista fenomenológico hace Husserl (1913) entre noesis/noema (en filosofía analítica de la mente, Searle (1983) distingue también modo psicológico/contenido proposicional, pero agregaremos que estamos en este asunto –o al menos, espera-

Por lo demás, construcción e integración no son independientes: aun cuando dos ítems semióticos finalmente se categoricen como perteneciendo a la misma categoría básica (digamos "CABALLO"), el sentido dado será completamente diferente si se trata de la experiencia kineto-perceptual de un caballo, un dibujo de pequeño formato de un caballo o del uso de la expresión "caballo" para referirse a Babieca o a Rocinante. En otras palabras, aun cuando se apele a un mismo principio de categorización, la presencia o ausencia en la esfera atencional del flujo perceptual de lo categorizado (presente en la kineto-percepción, y en consecuencia, con generación de sentido de realidad; pero ausente en el uso de la palabra, y en consecuencia, sujeto a modalizaciones de sentido de realidad pasada ('Babieca') o ficcionalidad ('Rocinante')); al igual que otros intereses en curso, generará diferencias en la construcción de sentido en línea. Es de esta manera que las responsividades fluyen con marcas de animación y situacionalidad en un marco atencional, y en consecuencia, no serán indiferentes al tipo de estímulos y agendas a propósito de las cuales son, precisamente, *respuestas activas en curso*. En otras palabras, si esas responsividades fuesen 'espacios mentales' no se construirían del mismo modo ni tendrían el mismo 'peso', 'espesor' y 'grano de resolución' si se trata de haber enactuado una escena perceptual o una descripción de la misma: no por nada se dice que 'una imagen vale más que mil palabras', ni tampoco es el caso que la experiencia que se evoca con la palabra "abrazo" tenga el mismo nivel de prominencia que un abrazo.

---

mos estar– más cerca de Husserl que de Searle), y el principio de adecuación fenomenológica nos insta a tenerla en cuenta. De esta manera, si hay dación de sentido este sentido es por su misma naturaleza modalizado noéticamente. En segundo lugar, las diferentes propuestas de la semántica cognitiva (TEM/TIC) o de la semiótica cognitiva (el modelo de Aarhus) parecen no tener en cuenta este asunto o al menos infraespecifican sus condiciones (como se señaló en la sección 2.4.3.1). Y si esto es así, no es suficiente decir que los espacios mentales se construyen con este o aquel contenido, sino que hay que especificar cuál es la modalidad bajo la cual se establece dicho contenido, como resaltamos en el ejemplo del hombre que asiste a la boda. De esta manera, si bien es cierto que como propone TEM/TIC cuando un agente construye una RIC no es 'engañado' por sus construcciones imaginativas (no 'cree' el blend, y en consecuencia no le da 'sentido de realidad'), esto también implica que hace parte inherente de la dación de sentido la modalidad noética con la que se acoge dicho contenido noemático, y por tanto, llega a ser importante diferenciar el imaginar del creer (o del recordar, del percibir, del desear, del intentar, etc.); y en esa medida, una descripción de la dación de sentido estará incompleta sin tener este asunto en cuenta.

Ahora, como la producción del sentido en línea pone en juego diferentes responsividades activas y activables de diferentes elementos y relaciones de la arquitectura temática (o mejor, disposicional-temática), dependiendo de las agendas en curso; en el proceso de integración/construcción –que da lugar a la realización agentiva– habrá una co-activación simultánea de responsividades activas y la posibilidad de activación de las responsividades activables correspondientes que se coordinan entre sí (una verdadera 'topografía/morfología dinámica de prominencias') y que aquí llamaremos las *redes de responsividades activas*, RRA, es decir, la *integración/construcción* consiste en la *adhesión coherente de redes de responsividades activas al flujo coherente de adherencias previas*. Y estas RRA serán, además, *activables* o *desactivables*, en la medida en que ganan o pierden plausibilidad de activación/activabilidad otras responsividades durante el flujo de la dación de sentido.

De esta manera, en virtud del carácter temporal de la dación de sentido, hay que retener que la continua generación de RRA es dinámica (de ahí nuestra insistencia anterior en el *grado de fluidez* y en la metáfora de una morfología/topografía de prominencias cambiantes y dinámicas), y no como si su emergencia fuese 'simultánea', como se propone para las RIC de la TIC. Incluso si volvemos por un momento a la TIC, vemos que el blend está sujeto a las constricciones de tres *procesos*: composición, compleción, y elaboración o en el caso de Aarhus, hay un tiempo en desde que se generan los espacios de referencia y presentación hasta que parecen las implicaciones pragmáticas; y así, aunque ellos no tomen en consideración el tiempo de exposición y de procesamiento como una variable relevante, nosotros deberíamos pensar que el reclutamiento mismo de información en los espacios de entrada es *progresivo* (precisamente por su carácter temporal), y que en consecuencia es una variable a tener en cuenta.

Este modo de comprender las respuestas en línea (de las cuales sólo una parte es accesible a la conciencia en forma de actos/acciones agentivas); esto es, tomando en cuenta las diferentes dimensiones de la responsividad humana activas (la *realización agentiva* en el curso de cumplimiento de agendas), incluyendo las variables de la animación, la situacionalidad y la atención, al tiempo que variables como el terreno común y la condición fiduciaria, nos permiten decir que las redes de espacios mentales de TIC o los espacios mentales de Aarhus son comprendidos por nosotros de forma

diferente aun cuando estemos intentando dar cuenta de fenómenos similares. De ahora en adelante, para nosotros, las expresiones "espacio mental" y "blend" se han de restringir a la forma que toman las RRA que son fenoménicamente accesibles (lo que nos acerca a Aarhus y nos aleja de Fauconnier y Turner);[91] pero no consideraremos las circunstancias, o lo que en la sección 2.4.4.2 llamaremos las 'escenas de base', o el terreno común (en el caso de Aarhus, el espacio semiótico de base) como espacios mentales, en primer lugar, porque el terreno común es 'accesible' (al igual que el 'feno-mundo'), pero esto no implica que sea 'accedido', y para nosotros sólo lo que es efectivamente activo merece el nombre de espacio mental. Y eso es así por nuestra idea de que hay que distinguir lo posible de lo actual (y ambos de lo potencial), pues este es uno de los puntos de anclaje que permite introducir criterios de corrección en la construcción de sentido, y así, distinguir no solamente el sentido agentivo del sentido agencial, sino –como veremos en capítulo III– significación de significancia: la generación efectiva de sentido y un sentido posible fundamentado contra el cual el sentido actual se puede contrastar y evaluar. Es de este modo que se pueden intentar establecer, por ejemplo, las múltiples formas en las que puede *fallar* el uso de signos (lo que nos aleja tanto de Fauconnier y Turner, como de Aarhus).[92]

91 Para Fauconnier y Turner los espacios mentales en su mayoría son creados en la 'cognición tras bambalinas', esto es, de modo inconsciente e inaccesible. Pero si esto es así, se preguntan en el modelo de Aarhus ¿en qué sentido son 'mentales' los espacios mentales? Esta crítica deja entrever una posición en la que se hace una equivalencia entre lo mental y lo consciente. No es esta nuestra posición. Pero tampoco es el momento de entrar a discutir este asunto. Con lo que hemos dicho en el Prefacio, y en las secciones dedicadas a la animación, la situacionalidad y la atención suponemos que hemos dejado suficientemente clara nuestra posición.

92 En relación a la semiótica cognitiva de la escuela de Aarhus, sentimos, además, una cercanía particular por cuanto su propuesta se preocupa por tener una adecuación fenomenológica, plausibilidad psicológica e intentar hacer explícitos los supuestos filosóficos que la respaldan (y aunque opuestos a los nuestros, elogiamos dicha intención). Nos alejamos de ellos en torno a cinco puntos que nos parecen centrales (además de los otros señalados en el cuerpo del texto): (1) Los diferentes compromisos filosóficos, metodológicos y ontológicos derivados del pragmatismo en nuestra propuesta y del cartesianismo en la suya. (2) Pensamos que el marco semiótico en el que se importa la semántica cognitiva no es suficientemente cognitivo, para una propuesta que se denomina 'semiótica cognitiva'. Y en efecto, asuntos como las consecuencias en la generación de sentido de cosas como la función ejecutiva no se mencionan, y el caso de la atención conjunta, solamente se constata como un hecho. Por lo demás, dado (1), hay un hiato entre el mundo del 'sentido' y el mundo 'real', lo que hace que, en todo caso, el alcance cognitivo de Aarhus, sea el que sea, no es 'enactivo', como queremos hacer aquí. (3) El esquema de relevancia se vincula con la Teoría de la relevancia de Dan Sperber y Deirdre Wilson (cf.

En este sentido, el sentido que tiene para nosotros "espacio mental" se restringe aquello que en la esfera atencional emerge como parte de un foco o

---

Brandt, 2013: 275) que nosotros no adoptamos, sino que abrazamos la de Dov Gabbay & John Woods (2003), en donde algo es relevante *sólo* en relación a una agenda (ver sección 1.3). Y en la medida en que el cumplimiento de una agenda es algo en lo que se puede fallar o tener éxito, la generación de sentido se puede someter a evaluación, por lo que las condiciones bajo las que esto ocurre –en nuestra opinión– han de ser preocupación de cualquier teoría que intente dar cuenta de la generación, circulación y establecimiento del sentido. Y tal preocupación está fuera de las preocupaciones del modelo de Aarhus, e incluso, las diferencias que se presentan entre la producción (*e.g.*, hablante), interpretación (*e.g.*, oyente) y análisis (*e.g.*, analista) del sentido se ven como un asunto sin impacto teórico (Brandt, 2013: 238; aunque se dice que es importante para la distinción literal/metafórico, cf. Brandt, 2013: 291); y son asuntos como estos los que permiten distinguir sentido agentivo de sentido agencial; y como veremos, significancia de significación (siendo esta última la única preocupación de TEM/TIC/Aarhus). De este modo, cuando Line Brandt propone una tipología de las redes de espacios mentales de acuerdo a su *propósito* (2013: 404-422), lo hace entendiendo por propósito algo desde un marco conceptual que es difícilmente asimilable a lo que aquí se ha entendido como 'agenda', además de limitarlo a la dimensión verbal. (4) Nos parece problemático que se diga que el espacio de presentación es un *significante* en relación al de referencia (que es el *significado*), y que así, el blend (espacio virtual) es un *signo*. Esto no sólo presupone una noción de signo casi ajena a un enfoque cognitivo, sino que parece completamente gratuita: si un espacio mental se construye a partir de Frames ¿cuál es el Frame del significante que le permite ser independiente del significado? (Si lo que quieren decir es que el contenido de los signos del espacio de presentación es un significante en relación al contenido de los signos del espacio de referencia que sería el significado, esto no haría las cosas mejor, porque tendrían que explicar los muy diferentes casos de anidamiento sígnico y por qué la mezcla de contenidos en el espacio virtual constituye un signo). Esto no luce mejor cuando se supone que el espacio de presentación y referencia son, respectivamente, 'representamen' y 'objeto' en el marco de la semiótica de Peirce (Brandt & Brandt, 2005: 240), al igual que el 'interpretante' se asocia al 'espacio (esquema) de relevancia', diciendo, por lo demás, que es allí como se establece si el signo es icónico, indexical o simbólico (Brandt, 2013: 282). Esto no sólo supone una comprensión completamente idiosincrática de la semeiótica de Peirce, sino una 'traducción' poco feliz debido al lente estructuralista con el que se hace. Por el contrario, pensamos que el peirceanismo puede tomar un aire especial en un marco enactivo, embodied y cognoscitivo, como intentaremos mostrar en el capítulo III. Pero esto requiere hacer una revisión a profundidad de la idea de signo, y no solamente retomarla de la tradición anterior, en particular, de una noción de signo como la estructuralista, heredera de un cartesianismo ontológico y metodológico, prácticamente incompatible con una noción embodied de lo mental. (5) El modelo de seis espacios se propone como aplicable a todas las "integraciones virtuales de significado" (Brandt, 2013: 285). Esto sin embargo es muy problemático, puesto que los dos espacios de presentación y referencia parecen insuficientes cuando se tienen 'cascadas de blends' (desde la interpretación de una pieza publicitaria hasta la de una película) o cuando se trata de 'espacios narrativos' con profundidad temporal y diegética; o más aun, cuando se trata de anidamientos (icónicos, indexicales, narrativos, etc.). En resumen, los puntos diferenciales son: (1) diferentes posiciones filosóficas de base (pragmatismo versus cartesianismo), (2) teorías sobre lo que constituye la cognición y el sentido con diferente alcance, (3) teorías de la relevancia diferentes (con implicaciones diferentes), (4) diferentes teorías semióticas de base (y diferentes actitudes hacia las mismas), (5) evaluación diferente del alcance de la plantilla de seis espacios.

un campo temático –y en consecuencia, como parte de las enacciones que un agente realiza en una situación dada como parte del cumplimiento de agendas en curso o dando lugar a éstas (ver sección 1.7.4)–, en el que se presentan propiedades o atributos salientes en relación a algún ítem semiótico, constituidos sobre una topografía de prominencias de base; y en consecuencia, la emergencia, mantenimiento y disolución de un espacio mental, no sólo tiene como condición la temporalidad, sino el marco de prominencias atencionales de la escena semiótica contra el cual puede contrastarse, y en consecuencia, de la situación en la cual se está enactuando. Pero en la medida en que hay una cierta dinámica atencional y situacional; y en que hay transformaciones del sentido en el curso del tiempo, puede suceder que un 'espacio mental', así entendido, no sólo co-emerja o se co-mantenga con otro (lo que permitiría su comparación mutua: los mapeos o los 'puentes' entre adherencias de las que hablamos anteriormente), sino que se transforme, gracias al reclutamiento activación, desactivación, o incluso 'fusión' parcial con otras responsividades. De este modo, sólo algunas responsividades de las RRA fenoménicamente accesibles podrán considerarse en nuestra propuesta "espacios mentales", y más particularmente, "blends", pero todas las RRA fenoménicamente accesibles podrán considerarse como actos/acciones (enacciones) –incluyendo las que consideramos acciones básicas y cognitivas, y no sólo las cognoscitivas, ver sección 1.5)–, y como tales, relativas a una situación y a una escena agentiva.[93]

La consecuencia de lo anterior es que, para nosotros, en su sentido amplio, habrá RRA de forma permanente en la dación de sentido. Ésta es la contrapartida semiótica de un dato fenomenológico con el que empezábamos una sección en el Capítulo I: siempre que damos sentido estamos haciendo algo; lo cual quiere decir, en términos agentivos, *estamos respondiendo a algo*, incluso si ese algo es un estado interno propio y no un estímulo exterior. En la tabla 14 se muestran los puntos principales que se acaban de discutir.

93 ¿Qué no sería, entonces un espacio mental? De nuestra discusión sobre la temporalidad, es claro que un dolor súbito, antes de ser categorizado como tal no lo es. Lo mismo, un cambio atencional, como decidir hacer caso omiso a un llamado de atención (por ejemplo, un golpecito en el hombro), tampoco lo es. Estas respuestas son, sin embargo, parte de las RRA.

<table>
<tr><td rowspan="6">RRA (incluyendo la ‘dación de sentido’)</td><td rowspan="4">Construcción</td><td rowspan="3">Reclutamiento/Prominencia</td><td>Intensidad</td></tr>
<tr><td>Saliencia</td></tr>
<tr><td>Centralidad</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Construal</td><td rowspan="2">Nivel de especificidad
Perspectiva dinámica</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Integración</td><td colspan="2">De la modalización, vía engranamiento</td></tr>
<tr><td colspan="2">Del sentido de realidad (irrealidad, etc.), vía modalización</td></tr>
</table>

Tabla 14. Proceso de Construcción/Integración que da lugar a las Redes de Responsividades Activas (RRA)

2.4.4.2. El agente narracional

En la presentación que hemos hecho mostramos que la dimensión de la construcción/integración en línea del sentido depende de la estructura de la agencia operativa (disposicionalidad temática activa y/o activable) en conjunción con la de sus dimensiones y parámetros (animación, situacionalidad y atención). Sin embargo, aún no hemos explicitado *cómo se vinculan* las *diferentes disposiciones y temas agentivos* a lo largo de un encadenamiento de acciones, esto es, en la continuidad de la dación de sentido. Una manera de enfrentar este problema es reconocer que en la formación de nuestros hábitos agentivos (ver sección 1.2.2.3), es decir, desde cuando somos bebés o niños muy pequeños, quienes nos cuidan nos hacen participar de ciertas *prácticas narrativas* (Hutto, 2008) –es decir, nos cuentan ‘secuencias breves’ (“¡llegó el papá!”, “¡la mamá ya viene!”), nos instan a comportarnos de cierta manera (“¡pasito con el perrito!”)– que nos permiten adquirir, a partir de estos eventos, lo que se conoce como ‘psicología de sentido común’, esto es, la explicación del comportamiento de los demás seres animados en términos de disposiciones agentivas como las que nos atribuimos a nosotros mismos, es decir, creencias, deseos e intenciones.

Diferentes estudios (Schneider, 2011: 351) han mostrado que incluso los niños de tres años tienen un conocimiento general temporalmente organiza-

do de eventos recurrentes. De este modo, esos eventos se van incorporando en nuestra arquitectura disposicional-temática como pequeños *Scripts.* En relación con esto, es importante hacer notar que tanto las relaciones internas en los dominios langackerianos (perfil/base, zonas activas), los Frames/Scripts fillmorianos, y los MCI lakoffianos también pueden considerarse como una suerte de *borradores* para la organización y manipulación categorial, o como lo decíamos anteriormente, formas "pre-empaquetadas de dar sentido", que se han atrincherado como efecto de la habituación.[94] En efecto, si se consideran como modelos que nos ayudan a estructurar la experiencia, ese conjunto de responsividades potenciales ofrece los contenidos anticipables por la agencia operativa, en la medida en que ésta se comporta como una estructura de anticipación. Por ejemplo, nos permite anticipar y ejecutar los movimientos adecuados para esquivar los otros vehículos mientras vamos manejando, o para agarrar una pelota que nos han lanzado; además de realizar inferencias (gracias a las correspondencias ontológicas y epistémicas de los mapeos), tanto en casos abstractos (como en matemáticas, cf. Núñez, 2005), como en casos concretos, como cuando inferimos lo que ha pasado en una secuencia de eventos, a partir del reconocimiento de algún otro evento, a partir del *Script* con el que reconocemos a este último (inferencias metonímicas). Estas características de las responsividades (y sus articulaciones, organización interna y combinación) se convertirán entonces en una parte fundamental de lo que hemos llamado en el capítulo I la *habilidad agentiva*, habilidad que ahora reconocemos como constituyendo nuestro sentido del *self*, en la medida en que nos pensamos a nosotros mismos, en tanto que agentes, como entes con una historia personal vinculados a secuencias de eventos, afectos, etc., y que se ponen en evidencia en la puesta en práctica de una serie de hábitos que se han adquirido a lo largo de nuestra existencia. En este sentido enactivo de la dación de sentido, el *grado agentivo* de *situacionalidad* permite llegar a tener una idea del *desempeño agentivo*, y de este modo, permite llegar a evaluar el diferente grado y nivel de pericia con el que enactúa un agente.

94 Un *hábito agentivo* al igual que cualquier otro hábito, es tal, porque entre otras cosas, para identificarlo y entenderlo hay que apelar a condicionales contrafácticos (Short, 2007: cap. 3). Y esto tiene como ventaja que permite modelar la realización agentiva en términos de si las responsividades activas son las responsividades requeridas en el curso del cumplimiento de una agenda.

Ahora, en la medida en que la psicología del sentido común opera en virtud de *razones*, su adquisición es también una puerta de entrada para el aprendizaje de lo que se conoce como solución de problemas (*e.g.*, Novick & Bassok, 2005; Green & Gilhooly, 2005; Keen, 2011), toma de decisiones y racionalidad acotada (LeBoeuf & Shafir, 2005; Kahneman & Frederic, 2005; J. Evans, 2008; Kahneman, 2013). Y esto sería así porque, por ejemplo, al mismo tiempo que en un juego un niño aprende qué quiere decir "ganar" o "perder", también aprende que si X o Y ganaron o perdieron fue *porque* lograron hacer una serie de cosas, por ejemplo, porque llegaron (o no) de primeros. Esta capacidad para entender las razones del comportamiento también está sujeta, en la medida en que avanza la edad, a mayor precisión, como sucede con lo que se conoce como el 'test de falsa creencia' que sólo hacia los cuatro o cinco años los niños con un desarrollo normal llegan a superar (Wimmer & Perner, 1983).[95] Por ejemplo, en un primer momento, el niño es testigo de que una persona A ve un juguete ubicado en una posición *Z*, y luego se va de la escena. En un segundo momento se esconde el juguete en otro lugar *W* de la misma escena y se le permite ver al niño el lugar *W* del escondrijo. En un tercer momento vuelve la persona A y se le pregunta al niño dónde cree que va a buscar el juguete la persona A. Típicamente, los niños menores de cuatro años dicen que lo van a buscar en el lugar donde ellos fueron testigos que lo habían escondido, esto es, en *W*. Los niños mayores de cinco años dicen que lo va a buscar en *Z*. Estos experimentos se interpretan como si el niño menor de cuatro años atribuyera a las otras personas sus propias creencias, mientras que los niños mayores de cinco años le atribuyeran a los demás creencias diferentes a las propias. En nuestra opinión, lo que interesa destacar es que las diferentes prácticas narrativas en las que los niños participan les permiten empezar a comprender y predecir eventos en relación al comportamiento de los demás y en relación a las relaciones causales (actuales o hipotéticas) entre eventos.

De igual manera, en el aprendizaje de la manipulación de objetos, un niño no sólo logra aprender a muy tierna edad que entre eventos (en los cuales

95 Aunque bajo condiciones de rastreo visual (Rubio-Fernández & Geurts, 2013) y no verbales (Onishi & Baillargeon, 2005) se ha podido determinar que niños de 36 meses y 15 meses, respectivamente, pueden pasar dichas pruebas. Para una discusión sobre cómo este test no apoya la versión de la 'Teoría de la Teoría de la mente', cf. Gallagher (2012a: 175-176).

participan objetos) puede haber relaciones causales (Oakley, 2007);[96] también aprende la dimensión normativa de dicha manipulación, pues no sólo aprende a usar objetos: aprende también lo que se considerarían usos 'correctos' o 'incorrectos' de dichos objetos (Sinha, 2009),[97] y por tanto con sus funciones y propósitos, en particular, en lo que tiene que ver con el hecho de que los niños *pretend* hacer cosas con otros objetos mientras juegan, o *pretend* realizar ciertos roles (rey, reina, etc.); y de hecho hacen *mímesis* de ellos. Pero, además, al aprender a jugar, los niños también aprenden los sistemas axiológicos que los juegos incorporan (Goffman, 1974), e incluso, se ha llegado a mostrar que son una de las puertas de entrada a la moralidad (Sheets-Johnstone, 2008: cap. 6; Wyman, Rakoczy & Tomasello, 2009). Pero –y éste es un asunto vital– esos usos y valores se aprenden situadamente en eventos concretos en compañía de e interacción con alguien más, pues las relaciones con el mundo las aprendemos a hacer en segunda persona, cara a cara:[98] recordemos que la interacción con los objetos no se aprende a realizar y no se realiza una vez aprendida solamente mediante una atención conjunta sino también mediante *acción conjunta* (Rodríguez & Moro, 2008) e *intención*

96 «*CAUSA*» es un esquema de imagen que emerge a partir de las recurrentes rutinas kinestésicas de esfuerzo y resistencia, donde sincréticamente unos eventos son transformados en otros, y a partir de este esquema de imagen, emergen precisiones ulteriores que dan lugar a la noción conceptual más específica de "CAUSACIÓN". Por ejemplo, a los cuatro meses los niños pueden diferenciar el movimiento causado externamente de la auto-propulsión (es decir, la causación realizada a partir de otra cosa de la realizada a partir de la propia agencia), y parece que lo hacen a partir del esquema de imagen «*TRAYECTOR-CAMINO*», esto es, en un esquema de transformación tal que el punto final del primer *trayector* (recuerde usted que se trata del elemento prominente de una relación cuyo correlato es el *punto de referencia*, ver sección 2.4.2.3), se vuelve el punto de comienzo del segundo trayector. Cuando este patrón no aparece el movimiento que sigue del segundo trayector se entiende como auto-propulsión más que como movimiento causado externamente (Oakley, 2007: 225).

97 Con lo que por una parte, se resaltan algunos usos y se atenúan u ocultan otros, lo que va a dar lugar al atrincheramiento y que implica que esos usos son realizados en virtud de algunas funciones objetuales y no meramente a partir de 'affordances'. Por lo demás, la muy criticada noción de 'affordance' (Gibson, 1986) ha ganado una revaloración con el descubrimiento de las neuronas canónicas y espejo (cf. Borghi & Riggio, 2009; Thill, Cagliori, Borghi, Ziemke & Baldassarre, 2013).

98 Recordaremos una vez más que aquí hemos adoptado la Teoría de la Interacción (Gallagher, 2008; 2012a) como la mejor opción para dar cuenta de la adquisición de la Teoría de la mente por parte del niño, siendo las otras la Teoría de la Teoría (Baron-Cohen, 1995) y la Teoría de la simulación (Goldman, 2006).

conjunta (Sinha, 1999), en la realización de lo que varias veces hemos llamado, *agendas conjuntas*.

Esta doble consecuencia, es decir, el temprano aprendizaje en la atribución de causas con respecto a eventos y de razones con respecto al comportamiento de otros agentes mostraría, en nuestra opinión, que la narratividad y la racionalidad son dos caras de la misma moneda agentiva, cuya circulación haría posible las transacciones deónticas y axiológicas que se permiten o prohíben en una sociedad o cultura, o al menos, en los contextos y circunstancias de socialización: se ha visto, por ejemplo, que los niños de tres años ya reconocen la dimensión normativa de varias de sus interacciones con otros agentes y evalúan el comportamiento de otros como apropiado o no apropiado para la ocasión (Schmidt, Rakoczy & Tomasello, 2011, 2012, 2013).

Si esto realmente fuese así, entonces la arquitectura disposicional-temática de la agencia operativa desplegaría una serie de habilidades agentivas a partir de los procesos de adquisición de hábitos (ver sección 1.2.2.3), derivados de acciones concretas, delimitadas y constreñidas por las condiciones de la agencia (animación, situacionalidad, atención); y de este modo, por así decirlo, la agencia operativa llegaría a estar *narracionalizada*: para la semiótica agentiva hay una unidad indisociable entre "agente narrativo" y "agente racional" y que denominamos "*agente narracional*".[99] En ese sentido, *la narracionalidad sería una característica emergente de la agencia intrínseca* y *operativa*, y por lo tanto, el *agente enactivo*, en la medida en que aprende una serie de destrezas que le permiten relacionarse con el medio y con los demás sería, también, un *agente narracional*. En otras palabras, la narracionalidad es, como hipótesis primaria, una habilidad agentiva nuclear adquirida en los procesos de socialización. Y es una habilidad que permite, en una primera aproximación, que un agente pueda construir, por una parte, desde esquemas narrativos hasta narraciones muy específicas, a partir de la arquitectura disposicional-temática que adquiere; y por otra, hacer inferencias a partir de ellas; al mismo tiempo que puede construir y modificar inferencial y narrativamente su propia arquitectura disposicional-temática. Por supuesto, esta narracionalidad no es desencarnada en lo absoluto:

99 La idea del agente como un agente narracional se inspira en la consideración de las diferentes dimensiones del agente situado en conjunción con los trabajos de Daniel Hutto (2008), en particular, de lo que él denomina la "hipótesis de la práctica narrativa".

también se realiza en la ejecución de acciones concretas de las agendas concretas de los agentes, al igual que en la elaboración, planeación, y evaluación de las diferentes etapas de realización de dichas agendas. Así, el pensamiento no está divorciado de las otras dimensiones de nuestra experiencia (Johnson, 2007: 103), incluso si se trata del pensamiento abstracto, porque en ese caso también apelamos a mapeos metafóricos y metonímicos (ver secciones 1.2.1.4 y 2.4.2.4) que reposan en el encarnamiento, la espacialidad y las otras dimensiones de la agencia operativa e intrínseca. Piense usted, por ejemplo, en la experiencia de haber resuelto un problema. En esa experiencia, la disposición del acto de hallar la solución (abstrayéndolo del contenido temático de la misma, que está embebido en esa misma experiencia) está marcado afectivamente, del mismo modo que marcamos en nuestra experiencia positivamente cada vez que creemos que hemos solucionado una agenda. O piense en lo que significa que se detenga el despliegue del pensamiento como cuando usted *duda* (por ejemplo, de cuál pueda ser una respuesta correcta cuando está presentando una prueba). La duda no es solamente la ausencia de creencia. La duda, al igual que las demás disposiciones, es también un estado corporal. Y dependiendo de la intensidad de la duda variará el estado corporal sentido de inquietud, contención de asentimiento, tensión y restricción corporal (Johnson, 2007: 53). Incluso los principios lógicos mismos y los esquemas de inferencia pueden verse como basados en nuestros hábitos de indagación exitosos, esto es, formas exitosas de acción al tratar con problemas previos (Johnson, 2007: 105), relativos a ciertos objetivos, valores y tipos de situaciones (Johnson, 2007: 109), es decir, en la resolución de agendas. Y otro tanto podemos decir de nuestra forma de recuperar y encadenar (y en general, darle sentido a) diversos eventos en forma de historias y narrativas, sean estas propias (episodios agentivos) o ajenas. Ahora, a partir de lo anterior, un cierto *Frame/Script*, en virtud de la manera como ha sido aprendido, por ejemplo, le ofrecería al agente la oportunidad de desarrollar una cierta narratividad en términos de las secuencia de *eventos* y *tipos de eventos semióticos* (ver sección 2.3.3). De este modo, llega a ser un asunto muy importante el de la *segmentación de eventos* (Zacks & Swallow, 2007). Y es importante porque los eventos son al agente narracional lo que la harina al horno de pan: vemos a los eventos relacionados de cierta manera tanto para formar narrativas como para razonar (de forma causal, hipotética, etc.) acerca de ellos.

De igual manera, nuestra comprensión de los eventos coordina elementos de la percepción, la memoria y la atención; y se nos presenta con diferentes grados de tipicidad, desde una boda hasta el congelamiento de una charca. Los eventos típicos tienen una serie de características en común como recurrencia, jerarquía, ciclicalidad, etc. (Zacks *et al*., 2007: 273); y otra serie de elementos sobre los que no vamos a profundizar por ahora.

Y así, en un *Frame/Script* se abstraerían un conjunto de *eventos* segmentados, pero organizados entre sí, de tal modo que se establezca una *cadena narrativa* entre ellos, esto es, una ilación (más o menos esquemática) de eventos. Ahora, si un *evento semiótico* es un estado de cosas *in-formado* enactivamente (es decir, que adquiere su significancia por la enacción), esto quiere decir que es un estado de cosas en el que, por la *dimensión temporal*, está sometido a cambios, y por tanto, está destinado a volverse otro estado de cosas; por la *dimensión espacial*, es susceptible de acaecer en ciertos espacios y no en otros; por la *dimensión afectiva*, está cargado con ciertas valoraciones; por la *dimensión kineto-perceptual*, se puede anticipar que el agente perciba ciertas cosas, manipule algunas de ellas y se mueva de cierta manera; y por la *dimensión intersubjetiva*, que sea esperable que los participantes se comporten según ciertos *roles* agenciales especificados para ese Frame (ver sección 1.6 y 2.4.2.3). Y lo que en el *Frame/Script* vale para los constituyentes de la animación también valdrá para las otras condiciones de la agencia operativa. Es decir, un *Frame/Script* también tendría un sentido particular en virtud de la *situacionalidad*, porque los *eventos semióticos* de los que es abstraído dicho Frame/Script, son eventos en los que el agente habría estado situado (engranado, anidado, en procesos de habituación); al igual que de la *atención*, por ejemplo, en términos de foco temático y campo temático, de los cuales *emana* y *emerge*, y de los que sería una abstracción derrotable,[100] por lo que la condición de *agente enactivo* habría dejado trazas y rastros en dicho *Frame*, esto es, lo *pre-perfilaría* –con respecto a la 'topografía de prominencias de las RRA– y en esa medida es que se constituiría en una cierta 'cantidad pre-empaquetada de contenido'.

100 Usamos "derrotable" para dar a entender que nuevos usos pueden reforzar, ampliar, modificar, o incluso, borrar elementos abstraídos a partir de enacciones anteriores.

En cuanto a la *dimensión inferencial*, tanto la dimensión kinestésica del esfuerzo y la resistencia en la engranabilidad usual de la kineto-percepción, como las dimensiones temporal-espaciales que permiten establecer un antes y un después en las secuencias de eventos, pueden dar lugar a la comprensión del razonamiento causal (ver sección 1.7.3 sobre el *rango fiduciario*): piense en que, por una parte, los cuidadores dan instrucciones al niño para que trate con cuidado los juguetes *porque* pueden dañarse o romperse, y cosas de ese estilo; y por otra, la dimensión intersubjetiva llega a permitir, en cierto momento del desarrollo de los niños, la comprensión del uso de *razones* para la atribución de agencia intrínseca u operativa: piense en que los cuidadores dan instrucciones al niño para que trate con cuidado las mascotas "*porque* si le jalas muy duro las orejas te puede morder", o instrucciones relativas a otros estados intencionales: "Dale la pelota a tu hermana *porque* ella también *quiere* jugar" (Hutto, 2008). De este modo, si somos testigos de la siguiente conversación:

– ¿Y cómo les fue en la comida?

– Bien, nos sirvieron rápido, trajeron la cuenta rápidamente y nos fuimos.

Lo que podemos *inferir* en este ejemplo es que quien responde estaba acompañado de alguien más y que está construyendo una *secuencia narrativa* según un *Frame/Script* muy general "[RESTAURANTE]". Pero además, podemos *pensar* –si no hay razón para lo contrario– no solamente en que les sirvieron la comida, les trajeron la cuenta y se fueron, *en ese orden*, según su construal de esa secuencia, sino que además podemos *inferir* que se comieron lo que les sirvieron, luego pagaron la cuenta y luego dejaron el restaurante. Aquí el punto es que en el despliegue narracional el agente da un cierto tratamiento a las situaciones, eventos, objetos, etc.; y además, no puede haber tratamiento narracional sin hacerlo según alguna *disposición* y con respecto a algún *tema*. Si retomamos lo que hemos aprendido de TEM/TIC/Aarhus, las vinculaciones entre eventos se establecerían en línea mediante *proyecciones*, pero vendrían supeditadas por los *mapeos* atrincherados de los MCI. Y serían los procesos de adherencia de las RRA los que entrarían en juego en la construcción de una "historia".

Ahora, el *desempeño* que se despliega en la puesta en marcha de dicha habilidad narracional constituye una capa nuclear de la dación de sentido para las diferentes clases de actos agentivos –kinéticos, comprensivos y expresivo-

comunicativos– (las otras capas dependerán de habilidades específicas, como las de un músico, un matemático, un agricultor, etc.) que se puede adaptar a los diferentes niveles de exigencia que demandan las circunstancias para el cumplimiento de una agenda.

2.4.4.3. Escena de base y escena semiótica

Recordaremos que la dación de sentido se realiza con relación a ítems semióticos (ónticos, mediales o corporales), de diferente complejidad, bien sea que estén o no funcionando como signos. Y en particular, hemos de tener en cuenta que los objetos (y los cuasi-objetos) intervienen en la experiencia como haciendo parte de *eventos*, es decir de *hechos* sometidos a un cambio temporal. *Son entonces los eventos* –lo hemos dicho anteriormente (ver sección 2.3.1)– *aquellos a los que normalmente se les está dando un sentido agentivo*. Esto quiere decir que el *sentido agentivo* (ver sección 2.2), en la medida en que es 'producido' y 'consumido' por un agente, puede tener lugar en un evento (o más precisamente, de forma *anidada* en un conglomerado de eventos), o puede ser que haga parte de las condiciones de cumplimiento de una agenda (o varias). Es decir, una cosa es que el *sentido agentivo* sea un sentido que *emerge* 'en' un cierto momento y lugar, momento y lugar que para el agente constituirá su *escena de base*; y otra cosa es que ese sentido agentivo sea 'acerca de' un cierto momento o lugar en el que el agente ha enfocado su atención (y de este modo, esté dando cuenta o cumplimiento a una agenda), que para el agente constituirá su *escena semiótica*, y que –muy notablemente– puede no ser la misma escena de base. Por ejemplo, una cosa es ver una serie de televisión en la casa (*escena de base*) y otra cosa es que el agente enfoque su atención en la pantalla y a partir de allí construya una serie de REM/RIC (o mejor, RRA) que le permitan dar sentido a los momentos y lugares en los que se desarrollan los eventos de la película (*escena semiótica*). Ahora, como el lugar y momento 'en' donde emerge el sentido puede también ser el lugar y el momento 'acerca del' cual se atribuye sentido, como en la percepción (sobre esto volveremos más adelante), esto lo que quiere decir que escena de base y escena semiótica no son diferentes desde un punto de vista fenomenológico, sino que solamente estamos trazando una distinción metodológica: se trata

de la diferencia entre 'dónde' (escena de base) y 'a dónde' (escena semiótica). De este modo, escena de base/escena semiótica presentan, más bien, un carácter gestáltico de unicidad de sentido, y esa unicidad podría denominarse *escena agentiva*. Lo anterior implica que diferenciaremos desde un punto analítico los aspectos enactivos y atencionales de la *escena de base* de aquellos de la *escena semiótica*. Por ejemplo, un asunto será el *espacio* de la escena de base y otro asunto el espacio de la escena semiótica. Y algo similar sucederá con el *tiempo*: piense, por ejemplo, en la diferencia entre el tiempo de exposición del visionado de una película, que normalmente va de una hora y media a tres horas (escena de base), en contraposición al tiempo de los eventos representados, que puede ir desde unas pocas horas hasta la historia entera del universo (escena semiótica). En ese sentido, diremos que un rasgo fundamental de la escena de base es que su forma de situacionalidad es la del engranamiento kineto-perceptual, y de esta manera, el sentido que allí emerge es un sentido de realidad, en contraposición al de la escena semiótica, cuyo engranamiento puede ser variable (pues depende, entre otras cosas, del tipo de agendas en curso), y de este modo, desencadenar un sentido que puede ser tanto de realidad, como de irrealidad, etc.[101] En cuanto a la escena semiótica, las RRA estarán atencionalmente estructuradas según las posibilidades de la dinámica foco/campo/margen y podrán apuntar significativamente no solamente eventos, sino también a hechos, objetos, cuasi-objetos, y en general, a cualquier ítem de la ontología agentiva. Lo anterior implica que una parte de las RRA se empleará en configurar el sentido de la escena de base mientras que otra parte de ellas lo hará en la configuración de la escena semiótica. Y la diferencia entre ellas dará cuenta (parcialmente) de las diferencias de la 'dinámi-

101 Se podría objetar que en los sueños 'lúcidos', esto es, en los sueños en los que nos damos cuenta de que estamos soñando, la escena de base no tiene un sentido de engranamiento kineto-perceptual que permita la emergencia de sentido de realidad. Diríamos por el contrario que en los sueños lúcidos el percatamiento de que el sueño como tal es irreal hace parte de la escena semiótica, porque el sueño como tal es a lo que estamos atendiendo, y en esa medida, el sentido de realidad de la escena de base no desaparece sino que reflexivamente (desde la escena semiótica) llegamos a la conclusión de que ese sentido no corresponde con algo real, sino que es una mera apariencia. Podemos suponer que algo parecido sucede con estados alterados de conciencia (por ejemplo, bajo el efecto de algunas drogas o en los trastornos psiquiátricos); y en los que no hay control reflexivo, desaparecería la 'lucidez' del 'sueño lúcido', a pesar de la extrañeza o extravagancia, y efectivamente, terminaría siendo aceptado o creído por quien lo tiene: ése es precisamente el caso de las alucinaciones.

ca topográfica de prominencias'; es decir, de las diferencias que se presentan a lo largo y ancho de las RRA en el proceso online/ongoing de integración/construcción (ver sección 2.4.4.1).

Agregaremos que, en virtud de lo anterior, en relación a la ontología agentiva en la que emerge, la *escena de base* es siempre una *secuencia episódica*, mientras que no es inusual que la *escena semiótica* no lo sea. Esto implica, como es natural, que la escena semiótica puede ser 'acerca de' un episodio, pero también 'acerca de' otras cosas: en realidad, puede ser acerca de cualquier ítem o conglomerado de ítems de la ontología agentiva. Recordemos que habíamos dicho que un *episodio* es un *evento* en el que el agente que da sentido se encuentra inmerso participando activamente (ver sección 2.3.1). Diremos ahora que el sentido dado a y en un episodio, presenta ciertos rasgos generales.

El primero es su *dinámica temporal*. Con esto nos referimos no sólo a que se caracteriza por tener un cierto *tempo* (lento, rápido, etc.), sino a que un *episodio* tendrá un *sentido de apertura*, *sentido de duración*, y *sentido de cierre*, vinculado al comienzo, duración y fin de lo que ocurre, sea esto la realización de actividades, acciones, sucesos, etc. A cada una de esas 'fases' del sentido de un episodio la llamaremos *momento episódico*. Por ejemplo, si estamos en una reunión, podemos darle sentido de evento, y como tal, la reunión tendrá un sentido de apertura cuando comienza, un sentido de duración mientras transcurre, y un sentido de cierre cuando se termina. O una actividad como cepillarse los dientes tendrá sentido de evento en la medida en que tenga esos mismos tres rasgos. Desde este punto de vista, la oposición que se hace usualmente entre estados y procesos tiende a tener límites borrosos, pues en la escena de base, un *estado* será relativo a las dinámicas más o menos cambiantes de los ítems de la ontología agentiva que participan en el episodio (incluyendo las actividades de los ítems corporales), y particularmente, a la construcción/integración con el que se construye el sentido de apertura, duración o cierre de esos ítems. De esta manera, si entramos a nuestro cuarto con la intención de arreglarlo y cuando salimos ya lo hemos arreglado, podemos decir tanto que hubo un episodio en el que tuvo lugar un proceso por medio del cual arreglamos el cuarto como que nuestro cuarto ha cambiado de estado,

pues ha pasado de estar desordenado a estar ordenado.[102] Lo anterior no implica que siempre el sentido de la dinámica temporal sea explícito, pues puede ser perfectamente implícito e incluso pre-neoético.

El segundo rasgo general de un episodio es su dinámica de *anidamiento* (ver sección 1.2.2.2). Este anidamiento puede ser temporal o espacial. En efecto, un episodio puede darse 'durante' otro episodio, como cuando estamos haciendo fila para entrar a un restaurante y nos llaman al teléfono móvil. Aquí el contestar, hablar y colgar (apertura, duración, cierre) ocurre 'al interior' del episodio hacer fila: llegar, esperar, entrar (apertura, duración, cierre). Por supuesto, puede suceder que varios episodios se aniden. En cuanto al anidamiento espacial, ya lo hemos visto cuando decíamos que en una misma *situación* se pueden dar varias *circunstancias* correspondientes a varios *contextos* (ver sección 1.7.4). Y recordemos aquí, que por su misma definición, la situación en la que el agente está enactuando es, de suyo, anidada.

Ahora bien, hemos dicho que la escena de base es siempre episódica, pero no así la escena semiótica. Y esto requiere de una explicación. En cuanto a la escena de base, sostendremos aquí –nuevamente– que el sentido que damos en cada instante es un sentido episódico o parte de uno. Pero esto no quiere decir que aquello a lo que damos sentido también sea episódico o, incluso, un evento. Piense que usted está intentando resolver un acertijo o que

102 En estricto sentido, algo similar a lo que hemos dicho en relación a la dinámica temporal se podría decir de los otros elementos que caracterizan al agente *animado*, es decir, de las dimensiones *afectiva*, *intersubjetiva* y *kineto-perceptual* de la *escena de base*. Pero éste es un asunto sobre el que, por el momento, sólo diremos lo siguiente: en la *escena de base* el parámetro de *animación* del agente le permitirá que aparezcan ítems semióticos con *existencia agentiva*. Aquí recuperamos el significado originario 'de' la palabra "existir", esto es, *ex-istere*, como 'salir al encuentro', porque en la escena de base 'salen al encuentro' del agente diferentes ítems semióticos con los que puede interactuar (si son agentes) o que puede enactuar (si son ítems semióticos no corporales). Ahora, en relación a la dimensión *kineto-perceptual*, estos ítems podrán ser no sólo reconocibles, sino rodeables, agarrables, etc. En relación a la dimensión *afectiva*, el agente podrá establecer una cierta sintonía afectiva con ellos. Y finalmente, el agente podrá entrar en contacto otros agentes co-presentes y formar expectativas con respecto a su disposición y comportamiento, en relación a la dimensión de *intersubjetividad*, y de este modo, establecer agendas conjuntas con ellos, así como los modos de coordinación y cooperación que suponen esas agendas. El parámetro de *situacionalidad* del agente le permitirá acoplarse a los diferentes ítems semióticos (*engranamiento*), reconocer e identificar el modo en que la escena de base encaja en el resto del mundo cotidiano (*anidamiento*, que es el segundo rasgo general sobre el que insistiremos) y disponer de un pool de respuestas atrincheradas o en proceso de atrincheramiento para con esos ítems semióticos (*habituación*).

está haciendo una suma. Ahora, mientras es cierto que resolver un acertijo es un episodio (y por tanto, un evento), no lo es que el acertijo o su solución lo sean; del mismo modo en que es cierto que sumar es una acción que lleva tiempo, y como tal, sea un episodio, pero esto no implica que lo sumado también lo sea. De hecho, en muchas ocasiones lo que hacemos en la escena semiótica es hacer abstracción del episodio en el que estamos insertos, y de esta manera logramos concentrarnos en ítems como propiedades u objetos, o rasgos puramente abstractos como la validez de un argumento, o como lo hemos hecho aquí en múltiples ocasiones con los rasgos de los Frames, los dominios, los MCI, etc. Por supuesto, es muy común que lo que nos encontremos en la escena semiótica sea con eventos: es lo que sucede cada vez que nos concentramos en una historia que nos están contando. En ese sentido, diferenciaremos en las *presentificaciones* (esto es, la aparición en la esfera atencional de diferentes ítems, normalmente signos o conglomerados de signos, que nos permiten hacer presente algo diferente de ellas mismas) entre aquellas que se experiencian como no cambiantes, de aquellas que se experiencian como sujetas a transformación temporal. Un ejemplo de las primeras podría ser la aparición en su esfera atencional de un cuadro o de las líneas de este libro o de una novela, que *no cambian* mientras usted les observa; mientras que ejemplos de las segundas incluirá cosas como escuchar una canción, ser testigo de la 'performance' de un actor o del audiovisionar de una película.[103] Y de igual manera, puede suceder que una vez se establezcan como signos (ver secciones 3.2 y 3.3), las presentificaciones que se enactúen permitan representar ítems no temporalizados (como la validez de un argumento o una prueba matemática) o ítems que sí lo están, y que en consecuencia presentan una cierta 'profundidad temporal'. Llamaremos a estas últimas *narraciones*. En consecuencia, la narraciones pueden obtenerse bien sea mediante presentificaciones cambiantes (*e.g.*, un videoclip) o no cambiantes (*e.g.*, un cuento escrito). Y lo inverso también puede pasar: se puede usar una presentificación cambiante (*e.g.*, una 'animación') para representar una prueba matemática (sin profundidad temporal). Note usted que se trata de diferentes re-

103 Aunque desde un punto de vista distal una película se proyecte como imágenes 'estáticas' a una cierta rata de cuadros por segundo, desde un punto de vista proximal (experiencial) lo proyectado se 've moviéndose', si hay diferencias entre las diferentes imágenes 'estáticas'.

gistros de temporalidad. El primero que establece la agencia: *flujo continuo* y *duración* de los diferentes elementos que entran y salen de la esfera atencional. El segundo, vinculado particularmente con la duración, es el relativo al *tiempo de exposición* de la presentificación a la esfera atencional (bien sea que la presentificación sea dinámica o estática).[104] Y por último, el *grado de profundidad temporal* de aquello a lo que la presentificación apunta, bien sea aquello que parece intemporal, como las pruebas matemáticas ya mencionadas; o aquello que presenta profundidad temporal, desde narraciones que nos permiten reconocer apenas una fase de un episodio, como en el caso de un cuadro, hasta universos narrativos complejos, como en las películas de ficción.[105] Ahora, aunque los casos prototípicos de narraciones se establecen en el encadenamiento de eventos, nada impide que haya presentificaciones no figurativas, como las animaciones de Norman McLaren (McLaren & Munro, 1976-1978); que no representan 'eventos', sino que 'lucen' como transformaciones dinámicas de propiedades o de cuasi-objetos (ver sección 2.3.2); es decir, conglomerados de formas, sonidos, colores, etc. Algunas veces estas presentificaciones pueden dar lugar al reconocimiento de eventos (como en la captura de puntos cuya exposición temporal da lugar a lo que se conoce como movimiento biológico; cf. Giese & Poggio, 2003); pero en otros casos dará lugar solamente al reconocimiento de transformaciones singulares (por ejemplo, de color), que no por ello, dejan de tener efectos de sentido, como el 'rebotar' o 'coordinarse' de los puntos de McLaren o en el cambio de amarillo a rojo en toda la pantalla, superpuesta a un plano figurativo, de una escena de la película *Héroe* (Kong & Zhang (p); Zhang (d), 2002). Llamaremos *cuasi-narraciones* al contenido de tales presentificaciones.

Un tercera clase de juego temporal en las presentificaciones la constituirían los *reportes* que se construyen/integran como *movimiento fictivo*, y por tanto, como si 'tuvieran y no tuvieran' cambios. Esto es lo que sucede cuando decimos: "Los límites de la finca *comienzan* en la montaña, *bordean* el río y *terminan* en la carretera", pues aun cuando se trata de un evento (la finca se

104 La diferencia entre *duración* y *tiempo de exposición* es que la segunda es la duración para las presentificaciones, mientras que la duración, en general, vale para cualquier ítem semiótico.

105 Hasta cierto punto, las dimensiones temporales del tiempo de exposición y el tiempo narrativo corresponden, respectivamente, a lo que Langacker llama 'tiempo de procesamiento' y 'tiempo concebido' (2008: 79).

mantiene a lo largo del tiempo), la construcción mental del reporte es la de un estado (límites de la finca), y dicha construcción es dinámica, como si se tratase de un proceso ("comienzan", "bordean", "terminan").

Cualquiera que sea la profundidad temporal de aquello que las presentificaciones permitan evocar, es mediante nuestra *narracionalidad* (ver sección 2.4.4.2) que logramos darles sentido.

Ahora, del mismo modo que la escena de base presenta unos rasgos generales (anidamiento, dinámica temporal), la escena semiótica también presenta unos rasgos generales. Estos rasgos se relacionan con el hecho de que la escena semiótica sea aquella 'acerca de' la cual posamos nuestra atención, porque de esta manera, es 'en' la escena semiótica donde podemos evaluar el grado de cumplimiento de nuestras metas y agendas. Ahora, los rasgos de la escena semiótica son dinámicos porque el cumplimiento de una agenda también lo es. De un modo general, estos rasgos son el surgimiento, aparición o emergencia de la agenda, que junto con su aceptación/admisión llamaremos *reconocimiento agencial* (también es cierto que una agenda puede presentarse a un agente, y ser rechazada por este. En casos así podríamos hablar de reconocimiento agencial con rechazo agencial, lo cual cancelaría el siguiente rasgo) y la operacionalización de tácticas/estrategias de cumplimiento para una agenda en curso que llamamos *operación agencial*[106] (aquí una *estrategia* es la configuración de un plan de acción para la solución de la agenda, mientras que una *táctica* es un despliegue de la capacidad agentiva. Por ejemplo, razonar en la preparación de un plan de acción es una estrategia agentiva, proceder a realizar el plan es una táctica). La operación agencial tiene dos dimensiones, por una parte, la ejecución de actos/acciones kinéticas, expresivas, o comprensivas que contribuyen al cumplimiento de la agenda en cuestión, que llamamos *ejecución agencial*, y por otra, la evaluación de la contribución de la ejecución agencial al estado de cumplimiento de la agenda, incluyendo crucialmente, la evaluación de la terminación de su cumplimiento, que llamaremos *valoración agencial*.[107] Finalmente, el sentido de reconocimiento

106 Con la palabra "operación" resaltamos que ésta es la etapa más saliente de la *agencia operativa*, aunque en sentido estricto, el reconocimiento agencial también depende de ella, al igual que el sentido de apertura, duración y cierre de la escena de base.

107 En nuestra opinión hay dos restricciones relativas al reconocimiento y operación agenciales. La primera es la relativa a los constreñimientos propios de la realización agentiva. Esos cons-

agencial tiene que sostenerse durante toda la operación agencial. Por ejemplo, si se le presenta a usted un rompecabezas para armar, el reconocimiento agencial consiste en que usted haga suya la agenda {*armar este rompecabezas*}. La operación agencial estará dividida en la ejecución agencial que consiste en la organización en diferentes actos que le permiten ir encajando las piezas y la valoración agencial que consiste en que en la medida en que se van realizando los actos que se pretende que tengan como efecto el encajamiento de cada pieza del rompecabezas se va evaluando si efectivamente hay sentido de encajamiento. Es un papel esencial de la valoración agencial establecer el momento en el que se ha dado cumplimiento a la agenda, en el ejemplo, que se ha dado sentido de 'rompecabezas resuelto'. Pero para que pueda llegar a haber sentido de 'rompecabezas resuelto' se requiere que durante toda la operación agencial se haya mantenido el reconocimiento agencial con respecto a esa agenda (o que si se ha suspendido, se vuelva a retomar con suficiente continuidad). De hecho, si no hay sostenimiento del reconocimiento agencial, se desdibuja la operación agencial. Eso es lo que sucede cuando mientras realizamos una actividad nos distraemos y nos preguntamos, "¿qué era lo que estaba haciendo?".

Escena semiótica	Reconocimiento	
	Operación agencial	Ejecución
		Valoración

Tabla 15. Rasgos generales de la escena semiótica

El ejemplo que se acaba de mencionar nos permite, además, resaltar un asunto importante: una vez hay reconocimiento agencial, la operación agencial establece de forma sostenida y continua lo que podríamos llamar una

treñimientos se ponen en evidencia con las restricciones en las adherencias (por ejemplo, en relación a lo que, dadas las limitaciones de la memoria de trabajo, llega en un momento dado a ser efectivamente reclutable). Esto quiere decir que la realización agentiva se despliega en *tácticas* (vinculadas a metas o sub-agendas) en el marco de *estrategias* para la resolución de agendas, en particular, las agendas en curso. La segunda dimensión restrictiva se refiere a los constreñimientos agenciales propiamente dichos, esto es, a lo que 'vale como' haber dado resolución a la agenda (y que da lugar al uso de predicados como "verdadero", "funcional", "solucionado", "adecuado", "correcto", etc.).

actualización cognoscitiva progresiva en línea ('*updating ongoing online*'), esto es, un cierto 'monitoreo valorativo cognoscitivo permanente' sobre lo que se va haciendo y el grado de relativo éxito o fracaso subjetivo (sentido agentivo) de eso que se va haciendo (valoración progresiva de cumplimiento/incumplimiento, y como tal hace parte del ejecutivo central, cf. Diamond, 2013).[108] Ahora, por la misma naturaleza atencional (foco/campo/margen) y temporal (retención/protención) de la escena semiótica, no se trata de que las dos dimensiones de la operación agencial sean dos cosas diferentes; sino más bien, de que en la *operación agencial* al tiempo que lo 'retenido' se está ejecutando/valorando, lo 'protentivo' es ejecutable/valorable. Y en la medida en que se avanza en este proceso se va intentando dar cumplimiento a la agenda (dia-agenda o per-agenda).

En breve, si la escena de base presenta sentido de apertura, duración y cierre, la escena semiótica presenta reconocimiento y operación (ejecución/valoración) agencial. La discusión anterior nos permite traer a colación dos cuestiones adicionales. La primera –como podrá usted haber anticipado– es que la *realización agentiva se establece para un agente en 'su' escena de base/escena semiótica*, esto es, 'su' *escena agentiva*. Como usted recordará, la *realización agentiva* (ver sección 1.4) radica en la puesta en marcha de la *agencia operativa*, lo que da lugar a la continua dación de sentido, esto es, lo que hemos llamado el *sentido agentivo* (ver sección 2.2); y es de este modo que la realización agentiva 'tiene lugar en' la enacción de escena de base/escena semiótica (que era nuestro punto de partida en esta sección). La segunda es que la *realización agentiva* consiste en la realización *permanente*, *progresiva* y *continua* de *redes de responsividades activas*, RRA, que se 'mueven' a lo largo de un flujo continuo de activación/desactivación (y en el nivel cognoscitivo, entre otras razones, debido a las restricciones de la atención y las limitaciones de la memoria de trabajo). Y si lo anterior fuese correcto, en la *realización*

108 Hemos dicho antes (ver sección 2.4.3.1 y nota al pie 69) que hay unas condiciones internas de economía cognoscitiva que se oponen a unas condiciones externas de resolución agencial, para distinguir la emergencia del sentido agentivo de las del sentido agencial y relaborar la escala humana como un efecto global de la puesta en marcha de esa economía cognitiva. Es importante darse cuenta en este momento que estos rasgos generales de la escena semiótica (reconocimiento y operación agenciales) forman parte del sentido agentivo, y sólo en la medida en que sean enactivamente exitosos, pueden llegar a considerarse como parte del sentido agencial.

agentiva hay puesta en marcha de la agencia operativa, lo cual quiere decir, grupos de responsividades actuales con activación y activabilidad de diferentes zonas, dación de sentido en línea y de forma progresiva (*sentido agentivo*).

Ahora, en la medida en que hay dación de sentido en la escena de base y en la escena semiótica, pero estando concentrada nuestra atención en esta última, diremos ahora que las RRA podrán ser más o menos *nucleares* o *periféricas*, en la medida en que se encuentren más o menos cercanas a nuestro foco de atención, y sería esta otra razón de que hubiese una suerte de 'topografía dinámica de las prominencias' (ver sección 2.4.4.1). Piense en lo siguiente: mientras usted está leyendo estas líneas y está intentando desentrañar el sentido de la expresión "RRA" (que sería su foco de la escena semiótica), al mismo tiempo se encuentra, seguramente, sentado de cierta manera en un cierto lugar, más o menos cómodo, etc. (que sería su escena de base), aunque a esto último posiblemente le está poniendo menos atención que a lo que está leyendo. Y esto tiene como consecuencia que las *RRA nucleares* harán parte de la escena semiótica y tenderán a ser más explícitas, y por tanto, más propensas a ser sometidas a control y monitoreo (que serían como los 'relieves de la prominencia'); mientras que las RRA *periféricas* harán parte de la escena de base y tenderán a ser más implícitas, y por tanto, menos propensas a ser sometidas a control, y en esa medida, más automáticas y marginales e incluso menos conscientes (que serían como los 'valles de la prominencia').

Ahora bien, según lo que acabamos de decir acerca de la escena de base y la escena semiótica, se sigue entonces que dichas escenas se constituyen como actualización de múltiples responsividades. Como se ve, entonces, esto plantea el problema de cómo se articulan las diferentes RRA (nucleares, periféricas, y entre sí). La respuesta a este asunto se relaciona con el modo como construimos nuestras capacidades agentivas mediante aprendizaje y entrenamiento, es decir, mediante el uso. Pero esas capacidades concretas lo son de responsividades potenciales que se ponen en marcha en el cumplimiento de agendas y metas concretas que se realizan en el marco de circunstancias concretas.

Si bien hemos distinguido metodológicamente entre escena de base y escena semiótica, es importante resaltar que lo más frecuente es –y de hecho, es inevitable que suceda la mayor parte del tiempo, y es la forma ontogenética

en la que se aprende a dar sentido– que el lugar y el momento 'en' el que se produce el sentido agentivo sean también el lugar y el momento 'acerca del cual' un agente produce dicho sentido agentivo en el cumplimiento de una agenda, como cuando percibimos y manipulamos algo, en el cumplimiento de una agenda que tiene como parte de sus condiciones de resolución dicha percepción o manipulación en línea y de forma progresiva (online/ongoing), esto es, de forma engranada.

Y si uno está en un valle, labrando la tierra, y en el horizonte ve nubes negras, ¿es la misma escena de base y escena semiótica o se trata dos escenas diferentes? Hagamos claridad en que la escena semiótica establece 'en dónde' se concentra la atención, mientras que la escena de base es aquella 'desde donde' o 'en la que' se genera el sentido. Pero la atención sólo se concentra allí donde estamos dando cumplimiento a una agenda, y si el cumplimiento de nuestra agenda incluye –aunque sea de un modo implícito– establecer relaciones entre el valle y la montaña (por ejemplo, anticipar si va a llover para seguir o no arando la tierra), se tratará si no de la misma escena, al menos de la continuidad espacial entre una y otra, lo cual implica en este caso, sentido de continuidad espacial (y anidamiento) entre los espacios que denominamos de navegación y de proyección en la sección 1.2.1.4; y por tanto, habría, si no unicidad escénica, al menos, *continuidad escénica* en la *escena agentiva*. Y muchas veces, aunque haya continuidad espacial entre escena de base y escena semiótica, no damos sentido de continuidad escénica, sino de discontinuidad: cuando estamos aprendiendo a jugar juegos de video, tenemos que dividir nuestra atención, pues por una parte, estará el control de la consola como parte de una *escena semiótica* que está 'al interior' de la escena de base; y por otra parte, está el personaje que 'manipulamos' con el control como parte de la *escena semiótica*, en cuyo caso podemos hablar de la *duplicidad escénica*. Típicamente, en la enacción de interfaces se establece duplicidad escénica en la que habrá cierta discontinuidad con contigüidad entre ambas escenas semióticas. Y, más generalmente, en los casos en los que haya uso de representaciones tenderá a haber duplicidad escénica (y se pondrá más énfasis en una escena –la representada– que en la otra: es lo que pasa mientras usted lee, pues pone más atención a las 'ideas' que a las letras que está leyendo; pero éste es un asunto que abordaremos en el capítulo III, en la

sección 3.3); mientras en los que haya uso de objetos tenderá a haber unicidad (o al menos continuidad) escénica.

Por supuesto, nada impide que en una misma escena semiótica, con o sin 'superposición' de escena de base, haya varios reconocimientos agenciales con sus operaciones agenciales respectivas, como cuando mientras alguien va manejando, también habla acaloradamente con un pasajero sobre la música que están escuchando o como cuando alguien está haciendo ejercicio mientras habla con alguien más de lo apropiado de cierta música para ejercitarse, aunque en el primer caso parece inadecuado o riesgoso tener esa conversación mientras que se conduce, mientras que en el segundo caso la conversación y el escuchar música pueden 'mejorar' la experiencia de hacer ejercicio. Recordemos que nuestra memoria de trabajo sólo capaz de mantener de tres a cinco 'trozos' (en inglés, *chunks*) de información (Gathercole, 2008: 46), pero en dicho caso, la atención es dividida, lo cual la hace menos potente, y la dación de sentido se hace menos fluida.

La referencia a la atención, al carácter evaluable de las actividades ('inadecuado', 'riesgoso', 'mejorar') y al hecho de que otros agentes 'entren' o 'salgan' de nuestras escenas agentivas permiten introducir dos reflexiones adicionales: hasta el momento se ha hablado de las escenas de base y semióticas de un agente situado en el curso de su realización agentiva. Y en ese sentido pudimos hablar de una cierta *escena agentiva*. Sin embargo, es posible pensar en *escenas de base agenciales*, en el sentido de que son los espacios y lugares 'desde donde' se supone que un agente 'podría' o 'debería' dar sentido, al igual que podemos pensar en *escenas semióticas agenciales* como aquellas 'acerca de las cuales' un agente 'podría' o 'debería' enfocar su atención para la generación de sentido, y la articulación de ambas daría lugar, entonces, a *escenas agenciales*. Así, del mismo en que hemos diferenciado entre roles agentivos y roles agenciales, o entre circunstancias y contextos, e incluso entre grados y estándares de rigor, debemos ahora distinguir entre escenas semióticas y de base agentivas y agenciales. Por ejemplo, suponga que usted va a comprar unos zapatos y ve unos que le gustan en una vitrina. La escena semiótica agentiva es la escena a la que usted atiende en ese momento, mientras que la escena semiótica agencial es la que se espera que un agente, en tanto que posible comprador, atienda. En este sentido, el que dispuso la vitrina de cierta manera y distribu-

yó los zapatos como lo hizo 'anticipó' una escena semiótica agencial para una cierta audiencia; dispuso un 'escenario' para 'ser visto' desde un cierto 'punto de vista', de tal manera que si logra que un cliente –en este caso usted– pase por enfrente de ella y la 'vea' desde el 'punto de vista' anticipado, entonces, usted no solamente tiene una escena semiótica agentiva, sino que está actualizando una escena semiótica agencial, que en este caso es, en estricto sentido, per-agencial. Piense, además, en el conjunto de exhibiciones en las ciudades, puesta en escena de conciertos, etc., que se preparan para ser vistos de cierta manera y no de otra. Esos serían otros casos de 'escenas semióticas per-agenciales'. Ahora, en esos lugares también hay zonas dispuestas 'desde donde' se espera que se tenga acceso a las exhibiciones o conciertos. Esas zonas constituyen 'escenas de base agenciales'. Estas escenas (de base y semióticas agenciales), en cuanto tales, hasta que no sean actualizadas por un agente en concreto, son puramente virtuales, esto es, proyectadas para ser actualizadas por un agente idealizado (ver sección 3.1.2). Ahora, preferimos pensar que no todas las escenas de base y semióticas agentivas actualizan escenas de base y semióticas agenciales, sino sólo aquellas que han sido 'preparadas' como tales por algún agente o agentes. En este sentido, la actualización de una escena de base agencial corresponde al cumplimiento de una per-agenda. En este sentido, piense usted en que hay circunstancias en las que su lugar y áncoras han sido 'preparadas' como escenas agenciales: las iglesias, los centros comerciales, etc., son lugares que están hechos para que una cierta audiencia tenga una cierta clase de experiencia y acceso a cierta clase de información; y por tanto, los roles agenciales y los contextos que se instancian en esas circunstancias también están pre-aspectualizados en cuanto al modo en que pueden establecer sus actividades en dichas escenas.

Lo que acabamos de mencionar en torno a la relación circunstancias/contextos y a la distinción entre escenas agentivas y agenciales nos permite articular un segundo tema: hemos visto en varias ocasiones que la intersubjetividad es un rasgo no sólo presente, sino determinante para la dación de sentido de los seres humanos. Y además, que la atención conjunta permite a dos agentes enfocar su atención en el mismo ítem semiótico, teniendo un mutuo reconocimiento de que se está atendiendo a lo mismo, en función de alguna agenda conjunta (ver sección 1.2.1.5). Esto nos permite pensar que es posible identificar

escenas agentivas conjuntas para las circunstancias, al igual que *escenas agenciales conjuntas* para los contextos; y de un modo más generalizado, *escenas agentivas genéricas* y *escenas agenciales genéricas*. Ahora, de un modo analítico podemos distinguir, a su vez, las escenas semióticas de las escenas de base, tanto conjuntas o genéricas, como agentivas o agenciales. Por supuesto, dado que usualmente se comparten estilos de vida y modos de vida con otros agentes, el anidamiento escénico supone que el o los agentes pueden hacer parte de un cierto *terreno común* (ver secciones 1.2.3.2 y 1.7.4) para todas estas clases de escenas. Es decir, no sólo para el caso de los muy diferentes agentes con los que efectivamente se interactúa, ya sea de forma ocasional o habitual (*escena agentiva común*), sino en el establecimiento y atrincheramiento de aquello que nos permitiría interactuar con cualquier agente potencial que comparta nuestra forma de vida (*escena agencial común*), o incluso hasta el punto de generalizarlo más allá de una forma de vida compartida (*horizonte agencial común*).

Ahora, también será frecuente que nuestras escenas de base y semiótica se dividan en aras de poder atender diferentes ítems simultáneamente, como sucede en nuestras interacciones inter-agentivas. Por ejemplo, en una interacción 'cara a cara', con una persona con la que estamos conversando, será parte del reconocimiento agencial no solamente el tópico del que estemos hablando, sino nuestras intenciones de que lo que decimos al respecto afecten de una cierta manera a nuestro interlocutor, con lo que volvemos a asunto del cumplimiento de dia-metas y per-agendas; y en este caso, habrá una relación entre RRA nucleares, unas en relación al cumplimiento y expectativas respecto a lo que se dice (dia-metas o sub-agendas) y otras en relación al cumplimiento y expectativas respecto a las respuestas de nuestro interlocutor. Esto es más dinámico aun, en los casos en los que hay varios participantes con una agenda colectiva común, en la que se trata de que cada agente realice sus propias dia-agendas, como parte del cumplimiento de dicha agenda común, lo que permite la acción conjunta, como en los equipos de trabajo o deportivos.

Ahora bien, sea que se trate de unicidad, duplicidad o multiplicidad escénica, con o sin multiplicidad de reconocimiento agencial, el carácter del sentido agentivo es tal que va a tender a tener un carácter holista o gestáltico; es decir, las escenas tenderán a verse como un todo completo, de bordes indefinidos (recordemos que la distinción entre escena de base y semiótica

es metodológica, sin una contrapartida ontológica necesaria, por lo que no hablaremos de 'integración escénica', pues esto supondría que su sentido habría estado 'desintegrado'); y de este modo, los ítems intervinientes tenderán a verse como estableciendo coherencias básicas entre sí (recuerde usted lo dicho al respecto sobre las características de los objetos y en relación a los procesos de adherencias de las zonas activables).

Finalmente, por supuesto, hay una cierta relación entre el sentido episódico (escena de base) y el cumplimiento de agendas (escena semiótica), en la medida en que dicho cumplimiento transcurre en episodios; y más aun, cuando se puede establecer alguna concordancia entre ellas, como cuando hay correlación entre sentido de apertura y reconocimiento agencial o entre sentido de cierre y valoración de consumación de cumplimiento agencial. Pero esto no impide que una misma agenda requiera varios episodios, como cuando vamos a cine, pues primero tenemos que llegar al sitio, luego pagar las boletas, pasar por la confitería, acomodarnos en las sillas, hacer el audiovisionado de la película, salir del teatro, etc.; o que en un mismo episodio se esté dando cumplimiento a más de una agenda, como cuando conversamos con alguien mientras caminamos.

Capítulo III
Significancia y significación

Hasta el momento hemos insistido, una y otra vez, que lo más importante para el fenómeno de la significación es la realización agentiva del agente, la cual dependerá de que su agencia operativa esté dando sistemático cumplimiento a las agendas en curso. Desde este punto de vista, para la semiótica agentiva haber desarrollado una teoría sobre lo que los agentes son y hacen (es decir, lo que hemos presentado en los capítulos I y II), es un asunto que ha de presuponerse a la hora de ofrecer una teoría sobre los modos en que los signos y los objetos llegan a obtener sus condiciones de funcionamiento. Y así es, si consideramos que el papel que pueden jugar en la significación las diferentes clases de representaciones u objetos depende de lo que hagan los agentes. Pero esto no quiere decir que las representaciones no impongan constricciones u oportunidades de dación de sentido a los agentes. De lo que se trata ahora es de tener en cuenta que su papel en la significación presupone la agencia de los agentes.

3.1. La cuestión de la significancia

3.1.1. ¿Signos versus objetos?

Vamos a empezar este capítulo haciendo una 'limpieza conceptual'. Y así, una primera oposición que quisiéramos dejar de lado es la de signo *versus* objeto. Y por anacrónico que pueda parecer hay que insistir en ello.[1] Si por ejemplo, encontramos en un álbum una fotografía de una fresa, pensaríamos en un primer momento que, en la medida en que la fresa es el *objeto* representado y la fotografía es el *signo* (o si se prefiere el *conglomerado sígnico*) que la representa, la oposición relevante se daría entre *objeto* y *signo*. Pero esto sería un error, puesto que una fotografía también es un objeto, en la medida en que tiene un tamaño, una forma, un peso, etc. Incluso, hay fotografías que pue-

1 La cuestión que parece caracterizar a la semiótica europea –o al menos a algunos de sus representantes, como Groupe μ– es que tratan las relaciones "representar" y "remitir" como si fueran una sola. Se ha intentado mostrar dicha irreductibilidad en Niño (2008). Una posible respuesta es que no se trata de que sea 'reducible' la primera a la segunda, sino que la primera es innecesaria para un proyecto semiótico. La respuesta a ello es que si uno de los modos de la significación es el fenómeno vinculado con la intención de representar y el posible fracaso o éxito de esa acción (por ejemplo, en el acto de referir), entonces la semiótica debe dar cuenta de ello.

den convertirse en verdaderos objetos fetiche, como lo saben bien los coleccionistas. Las oposiciones presentes aquí son, por el contrario, dos, y de clases muy diferentes.

La primera es la oposición entre lo que (consideramos que) *representa* y lo *representado*. Pero ni lo uno ni lo otro requiere de ser un 'objeto', en el sentido en que hablamos de los 'objetos del mundo' en el habla cotidiana (*objetos factibles*). La segunda es la relación entre dos ítems semióticos diferentes (con o sin cualidades ontológicas diferentes), por ejemplo, la relación entre un *cuasi-objeto* y un *objeto* semióticos. En el caso anterior, tanto la fotografía como la fresa son *objetos semióticos* con diferentes propiedades perceptuales (visuales, olfativas, táctiles, etc.) y susceptibles de ser manipulables por diferentes clases de actos/acciones. Pero la *imagen fotográfica* de la fresa, reconocible e identificable en la fotografía como información visual y solamente visual, no tendría una contrapartida con otras modalidades sensoriales como sí lo tendría la fresa representada; es decir, la imagen fotográfica de la fresa no olería a fresa, ni sabría a fresa ni se podría agarrar como se agarra a una fresa, etc. Como ya habíamos hecho antes llamamos a este tipo de ítem semiótico *cuasi-objeto*. Lo importante ahora es que lo que (consideramos que) *representa* y lo *representado* pueden ser cualesquier ítem semiótico, sea este un *cuasi-objeto*, un *objeto* (porque efectivamente un objeto puede usarse para representar, ver sección 2.3.2), un *evento*, un *tipo de evento*, etc. Sin embargo, la enacción de cualquier ítem semiótico (y por tanto de *objetos* y *cuasi-objetos*), nos puede *remitir* a una serie de responsividades (incluyendo entre ellas nociones y concepciones) que nos permitan (e incluso, nos insten) actuar de una u otra manera.

En ese sentido, será importante esclarecer las relaciones entre *representar* y *remitir*.[2] Diremos en adelante que hay una cierta *representacionalidad* cuan-

2 Hay una larga tradición de la filosofía y la lógica occidentales, en la que las relaciones entre las palabras y las cosas son importantes para la determinación de la verdad y en ese sentido se dice que las palabras 'representan a las cosas'. De igual modo, hay una tradición semiótica que ha bebido de las aguas de la lingüística en la que la sistemática relación de 'expresión' a 'contenido' es la que establece el signo, y de allí el *motu* jakobsoniano de que 'el signo es una función de remisión' ('*renvoi*'). Recogemos aquí lo que nos parece es una intuición básica en cada una de esas tradiciones, pero le hemos dado un alcance teórico diferente (condiciones de satisfacción para el cumplimiento de agendas derivadas) y una generalidad que va más allá de las condiciones de verdad.

do un ítem semiótico X 'vale como' o 'está por' (es decir, es un medio para la obtención de) un ítem semiótico O.

Representar = X 'vale por' ('está por') O. X y O son ítems semióticos.

En este sentido es que decimos en lenguaje cotidiano que un abogado 'representa' a su cliente, o que un dibujo de una flor 'representa' a una flor, o que una huella 'representa' al animal que la deja.

Por otra parte, podemos decir que hay *remisionalidad* cuando un ítem semiótico X reenvía a un posible 'contenido' R.

Remitir = X 'reenvía' a R. R es un 'contenido'.

Es en este sentido que con un posible uso de la palabra "perro" se *remite* a la concepción de "PERRO" o que la presencia de un martillo nos *remite* a la concepción de "MARTILLO". De un modo un poco grueso e impreciso, se puede decir que la relación de representación se da entre signo-mundo, mientras que la de remisión se da en la relación signo-significado, por lo que la relación de representación no sería reducible a la de remisión.

Ahora, desde el punto de vista de la semiótica agentiva es importante decir que para explicar la *significancia* de un ítem semiótico X –que a su vez, permitirá dar cuenta de la pregunta por la *significación* que es la pregunta central de cualquier semiótica– no es suficiente con *representar* o con *remitir* como se ha entendido en diferentes escuelas, sino que decimos –haciendo eco de la tradición semiótica de origen peirceano, particularmente de la interpretación de Thomas Short (2007), quien es una de las fuentes principales de inspiración para toda esta sección, cf. Niño (2010)– que si un ítem semiótico X 'vale como' o 'está por' un ítem semiótico O, entonces, además,

a) X 'puede valer por' O *según* algún aspecto (y no otro)

b) *para* una respuesta posible R

c) *con respecto a* un objetivo P (su *propósito*) –puesto que una respuesta sólo es una respuesta *con respecto a* algo–,

d) respuesta que tiene un *alcance* en relación con la *obtención* de O, esto es, la (supuesta) obtención de O se daría, entre otras cosas ('cosas' que

especificaremos más adelante), en virtud de los efectos de la efectiva puesta en marcha de R.

En esta descripción están presentes tanto *representar* como *remitir*, sólo que en una perspectiva agentiva. En efecto, el *representar* quedaría atrapado en la idea de que X 'vale por' O, mientras que el *remitir* lo estaría en la idea de que X puede generar una respuesta R. Un punto crucial es que en la presente perspectiva la representacionalidad está involucrada inherentemente la remisionalidad en virtud de la característica (b).

En los puntos (b), (c) y (d), aparece la expresión '*respuesta*' o '*responsividad*'. Ya habíamos visto esa noción, por ejemplo, en la sección 2.4.2. En la sección 1.4 establecimos la *responsividad intrínseca potencial* como la capacidad que tenemos de responder ante cualquier clase de estímulo y para todas nuestras agendas. Esto involucra, entonces, la capacidad para todas las formas de enacción (básica, cognitiva y cognoscitiva), de tal suerte que la *capacidad agentiva* es la parte de la responsividad potencial intrínseca relativa a las enacciones cognoscitivas; y así, allí se incluirán el tipo de experiencias vinculadas al uso de los esquemas de imagen, dominios, modelos cognitivos idealizados, Frames, recuerdos, etc., esto es, a toda la posible multidimensionalidad experiencial. Ahora, en la medida en que la agencia puede ser intrínseca, operativa o derivada (ver sección 1.1), la responsividad podrá ser *potencial* (esto es, entendida como capacidad), *actual* (en curso) o *virtual* (sólo experiencialmente posible); y será una *responsividad virtual* la *respuesta* que se menciona en los puntos (b), (c), y (d), esto es, se trata de la respuesta que *habría de actualizarse* para los diferentes ítems semióticos (en función de remisión o representación), en tanto que la de un agente mientras actúa será una *responsividad actual*, y la del agente, en tanto que capaz de actuar, o más ampliamente, de responder, será una *responsividad potencial*, que fue la responsividad de la que hablamos en la sección 2.4.2 y sobre la que volveremos más adelante (ver sección 3.3).

Lo anterior implica que la responsividad virtual no es *activable* (ver sección 2.4.3.2), es decir, reclutable con plausibilidad positiva, sino que cuando un agente la actualiza, *activa* mediante el despliegue de su agencia operativa su responsividad potencial; y en dicha realización la responsividad virtual es *actualizable*. En consecuencia, no diremos que los objetivos a los que 'apun-

tan' esas respuestas virtuales sean metas o agendas (que son objetivos para acciones y agentes, y por tanto, para la agencia operativa e intrínseca), sino *funciones* o *propósitos* (cf. *infra* para la noción de 'función'; las diferencias entre unas y otros las trataremos ampliamente en las secciones 3.2.1 y 3.2.2, respectivamente).

Por otra parte, en cuanto a la responsividad *actual*, esto es, la que realiza un agente, puede o no estar actualizando las responsividades virtuales de los ítems que enactúa. Dicha responsividad actual, además, puede ser exitosa o no, lo que se relaciona con el punto (d).

Como ya hemos dicho, frente a estas dos clases de responsividades (actual en la agencia operativa, virtual en la agencia derivada), además se encuentra la responsividad *potencial* (en relación a la agencia intrínseca) de un agente en tanto que capacidad para responder ante un cierto espectro de ítems semióticos. Esta responsividad potencial se establece en relación a agendas conocidas y/o actualizables por el agente.

Para ilustrar diferentes clases de responsividades virtuales y su posible uso en las representaciones, miremos algunos ejemplos en relación con el listado antes mencionado. Así, se suele decir que un dibujo de una flor (a) 'puede representar' a una flor –según su apariencia visual (y no, por ejemplo, su olor)–, (b) para el acto de reconocimiento, (c) lo que permitiría determinar su identidad particular, (d) reconocimiento que sería exitoso si mediante el dibujo se determina dicha identidad. O que (a) un abogado 'puede representar' –según el ordenamiento jurídico– a su cliente, (b) para que este le ayude a responder con cuestiones de orden jurídico (y no, por ejemplo, de 'ordenamiento afectivo'), (c) con respecto a la misión del juez de 'impartir justicia', (d) y la defensa sería exitosa si el abogado logra que el juez lo declare inocente. O que (a) una huella 'puede representar' al animal que la deja –según el aspecto de su tamaño (por la profundidad y dimensión de la huella, y no, por ejemplo, por el valor comercial de la tierra en que aparece)–, (b) para la determinación de lugar y tiempo a los que se dirigía, (c) en relación al juicio y las acciones de quien quisiera buscarlo (un cazador, un defensor de los derechos de los animales), (d) y dicha determinación sería exitosa si quien quisiera buscarlo efectivamente lo encuentra.

Ahora, también puede suceder que un ítem semiótico X 'pueda no valer' por otro ítem semiótico *O* de la ontología agentiva, sino que su presencia (que siempre es *aspectual*, es decir, se presenta bajo un aspecto[3]; y más aún, bajo un aspecto en una cierta escena agentiva o agencial, ver sección 2.4.4.3), 'permita anticipar' una respuesta posible, con respecto a un objetivo (que llamamos su *función*), respuesta que tiene un alcance en relación con el tratamiento dado al ítem *O*, y en consecuencia, no entre en función de representacionalidad. Es en este sentido que podemos decir que la presencia de un vaso, que está a nuestro alcance y es visto de lado, nos permite anticipar la posible acción de sujeción en relación con el interés de asirlo. O que la presencia de una rosa, vista de perfil, anticipa al acto de reconocimiento de dicha flor con el interés de identificarla y luego usarla en un florero, etc. Con esto también se ilustra, de paso, que aunque la representacionalidad involucra remisionalidad, no toda remisionalidad se agota en la representacionalidad.

Esto último involucra una aclaración adicional: cuando hablamos de "representación", entendemos no solamente que se trata de representación simultánea o inmediata de un ítem semiótico por otro, como suele hacerse de un modo implícito, siguiendo la fórmula *aliquid stat pro aliquo*. Esto no sólo restringiría un poco el uso de la palabra "representación", pues no se contemplaría como representación el caso en el que alguien mientras reconoce la flor, también se imagina que dicha flor puede ir bien en el florero de su casa, sino que no hace explícito que el uso de una representación se realiza por alguien según alguna disposicionalidad. En efecto, en un caso así, diríamos aquí que la percepción de la flor presente hace parte de la esfera atencional (bajo la modalidad *percibir*), y su presencia se puede usar para representar (por ejemplo, vía *imaginación*) contrafactualmente un estado de cosas posible, pero no actual, y así, con sentido de irrealidad.

3 Recuerde usted que los ítems de la ontología agentiva perceptualmente experienciables, tal como vimos en el capítulo I cuando hablábamos de las características de la realización agentiva (ver sección 1.4), se nos dan 'bajo aspectos': a pesar de que una persona no tiene aspectos, cuando la vemos la vemos 'aspectualizada': de perfil o de frente, o por detrás, pero no la vemos por todas partes al tiempo. Y aun más: en nuestra opinión esta aspectualización perceptual también está en el origen de lo que en el capítulo II llamábamos construcción/integración (ver sección 2.4.4.1).

En este sentido, una 'representación', cuando es agentivamente enactuada, es de suyo, una representación temático-disposicionalmente usada. Y lo que acabamos de decir de la representación, se aplica también para el caso de la enacción de la sola remisionalidad, como cuando 'solamente' *percibimos* la flor.

De este modo se nos presentan al menos dos casos:

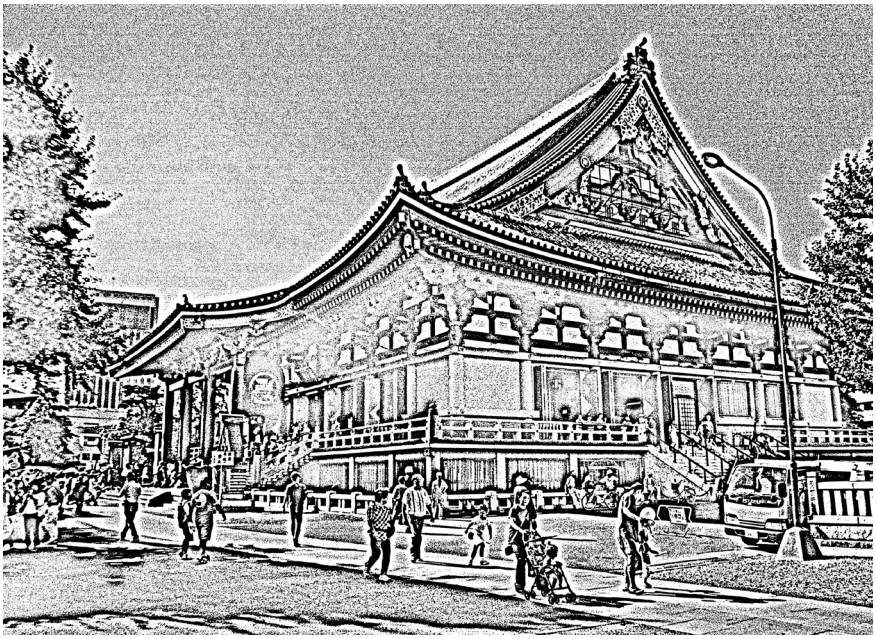
Primero, donde la respuesta posible ante la presencia del ítem aspectualizado constaría de responsividades relativas a dicho ítem, bien sea gracias a objetivos pre-especificados o a objetivos que emerjan durante el intento de dar cumplimiento a una agenda en curso. Por ejemplo, en el caso de la enacción directa o inmediata con objetos, donde su presencia nos llevaría a su reconocimiento y/o manipulación.

Segundo, donde las respuestas posibles ante el ítem aspectualizado tendrían como objetivo acceder a un conjunto de respuestas (relativas a objetivos pre-especificados o no) con respecto a un ítem 'representado' por medio del ítem aspectualizado. Por ejemplo, si cuando estamos llegando a casa, a partir del reconocimiento del sonido de la sirena de los bomberos (respuesta al ítem aspectualizado) pensamos en la presencia de los bomberos, y a partir de ello, inferimos la ocurrencia de un incendio (respuesta a ítems representados: los bomberos y el incendio). En este segundo caso podría suceder que las respuestas posibles a los ítems aspectualizados o representados sean de diferente importancia. Por ejemplo, compare usted los dos siguientes ítems:

$$2 + 2 = 4$$

$$2 + 2 = 4$$

Aquí, tenemos dos veces (dos tokens) la 'misma' suma (un type). Ahora bien, si acordamos que el objetivo de usar estas expresiones es mostrar cuánto suma dos más dos, el hecho de que se usen fuentes tipográficas y colores diferentes no parece relevante, es decir, los ítems aspectualizados (las dos expresiones) presentan la 'misma' función: dar acceso a la respuesta (posible) consistente en el reconocimiento de la operación aritmética "dos más dos es igual a cuatro". Pero miremos ahora lo que pasa si comparamos entre las imágenes 36 A y 36 B (p. 420)



Figuras 36A y 36B. Templo Asakusa (Japón)
Imágenes: cortesía de César Díaz.

Aquí podemos decir que aunque en cierto sentido, las dos imágenes tienen una 'misma función', esto es, posibilitar una respuesta para el reconocimiento de, por ejemplo, el templo Asakusa, es claro que la responsividad virtual frente a las características de las imágenes no es la misma: desde un punto de vista perceptual (que, recuerde, incluye de suyo una dimensión afectiva) la respuesta que se actualiza frente a la una es diferente con respecto de la de la otra. Y en ese sentido, en estos casos, la significancia de estas imágenes (que son ítems semióticos visuales complejos), no consistirá primordialmente, en cada caso, en la responsividad virtual frente al espectáculo representado, sino en la 'constructibilidad/integrabilidad' de las responsividades en relación con la imagen (ítem aspectualizado) en conjunción con las del templo (ítem representado), lo cual da lugar a verdaderas redes nodales de responsividades (ver sección 3.3.4). Démonos cuenta de que, si no fuese así, las dos imágenes significarían lo mismo para cualquier persona.[4] O, también, compare usted la interpretación de una misma canción por dos intérpretes, o de la ejecución de una misma melodía en violín, piano, flauta o trombón.

Esto último impone una reflexión ulterior, generalizable a los más diversos ítems semióticos, pero que aplicaremos aquí a un 'cuasi objeto' que hemos mencionado antes: una imagen fotográfica. Piense usted en que una imagen fotográfica puede 'proyectarse', como en el caso de la imagen que se proyecta sobre un telón en el cine; o puede 'constituirse' como parte del ítem con el que se funde, como en el caso de una imagen que se imprime en papel; o incluso, la imagen puede 'construirse', como en el caso de la imagen que se genera a partir de píxeles en un televisor plasma o LCD. Note usted que en cada uno de estos casos se puede hablar de una 'misma' imagen fotográfica, y muchas personas, comprenderían y aceptarían inmediatamente ese aserto. Pero deberíamos insistir en que dicha imagen fotográfica es una abstracción

4 Hay casos, no infrecuentes, en los que hay personas a las que 'les da lo mismo' las respuestas que pueden presentar los ítems aspectualizados, por ejemplo, una imagen hiperrealista en comparación a una impresionista cuando con ambas se representan el mismo ítem, o como en el caso del ejemplo, una imagen en escala de grises y otra muy contrastada con el mismo ítem representado. Esto puede significar más que no actualizan una responsividad virtual (precisamente, la respuesta a la imagen, y no a lo representado) a que no sea legítimo, en muchas ocasiones, determinar una cierta responsividad virtual a los mismos. Por supuesto, el efecto de sentido de actualizar o no dicha significancia es un asunto que tiene impacto sobre la significación. Volveremos sobre ello en la sección 3.3.

hipostática (ver sección 2.1) porque es preciso tener presente que la responsividad virtual ante la imagen fotográfica es parte de una responsividad virtual más amplia que incluye, tanto la responsividad virtual ante el ítem semiótico en cuya 'superficie' la imagen fotográfica se hace reconocible, como el modo en el que esto ocurre. En cuanto a lo primero, piense en la diferencia que hace que una 'misma' imagen fotográfica se observe impresa en papel periódico, en papel bond o en papel brillante (por no mencionar el tamaño de la imagen y el impacto que esto tiene a escala atencional). O piense en la diferencia que hace ver una imagen fotográfica en un papel perfectamente arrugado o uno liso. En cuanto a lo segundo, piense en alguna ocasión que haya ido a cine y la imagen proyectada se haya visto 'desenfocada' o 'borrosa', y no por la falta de gafas, sino porque la actualización de dicha responsividad virtual impone verla distorsionada. O una vez más, piense en la diferencia que hace ver una imagen perfectamente impresa en papel o verla 'corrida' porque el papel impreso se ha mojado y ha estropeado parcialmente la tinta. O en ver la imagen en 'alta resolución' en contraste a verla 'pixelada'.

De este modo, dentro del fenómeno de remisionalidad tendremos que diferenciar la responsividad virtual general frente al ítem en cuestión, teniendo en cuenta sus características generales previas a las abstracciones hipostáticas que hagamos en él, de la responsividad virtual 'abstraída' (y actualizable) a partir del ítem en cuestión. En el ejemplo, el contraste consistiría entre la responsividad general frente a la fotografía como un todo por contraposición a la imagen fotográfica como abstraída de la fotografía. O si usted piensa en un ejemplar de un libro, la diferencia entre la responsividad general frente al libro (que incluyen sus dimensiones, peso, clase de papel, etc.) en contraste a las palabras que allí pueden encontrarse (abstraerse), independientemente de otras consideraciones. O nuevamente, si usted está comprando un mueble, se trata del contraste entre considerar al mueble en general, y la respuesta a su color o a su textura. Llamaremos a la responsividad general *responsividad de remisión*, mientras que a la responsividad 'abstraída' de la general la llamaremos *responsividad de acceso*.[5] La razón para esto último es la siguiente: pien-

5 Por supuesto, el paso de la responsividad de remisión a la de acceso supone un cambio atencional en el que se pasa de considerar un elemento de la esfera atencional a singularizar alguna de sus características, que no necesariamente tiene que ser un cuasi-objeto. Por ejemplo, al-

se usted nuevamente en la imagen fotográfica. El uso de dicha imagen 'nos da acceso' a aquello que por medio de ella se representa. En ese sentido, una función primaria aparente de la imagen fotográfica es 'dar acceso' (o 'permitirnos el acceso') a una responsividad como aquella con la que reaccionaríamos si estuviésemos frente al ítem representado: se trata del 'acceso' al ítem fotografiado 'desde' la imagen fotográfica. De este modo, la responsividad de acceso es la responsividad con la que se accede a algo más. Y en el caso de una representación, se trata del acceso a otra responsividad cuando mediante esta última se podría acceder, a su vez, a un ítem semiótico diferente de aquél que genera la responsividad 'abstraída'. Si dejamos de lado la imagen fotográfica y pensamos en el ejemplo anterior de las dos sumas ("dos más dos es igual a cuatro") vemos que la responsividad de acceso sobre la cual hemos hecho énfasis se relaciona con el establecimiento de la operación aritmética, por lo que aquella parte de la responsividad de remisión que tenía que ver con el color, la cursiva, la negrita o el tipo de fuente, era deliberadamente dejada de lado, es decir, no era tenida en cuenta como parte de la responsividad de acceso (en este caso, los numerales nos dan acceso a los números). Pero puede ser que en otra ocasión y con otras agendas en curso lo que sea relevante, lo que determine la responsividad de acceso, sean precisamente el color, la cursiva, la negrita y el tipo de fuente y no los números: piense usted en que está comparando las fuentes para imprimir un trabajo sobre un papel beige. En ese caso las cuestiones tipográficas incluyen los elementos a ser abstraídos, y por tanto, las responsividades de acceso relevantes.

Mantendremos en adelante la distinción responsividad de remisión/responsividad de acceso incluyendo los casos donde no hay representacionalidad. Piense usted, por ejemplo, en las consideraciones que alguien puede tener presente para regalar o para usar objetos como unas botas o un estilógrafo. A pesar de que alguien pudiera considerar que el uso 'primario' de un estilógrafo sea el de rayar con tinta sobre papel, y que por tanto, la responsividad de acceso del mismo tenga que ver con la presión que hay que ejercer para

guien puede estar comprando un comedor y pasar de considerar el comedor en su conjunto a una de sus piezas, sea una silla o una mesa. El asunto importante es que se puede distinguir una responsividad a un aspecto saliente como diferenciada de la responsividad global para un ítem semiótico de la ontología agentiva.

usarlo sin dañarlo, también hay tener en cuenta que quien lo va a usar puede tener en cuenta cosas como la textura del cuerpo, el peso y el balance del estilógrafo, que aunque no afecten la posibilidad de 'rayar con tinta sobre papel', sí pueden afectar el confort del que los usa. Así la responsividad de acceso, en este caso, incluiría la reacción y acoplamiento corporal al uso del ítem. Ahora, de igual manera, el aspecto del estilógrafo puede ser relevante en relación a su posible apariencia lujosa o no, lo que puede llegar a ser importante para quien lo regala o quien lo recibe, y en ese sentido, la responsividad de acceso puede contemplar los efectos per-agenciales del uso del objeto; o incluso, puede haber consideraciones como el fluido de la tinta y el grosor del plumín, lo que puede tener efectos en la calidad de lo escrito, y en ese sentido, la responsividad de acceso incorpora los efectos dil-agenciales de uso como parte de las responsividades relevantes del uso de los ítems semióticos.

Así, la responsividad virtual 'de' un ítem semiótico puede considerarse como una responsividad general de remisión, pero de dicha responsividad se pueden abstraer responsividades 'parciales' de acceso en relación a 'aspectos' relevantes del ítem en cuestión, cuya relevancia está dada por los propósitos o funciones reconocidos (atribuidos o asignados) al ítem (o de sus aspectos).

De esta manera, una responsividad general (*responsividad de remisión*) se puede relacionar con el conjunto de objetivos a los que apuntaría dicha responsividad virtual. Dicha responsividad de remisión, además, se 'compondrá' de las responsividades 'parciales' (*responsividades de acceso*) en relación a objetivos particulares, y dichas responsividades se 'abstraerán' de la responsividad general a partir de los aspectos del ítem en cuestión (o de su globalidad) que permitirían dar cumplimiento a esos objetivos particulares. Ahora, uno de los objetivos que pueden tener las responsividades parciales de acceso es, precisamente, dar acceso a otra responsividad de acceso (llamaremos a dicho objetivo *función de acceso*), y cuando esto suceda aparecerá la representacionalidad, *sea o no* que mediante ella se pueda determinar un ítem semiótico diferente al de la primera responsividad de acceso; pero en caso de que sea así (que es el caso paradigmático de 'representación'), el ítem semiótico (o un aspecto del mismo) del que sería respuesta esta segunda responsividad de acceso puede quedar representado por el uso del primer ítem semiótico (o un aspecto del mismo). Y, en efecto, este puede ser el caso porque entre los

objetivos de la segunda responsividad de acceso (que llamaremos *propósitos*) puede encontrarse la obtención de (un aspecto de) ese segundo ítem semiótico. Por ejemplo, en el caso de "2 + 2 = 4", la enacción de las responsividades de los numerales permiten el acceso a las responsividades de los números, y la enacción de las responsividades de los números nos permiten, entre otras cosas, identificarlos como ítems abstractos y manipularlos en tanto que tales. Finalmente, las responsividades de acceso tienen un cierto impacto en relación al cumplimiento de los objetivos en cuestión, si cuando se actualizan se logran dichos objetivos gracias a dicha actualización, y no por ejemplo, por puro azar o por accidente.

Ahora, dichas responsividades virtuales se *pueden* establecer como las responsividades actualizables en el acto/acción (o conjunto de actos/acciones posibles: comprensivas, kinéticas, expresivo-comunicativas) que se supone que es legítimo realizar ante la presencia del ítem semiótico. Es importante aclarar el doble sentido que involucra el "puede" en el que hemos hecho énfasis: ante un ítem semiótico se "puede responder" tanto en un sentido modal como en un sentido deóntico. El sentido modal implica que se trata de una responsividad *posible* –en contraste a una respuesta *real* o a una *ideal*–, y de este modo, no es la respuesta que el agente realiza de hecho (es decir, no es el acto/acción actual, como parte de la realización agentiva en el que emerge el *sentido agentivo*), sino la responsividad virtual que un agente posible "*podría*" llevar a cabo si llegase a enactuar el ítem semiótico. Es en este sentido que antes hemos dicho que las responsividades posibles (de remisión) son *respuestas virtuales*, y en la medida en que en estricto sentido se trata de respuestas que pueden tener un muy diferente grado de complejidad, diremos con mayor precisión que en principio algunas responsividades de las que hemos venido hablando (de remisión, de acceso) podrían considerarse verdaderos *entramados de responsividades virtuales*.

El sentido deóntico implica que si bien se trata de una respuesta virtual, no puede ser *cualquier* respuesta virtual: ha de haber alguna razón por la cual esa respuesta virtual es una respuesta con la que se lograría el objetivo para el cual es una respuesta. De este modo la responsividad virtual ha de estar, de algún modo, *legítimamente autorizada* o *permitida* en relación a un objetivo y no a otro, dado que no con cualquier respuesta se puede dar cumplimiento

a un cierto objetivo (sobre la fuente de dicha autorización volveremos más adelante, pero diremos de una vez que la cualidad y grado de 'legitimación' de la respuesta puede variar de ítem a ítem y de objetivo a objetivo). Por esto, la *posible respuesta* no sólo "puede realizarse" en un sentido modal, sino que, además, "puede legítimamente realizarse" en el doble sentido modal y deóntico (y ése será el sentido que tendrán en adelante las expresiones "posible respuesta", "responsividad posible" o "responsividad virtual").

En qué consistirá la legitimidad de la responsividad dependerá de lo que apoya, respalda o fundamenta el hecho de que con la responsividad virtual en cuestión se puedan obtener los objetivos a los que se apunta con dicha responsividad. Éste es un asunto doble y tiene que ver con el 'impacto' que tiene la responsividad virtual en tanto que, por una parte, con su eventual enacción se consigan dichos objetivos y que llamamos *relación de cierre*; y por otra parte, se 'obtengan', 'capturen', 'transformen', 'conciban', 'manipulen', etc., los ítems semióticos que una eventual actualización de dicha responsividad permitiría (es decir, la enacción de esos ítems) y que llamamos *relación de alcance*. De este modo, mientras la relación de cierre se relaciona con el modo en que los objetivos de la responsividad virtual se incorporan a las agendas de los agentes, y así, también se incorporan sus condiciones de cumplimiento; la relación de alcance se relaciona con el modo en que el engranamiento del agente modula la actualización de dicha responsividad. Piense usted que la relación de alcance se establecería ante la presencia perceptual de un vaso de modo que se pueda responder a él con una cierta manipulabilidad con los dedos de las manos, mientras que la relación de cierre se relaciona con que dicho vaso pueda cumplir con su función de ser un contenedor, por ejemplo, de líquidos. Ahora, es posible que el vaso se deje manipular, pero esté roto y no permita que se transporten líquidos en él. En ese caso habría un fallo en la relación de cierre debido a un problema de fundamentación de su estructura, lo que más adelante llamaremos su fundamentación ontológica. Suponga ahora de que se trata de un vaso que no está roto, y que sirve como contenedor, pero que por alguna razón –digamos que porque es muy pesado y se calienta con facilidad– no 'se deja manipular'. En ese caso habría una relación de cierre adecuadamente fundamentada, pero no habría una adecuada relación de alcance, puesto que la actualización de la responsividad entra en

conflicto con asuntos como preservar la integridad del propio cuerpo. Y de este modo un fallo en la puesta a prueba de la relación de alcance puede llevar a que no se pueda poner a prueba la relación de cierre, y por tanto, que el ítem en cuestión no se pueda enactuar de acuerdo a sus funciones, ya sea que éstas sean asignadas, atribuidas, descubiertas o detectadas. Aquí también habría un problema de fundamentación ontológica pero relativo al efecto que la enacción (actualización de la responsividad) tiene en el cuerpo vivido, que es, en últimas, el cuerpo enactuante. El doble fallo de la relación de alcance y relación de cierre tiene como efecto posible el fallo del cumplimiento de las agendas en curso.[6]

La fundamentación puede tener diferentes modos de anclaje, algunos más dependientes de características 'extrínsecas' a los agentes (anclajes no-agentivos), otros más dependientes de la adquisición de hábitos en relación al cumplimiento de ciertas agendas por parte de los agentes (anclajes agentivos), pero más frecuentemente, una mezcla de ambos. Por ejemplo, ciertas características de resistencia de la pared y de nuestro cuerpo son las que fundamentan que podamos apoyarnos en ella (fundamentación no-agentiva) y es cierta apropiación de convenciones la que nos permite usar la expresión "pared" para hablar de las paredes (fundamentación agentiva en el uso de expresiones). Pero sobre todo se encuentran casos en los que hay que tener en cuenta tanto una como otra clase de fundamentación, como en el uso de objetos de diseño (de tenedores a relojes, de camisas a edificios, de bolígrafos a vehículos de tracción mecánica, etc.; aunque no solamente ellos), pues usarlos implica no sólo que los ítems involucrados presenten ciertas características de resistencia o flexibilidad, sino que se requiere de la apropiación

6 No sobra anotar que la relación de cierre presenta un impacto presuntamente agencial, mientras que la valoración de cierre (como en la relación sentido de cierre/valoración de cumplimiento agencial, ver sección 2.4.4.3) es presuntamente agentiva. En efecto, una cosa es considerar que se ha cumplido una agenda cuando se ha usado un artefacto o un signo (valoración de cierre positiva) y otra cosa es efectivamente haberlo logrado (relación de cierre positiva). Y un asunto ulterior es el efecto (previsto o no) de dicha valoración y de dicha relación: cuando un pianista practica escalas puede estar haciéndolo bien (relación de cierre positiva) y también puede creer que lo está haciendo bien (valoración de cierre positiva). Pero además de esto, puede ser que el efecto de haber hecho repetidamente las escalas influya en la formación de hábitos, y en este caso, en la fluidez con la que puede empezar a ejecutar dichas escalas. Este efecto puede o no ser previsto (esto es, puede ser o no un efecto concomitante), pero en cualquier caso, tiene como corolario un cierto aprendizaje.

de ciertas convenciones para que se usen en una circunstancias y no otras, en ciertos momentos y no otros, etc.

3.1.2. De la responsividad virtual al agente idealizado

Ahora, en qué consiste exactamente esa responsividad posible depende, parcialmente, del ítem semiótico en cuestión, pero también de consideraciones adicionales: recordemos que cualquier forma de respuesta, en el caso de los seres humanos, será relativa al marco de las condiciones de la agencia (sección 1.2), y se reclutará según la condiciones de la arquitectura disposicional-temática del agente, que a su vez incluirá elementos como los detallados en la sección dedicada a la semántica agentiva (sección 2.4). En otras palabras, *la responsividad virtual estará constreñida por las condiciones de la experiencia posible de los agentes que podrían actualizarla*. En efecto, dados nuestros compromisos con las tesis del *embodiment* y la enacción, no hay que olvidar que la responsividad es relativa a la clase de agente que podría realizarla, en el sentido en el que frente a un 'mismo' ítem semiótico el tipo de respuesta que puede darse dependerá del tipo de agente. Por ejemplo, un ser humano, una rana y un murciélago responderán ante la presencia de una pared de un modo muy diferente:[7] dadas nuestras características y capacidades no podremos trepar por ella como lo haría una rana y no podríamos ecolocalizarla como lo haría un murciélago. Así, la responsividad posible no es universalmente actualizable. Pero tampoco es eterna: en algunas ocasiones la responsividad virtual puede 'anteceder' a la respuesta efectiva (como en los objetos diseñados o en ciertos efectos per-agenciales), pero no en pocas ocasiones habrá primero una cierta respuesta actual que *a posteriori* se virtualiza, como en los primeros usos de objetos.

Vale la pena preguntarse, si el objetivo es mover un objeto a una distancia de cien metros, ¿cuál sería la responsividad virtual de un ítem semiótico que sobre la superficie de la Tierra pesa 50.000 kilos (digamos, algo como una roca enorme de base estable)? Es claro que dicha responsividad virtual –en

7 Por supuesto, para agentes humanos (y ni siquiera todos ellos) hace sentido hablar de "pared", porque las paredes hacen parte de nuestra ontología, y no porque pensemos que nuestra ontología sea universal y homogénea para cualquier entidad que sea un agente.

la medida en que pueda considerarse como tal–[8] no podríamos actualizarla con nuestro cuerpo vivido (habría otras que probablemente sí, como «rodear la roca», «escalar la roca», «mirar la roca», etc., pero ciertamente no «mover la roca»). Pero esto no significa que no sea humano-agentivamente posible moverla, sino que necesitaríamos enactuar ciertos *insumos* (ver sección 1.4), es decir, otros ítems semióticos cuya responsividad virtual sí seamos capaces de actualizar. Y a su vez, la respuesta virtual para esos ítems no es cualquier respuesta posible por parte de cualquier agente posible. Se trata, en este caso, de una *respuesta virtual enactuable por parte de seres que sean como nosotros*. Así, si el *insumo* mencionado es un buldócer con suficiente fuerza de tracción como para mover 50.000 kilos, la responsividad virtual ligada a su manipulación nos permitiría movilizar el ítem mencionado; y entonces, de forma indirecta, podríamos moverlo. Y en general el uso de insumos (artefactos, objetos de uso, signos) nos permiten potenciar nuestra acción, siempre y cuando, a su vez, podamos actualizar las responsividades virtuales que podamos descubrirles (ya sea por detección o asignación). Para decirlo nuevamente, de un modo similar en que no es lo mismo atribuir agencia que detectarla (ver sección 1.1), no será lo mismo atribuir responsividad virtual que detectarla. La atribución de responsividad virtual consistirá en proyectar una cierta responsividad a un ítem, independientemente de que se intente establecer sus *condiciones de alcance* y o la de *cierre* de su función o propósito (ver final de la sección 3.1.1), y de este modo, se vinculará con la atribución de agencia derivada. Su descubrimiento consistirá en el establecimiento de dichas condiciones, lo que implica una atribución exitosa, y de este modo, se vinculará con el descubrimiento de agencia derivada. La diferencia entre detección y asignación consiste en que en la *detección* las condiciones de alcance y cie-

8 En nuestro mundo experiencial de base, con actividad kineto-perceptual online, un engranamiento máximo y sentido de realidad, tomarse en serio poder actualizar la responsividad de ese ítem, es como tomarse en serio la posibilidad de que podamos «empujar la Tierra». O como en el caso del cuento de la hormiga que ve a otra en el cuello de un elefante, después de que el paquidermo ha destrozado su hábitat, y le grita: "Aprovecha que estás ahí y ¡ahórcalo!". Por supuesto, en ciertos mundos de ficción, los 'agentes' (¡si se les puede llamar así!) pueden 'enactuar' de otra manera el mobiliario de ese mundo, y la responsividad virtual para ellos sería diferente que para un ser humano. Y esto es así de Hércules a Harry Potter, de Perseo a Optimus Prime, o de hormigas que hablan a Brundle-mosca. En todo caso, las responsividades de esos 'agentes proyectados' se modelan, en última instancia, a partir de los modos de comprensión de responsividades de agentes reales.

rre se han establecido previamente para el ítem en cuestión, como cuando se descubre el modo de funcionamiento de un objeto diseñado; mientras que la *asignación* consiste en el establecimiento por parte del agente de las condiciones de alcance y cierre para dicho ítem; de modo que así introduce una función (o propósito) y modo de uso para ese ítem, como cuando alguien usa un objeto con una función que no se le ha dado anteriormente, por ejemplo, usar un libro como un matamoscas. Ahora, en la medida en que las condiciones de alcance y de cierre del uso de un ítem pueden ser exitosas o no (esto es, por ejemplo, puede tratarse de descubrir que se trata de un objeto diseñado, pero aun sin haber establecido si es o no funcional), el solo descubrimiento de la responsividad de un cierto ítem no garantiza que con su actualización se logren llevar a cabo los objetivos para los cuales dicha responsividad se ha detectado o asignado. Para ello aún hace falta dar cuenta de su fundamentación, asunto sobre el que se volverá en las siguientes secciones.

Por otra parte, no toda responsividad virtual de un ítem semiótico actualizable por *algún* ser humano es actualizable por *cualquier* ser humano. En efecto, no hemos de esperar que un niño de doce meses pueda destapar una bebida gaseosa o que pueda tocar el violín para interpretar el opus 64 de Mendelssohn. Ni hemos de esperar que cualquier humano adulto pueda leer en latín o sepa cómo manejar un buldócer. Y de igual manera, si se trata de la detección de un rastro gracias al ítem semiótico 'olor', la responsividad virtual actualizable en cuestión será de una cierta clase si se trata de un perro y quizás sea inexistente si se trata de un agente humano. Teniendo en cuenta lo anterior, parece ventajoso suponer que la responsividad virtual es relativa a un tipo de agente que pueda actualizarla, o al menos, a ciertos aspectos salientes de su capacidad agentiva. De nuevo, cuando mencionamos hace un momento la posibilidad de tocar el violín, ciertamente pensamos que no lo podría interpretar adecuadamente un niño de doce meses, pero tampoco necesitamos saber todas las condiciones agentivas de niños, adolescentes o adultos que lo puedan intentar. Es decir, la responsividad que suponemos para interpretar el violín no involucra elementos como si el agente puede caminar o no, es o no calvo, tiene páncreas o no, etc. Por el contrario, la responsividad que tendemos a pensar se relaciona con la posibilidad de que intervengan los miembros superiores (o incluso, hombros y su cabeza), además de la habilidad (en términos de fluidez y adecuación) del

movimiento de los dedos de las manos. Otro ejemplo: cuando pensamos en la responsividad relativa a unas gafas para el sol, tenemos en cuenta una cabeza (humana), y en particular la nariz y las orejas, pero no el resto del cuerpo. De este modo, la responsividad virtual se establece con diferentes niveles de genericidad y vaguedad (ver sección 2.4.1), dependiendo de los aspectos salientes que se estén teniendo en cuenta para la capacidad agentiva de los agentes que podrían actualizarla. De lo que se trata es de que con frecuencia cuando suponemos lo que se requeriría para hacer algo («tocar el violín», «usar gafas») 'proyectamos', a partir de nuestro *terreno de familiaridad* (ver sección 1.7.4), un agente suficientemente prototípico –o más precisamente, los aspectos prototípicos involucrados en su capacidad agentiva– como para poder hacerlo, aunque máximamente vago y genérico en otros aspectos, según los requerimientos del caso y las agendas en curso. Y en ese sentido, los aspectos salientes de la capacidad agentiva (o si fuere del caso, de la capacidad potencial intrínseca), también son 'proyectados'.

Ahora, el grado de vaguedad o genericidad con el que se determine la clase de agente proyectado en cuestión tendrá efectos reales en lo que se considere que vale como la actualización de la significancia por parte de agentes reales. Para distinguir este agente 'proyectado' o 'previsto' de los agentes reales que participan en circunstancias reales lo llamaremos *agente idealizado*. La pregunta que puede hacerse a continuación es cómo se establecen los rasgos de ese agente idealizado. Quizás lo que hemos aprendido de los procesos de categorización (ver sección 2.4.2.2) nos ofrezca algunas pistas al respecto. Recuerde que hay tres temas principales en la Teoría de Prototipos: la centralidad graduada (notoriedad del ejemplar), la interpretación de categorías conceptuales (cambio en el grado de prototipicidad según el uso y los intereses en curso) y los niveles de categorización (subordinado, básico y supraordinado). Y en relación a la categorización, recuerde que en el establecimiento de un *prototipo* se tienen en cuenta su tipicalidad (qué tan centrales son) y qué tan buenos ejemplares pueden considerarse. En este último aspecto se puede considerar el ejemplar 'ideal', es decir, el que nos imaginaríamos que sería el 'mejor ejemplo' de la categoría en cuestión, independientemente de que sea o no real, pero que recogería los rasgos más salientes para dicha categoría. Ahora, en la medida en que lo que se pretende destacar en ese agente proyectado es el conjunto de las responsivi-

dades virtuales que podría realizar, llamarlo *idealizado* –en el sentido de ser el 'prototipo ideal'– parece ser lo conveniente. En consecuencia, hay una cierta distancia en relación al uso de la expresión 'idealizado' en los 'Modelos Cognitivos Idealizados' de George Lakoff (1987). En efecto, mientras que para Lakoff 'idealizado' quiere decir principalmente 'generalización a partir de experiencias recurrentes' (lo que supone primariamente la notoriedad del ejemplar en el primer sentido); para nosotros implica tres elementos: primero, destacar los rasgos responsivos que contribuirían al cumplimiento de los objetivos en cuestión; lo que entraña, segundo, tomar en cuenta unas cosas dejando de lado otras (que es el sentido que le damos a "abstracción"); y tercero, aquello que se toma en cuenta sirve como punto de referencia en relación con las posibles actualizaciones, y en esa medida, como una suerte de criterio de corrección responsivo. En relación a esto último, ese 'mejor ejemplar responsivo' podría adaptarse/adoptar/aceptar las metas virtualmente proyectadas (o una buena parte de ellas), o incluso, las pretensiones de las actividades y roles a las que dichas responsividades se adhieren o en las que se aglutinan. Y esto es así gracias a que el agente idealizado se construye en el marco de un cierto terreno común (y de familiaridad) de los agentes reales (ver sección 1.7.4), donde se dan *condiciones de admisibilidad* (incluyendo *aceptabilidad* y *verosimilitud*). En otras palabras, la dimensión 'idealizada' del agente proyectado también presenta un cierto alcance normativo –dado precisamente porque se constituye en un punto de referencia– que es el que explica que se le pueda considerar como prototipo o 'mejor' ejemplar (por supuesto, que algo sea 'mejor' o 'peor' supone su evaluabilidad a lo largo de una escala), en relación a esas metas o pretensiones virtuales.

La siguiente pregunta que surge es ¿quién idealiza al agente idealizado? La respuesta es, como se acaba de indicar, los agentes reales. Note usted que hace parte de las concepciones y usos comunes hablar no solamente de "novios", "parejas" o "hijos", sino de un "novio ideal", "pareja ideal" o "hijo modelo". Así, si bien Lakoff ha mostrado la distribución radial de un MCI como "PADRE" (ver sección 2.4.2.3), también podemos suponer que hay concepciones idealizadas en las que aparecen categorías como "PADRE MODELO" o "ESTUDIANTE IDEAL", que –crucialmente– pueden cambiar no solamente de cultura a cultura, sino de generación a generación en una misma sociedad, o incluso, contexto a contexto. (Por lo demás, el carácter 'idealizado' no tiene por qué ser necesa-

riamente positivo o negativo: puede hablarse tanto de un "ciudadano europeo idealizado" como de un "villano modelo"). Ahora, la forma en que se 'idealiza' un agente puede ser muy variada, dependiendo de cosas como el tipo de terreno común, el terreno de familiaridad, la condición fiduciaria (ver sección 1.7.4), etc. Por ejemplo, la manera como se concibe un agente a sí mismo de un modo idealizado ("¡yo soy capaz de esto!", "¡esto me sentaría bien!"), diferirá de la manera como una empresa construye un modelo idealizado de sus clientes o los realizadores de una película de sus espectadores, al igual que la circulación de sentido cotidiana puede reforzar o promover varios estereotipos culturales. Por lo demás, recuerde que la consideración de lo que sería un 'ejemplar ideal' puede cambiar en relación a las agendas en curso, y por tanto, la consideración de lo que es un prototipo –o en el caso que estamos discutiendo, un agente idealizado– también es contexto-dependiente.

Los agentes idealizados (con mayor o menor vaguedad y genericidad en los aspectos salientes de su capacidad responsiva) 'podrían realizar', entonces, actos/acciones virtuales relativos a conductas virtuales anidadas en actividades o roles agenciales. Esto nos permite establecer con mayor precisión la noción de *audiencia*, que ya habíamos encontrado en la sección 1.7.4. En efecto, allí dijimos, que un rol agencial aglutina un tipo 'idealizado' de agentes que se espera que encarne esos roles: su audiencia. Ahora podemos agregar que en tanto que 'idealizado', evaluamos el rol agentivo de un agente o de un conjunto de agentes en la medida en que intentamos ajustarnos a dicho rol agencial; y en tanto que intersubjetivamente constituida (por ejemplo, gracias al terreno común genérico), se vuelve una suerte de 'tribunal virtual' contra el cual se contrasta, hasta cierto punto, el desempeño agentivo, no sólo desde un punto de vista subjetivo, sino, precisamente, intersubjetivo (recuerde que la relación grado de rigor/estándar de rigor nos permitió establecer el *nivel de precisión*). Por supuesto, esto no implica que ese criterio de corrección no se pueda someter a crítica o no cambie: de hecho, se hace permanentemente, tanto en el sentido en que el *grado de precisión* no sea igual al *nivel de precisión*, como en el sentido en que alguien puede 'rechazar' adoptar cierto rol o los compromisos que ello implica.

Por otra parte, note usted que si sólo pudiésemos hablar de 'respuestas actuales', no podría decidirse cuál es mejor o peor que otra, o si todas o sólo algunas efectivamente dieron cumplimiento a su objetivo. Es decir, no habría un crite-

rio para saber cuál respuesta cuenta como una realización exitosa. Por lo demás, agregar solamente la 'responsividad potencial' (es decir, la responsividad potencial intrínseca de los agentes reales) no mejora el asunto, porque en la medida en que no se ha desplegado, tampoco se puede establecer un criterio para saber cuál despliegue efectivo es adecuado o inadecuado. En contraste, la 'respuesta idealizada', esto es, la 'responsividad virtual', puede servir de 'patrón de medida' para las diferentes realizaciones efectivas: algunas contarán como 'incluidas' y otras como 'excluidas' del mismo. Por supuesto, una respuesta efectiva puede considerarse, *a posteriori*, como 'patrón de medida'. Pero cuando una cierta realización efectiva se vuelve patrón de medida, se introduce un criterio normativo o evaluativo que vale no para sí misma, sino para las demás respuestas. Y en ese caso, la realización se 'idealiza'. Por lo anterior será mejor diferenciar a los agentes idealizados de los potenciales y de los actuales de un modo paralelo a como distinguimos la responsividad virtual (vinculada a la agencia derivada) de la potencial (ligada a la agencia intrínseca) y la actual (ligada a la agencia operativa).

Pero, además, en la medida en que las responsividades virtuales pueden venir 'en paquetes' (es decir, en tanto que en nuestra esfera atencional no entra solamente un ítem semiótico, sino grupos de ellos, y no solamente 'un signo', sino verdaderos conglomerados de los mismos), introducir la idea de un agente idealizado nos permite pensar en un polo virtual que tendría que poder disponer de una serie de 'habilidades responsivas virtuales' para dar cuenta de esos conglomerados de signos y de objetos. Y esa idea nos servirá de guía, junto con la de '*terreno común*' y '*condición fiduciaria*' (ver final de la sección 1.7.4) para establecer el *alcance inmediato* (ver la propuesta de Langacker en la sección 2.4.2.3) de la *significancia articulada* (ver sección 3.3).

Ahora, no será necesario considerar una audiencia como una sola clase de agente idealizado, sino más bien como un conglomerado de agentes idealizados que se configuran en una suerte de *categoría radial* en el sentido de Lakoff (ver sección 2.4.2.3). Piense usted, por ejemplo, en películas de ciertas sagas –como *Star Trek* (Abrams & Lindelof; Abrams, 2009)– hechas tanto para neófitos, pasando por espectadores medianamente familiarizados con las series de televisión, hasta verdaderos fans geeks ('trekkers').[9] De este modo, es

9 En efecto, el director J.J. Abrams dice en las características especiales del Blu-ray que tenían 'grupos control' de al menos cinco grados de familiaridad con ese universo de ficción.

posible concebir una audiencia como una categoría heterogénea, en la que puede haber sub-categorías en las que intervienen miembros con diferentes grados de prototipicidad y de los que se puede esperar diferentes niveles, grados y tipos de responsividades, algunas superpuestas entre sí. Pero si lo anterior es plausible, y teniendo en cuenta que la responsividad virtual es relativa a un agente idealizado, es muy posible que para un mismo ítem haya variadas responsividades virtuales puesto que su actualización será relativa a una *audiencia*. Y si esto es así, entonces puede haber ocasiones en las que se pueda determinar para el mismo ítem semiótico diferentes *alcances inmediatos* (ver sección 3.3) en relación a su audiencia (por ejemplo, en relación a los diferentes grados de experticia de los agentes idealizados que hagan parte de la audiencia, como en el caso mencionado de *Star Trek*) y –dependiendo de las funciones y las agendas en curso– varias actualizaciones correctas de responsividades virtuales (aunque incluso, en ocasiones, puedan ser incompatibles).

Teniendo en cuenta lo anterior, diferenciaremos la *audiencia* del *público potencial* y del *público real*. Como ya hemos definido la audiencia diremos que el *público potencial* es aquel que tiene una oportunidad experiencial efectiva de actualizar una responsividad virtual, sea que lo haga o no; mientras que el *público real* será aquel que efectivamente intenta actualizarla. Para volver al ejemplo anterior, mientras que la audiencia de *Star Trek* consiste desde el neófito al trekker idealizados, el público potencial consiste en las personas reales que hubieran podido ir a ver la película, dado que suelen ir a cine, pueden pagar una boleta, estaban cerca de un teatro cuando la exhibieron, etc. De este modo, las personas que no van a cine o que si van, sólo ven 'cine independiente' no son parte del público potencial, incluso si cumplen el 'perfil' de uno de los agentes idealizados de la audiencia.[10] Por otra parte, el público real es aquel que efectivamente intenta actualizar las responsividades virtuales en juego. Este agente real puede o no ser parte del público potencial (alguien que detesta el cine hollywoodense puede haberse visto obligado a acompañar a su pareja a ver *Star Trek*) y puede o no actualizar –con diferentes *grados* y *niveles de precisión*– las variadas responsividades de los distintos agentes idea-

10 En nuestra opinión, la noción de "target", frecuentemente usada en publicidad, se usa en algunas ocasiones en el sentido de audiencia y en otras en el sentido de público potencial, por eso no es sinónimo de ninguna.

lizados de una audiencia (hacer, por ejemplo, varias interpretaciones de una misma película, ya sea a nivel global o de algunas de sus secuencias).

Y en nuestra opinión, las diferencias entre las responsividades de la audiencia y las de los diversos públicos es la que permite explicar los cambios en lo que cuenta como adecuado o inadecuado en la circulación de sentido; es decir, permite explicar las resemantizaciones y recontextualizaciones de los diferentes ítems semióticos y de los hábitos agentivos, y en consecuencia, los cambios en los criterios de corrección sobre qué cuenta como una adecuada actualización de dicha responsividad.[11]

3.2. Significancia como responsividad virtual fundamentada

De ahora en adelante, llamaremos *responsividad semiótica* al hecho de que a un ítem semiótico se le 'pueda anticipar' una responsividad virtual enactuable (directa o indirectamente); y llamaremos *fundamentación* a la base, sustento, respaldo o fundamento que hace de esa posible respuesta una respuesta legítima (con respecto a un cierto objetivo y un cierto agente idealizado).

Ahora, en la medida en que en la *realización agentiva* los actos/acciones de forma sistemática se realizan, entre otras cosas "con" o "para producir" o "sobre" ítems semióticos, esto presupone que esos ítems cobren una cierta *significancia*, es decir, que su enacción contribuya al cumplimiento de las agendas en curso para los agentes que pueden entrar en "contacto" con ellos, incluso si se tratase de un "contacto" puramente imaginativo o representacional. Diremos, de ahora en adelante, que la *significancia* que puede llegar a adquirir un cierto ítem semiótico (de cualquier clase de la ontología agentiva, ver sección 2.3) consistirá en su *responsividad semiótica fundamentada*. Es decir, que con respecto a un cierto objetivo habría un cierto tipo de *responsividad virtual* que, además –y esto es lo que hace una de las diferencias fundamentales con respecto a otros enfoques– se supone está sustentada (garantizada, respaldada, justificada) por algo: está *fundamentada*. Y, en especial, está

11 Ahora, si con respecto a un cierto objetivo la responsividad virtual nos sirve de criterio de corrección para establecer si una responsividad actual dada (actualizada a partir del despliegue de una responsividad potencial) se ha realizado adecuadamente o no; entonces eso mantiene la misma línea de argumentación que entre roles agenciales/roles agentivos, lo que le da una cierta 'compacidad' teórica a nuestra propuesta.

fundamentada en algo más que su propia actualización. Una manera de ver la necesidad de la idea de fundamentación es que frente a un ítem semiótico cualquiera (piense usted en un objeto de diseño, un libro, un juego, una piedra, o lo que quiera) del que se pueda extraer legítimamente una posible respuesta R, se podrá preguntar: ¿y por qué esa respuesta R_1 sería una respuesta legítima, mientras que esta otra respuesta R_2 no? Y la contestación a esa pregunta se constituirá en la base o *fundamento* de la *responsividad semiótica* R. Es decir, la base que respalda (de un modo parcial, pleno, presuntivo, etc.) a una respuesta R como adecuada –pero no a otra(s) respuesta(s)– se constituirá en el *fundamento* de esa *responsividad semiótica*.

En otras palabras, la *significancia* se puede entender como la *responsividad semiótica* virtual con la que se supone se podría proceder legítimamente para lidiar con el ítem semiótico en cuestión, y esa legitimidad le vendría dada gracias a un cierto respaldo, base o *fundamento*. Y en este sentido, la *responsividad semiótica* será un asunto principalmente vinculado a las relaciones que se mantienen entre aquello que cubre la semántica agentiva, mientras que la *fundamentación* será un asunto muy vinculado a ciertas relaciones entre ítems semióticos de la ontología agentiva.[12]

Hemos visto, además, que la responsividad puede darse con respecto a un ítem semiótico que puede estar o no en función de representación. Al caso en el que hay remisionalidad con una responsividad virtual de acceso especificable lo llamaremos *significancia de uso*, mientras que al caso en el que hay, además, representacionalidad (y, por tanto, remisionalidad), le llamaremos *significancia sígnica*. En otras palabras, si hay representacionalidad habrá signidad,

12 Por supuesto, ésta es una modificación de la magnífica idea de Thomas Short (2007: cap. 6) de que en la semeiótica de Peirce la significancia de un signo consiste en su interpretabilidad fundamentada. Pero, crucialmente, a diferencia de Short, (1) nosotros no pensamos que toda significancia sea representacional, (2) introducimos el criterio de acceso de una responsividad a otra como parte de las condiciones de representacionalidad, (3) nuestras responsividades virtuales (su interpretabilidad) es relativa a agentes idealizados, mientras que en Short (y en Peirce) no hay una propuesta acerca de aquello en lo que consiste un agente (potencial, real, idealizado, u otro), (4) la idea de fundamentación en Short sólo tiene alcance sobre la representacionalidad, mientras que aquí la fundamentación tiene alcance, además, en el alineamiento entre funciones y propósitos con las agendas en curso y entre los agentes y los ítems que podrían enacturase, (5) no establecemos las 'respuestas posibles' como interpretantes de diferentes clases. Otras diferencias se harán salientes en la medida en que avance nuestra presentación.

si hay remisionalidad, sin representacionalidad, sólo habrá uso. Por supuesto, en estricto sentido, la significancia sígnica es una forma compuesta de la significancia de uso, y si las dividimos es por el interés analítico que presentan y que se pone en evidencia en las dos secciones siguientes.

Finalmente, habrá que distinguir la *significancia* de la *significación*. En efecto, si la significancia es la responsividad semiótica fundamentada, y la responsividad es de suyo 'posible', mientras que la realización agentiva es 'actual', la diferencia entre una y otra consistirá en que al enactuar los diferentes ítems semióticos el agente (usualmente) intenta actualizar la significancia por medio de su propia realización agentiva. La *significancia* corresponderá entonces a la responsividad virtual legítima con la que un agente (presunto: un agente idealizado o una audiencia) podría enactuar un cierto ítem semiótico, mientras que la *significación* consistirá en la respuesta actual (enacción sígnica o de uso de un agente o conjunto de agentes reales: usuarios o público real) por parte de un agente actual. Y como siempre, el agente actual puede fallar o tener éxito en dicha enacción, es decir, puede usar, manipular, comprender, etc., a dichos ítems de forma adecuada o inadecuada, correcta o incorrecta, y así sucesivamente (éxito o fracaso en las *relaciones de alcance* y *de cierre*).

Por supuesto, esto implica que un ítem semiótico no puede, por sí mismo, intrínsecamente, actualizar 'su propia' responsividad virtual,[13] ni en consecuencia, obtener 'sus' objetivos. Por el contrario, *un agente tendría que enactuar el ítem semiótico, de una forma adecuada (en relación con los objetivos en cuestión), para actualizar a partir de su responsividad potencial (disponible a su agencia operativa) la significancia virtual especificable en relación al ítem semiótico en cuestión*.[14]

13 A no ser, por supuesto, que se trate de un ítem óntico corporal, esto es, el propio cuerpo vivido.

14 En ese mismo sentido, si se ha dicho que la noción más importante de la semiótica es la noción de interpretante (Eco, 1976), la noción más importante para entender el funcionamiento de los signos, en el enfoque de la semiótica agentiva, será el de *responsividad*. La fuente de inspiración –casi huelga decirlo– para diferenciar las diferentes formas de responsividades se encuentra en las nociones peirceanas de interpretante inmediato (responsividad virtual), interpretante dinámico (responsividad actual), interpretante ideal (responsividad potencial e idealizada). Por supuesto, el papel de 'inspiración' exculpa a Peirce de cualquier responsabilidad de lo que estamos haciendo aquí con sus ideas. Y 'en sentido contrario': sabemos que es claro para Peirce que puede haber interpretante inmediato sin interpretante dinámico, y éste

Ahora, en la medida en que la *responsividad virtual* se pueda considerar 'la responsividad adecuada' de un ítem semiótico en relación con sus objetivos, podremos decir, en principio, que a cualquier ítem semiótico podrá determinársele una cierta responsividad virtual, de tal modo que cuando un agente enactúa un ítem semiótico con la intención de dar cumplimiento a los objetivos de este ítem, actualiza esas responsividades virtuales en forma de responsividades activas actuales.

3.2.1. Significancia de uso

La *significancia de uso* consiste en una cierta responsividad virtual de acceso semiótica de uso fundamentada. Del lado de la *responsividad virtual de acceso*, es decir, de la responsividad que 'podría anticiparse', que 'podría realizarse' en una enacción del ítem semiótico en cuestión, se trata de una *respuesta* con respecto a una *función* (descubierta, atribuida o asignada). Como hemos dicho antes, esta función de acceso es una de las múltiples funciones que se aglutinarían bajo la responsividad de remisión 'de' dicho ítem semiótico; y de este modo, un mismo ítem semiótico puede llegar a 'tener' múltiples funciones diferentes. Por ejemplo, al intentar destapar una botella de gaseosa, se puede determinar que la tapa tiene por lo menos una *función*, que requiere de una *respuesta* consistente en girar la tapa en la dirección contraria a las de las manecillas del reloj. Si lo hiciéramos de otra manera, no usaríamos la tapa del modo "correcto".[15]

Pero hay una cosa que es clara: si la responsividad virtual que se "puede" (modal y deónticamente) enactuar no tiene una relación de cierre positiva con respecto a la función del ítem semiótico (es decir, hay un *fallo* en la obtención de la función) con toda legitimidad se puede pensar, por ejemplo, que el ítem semiótico –o los ítems semióticos– ha(n) dejado de funcionar como debería (por ejemplo, se ha(n) averiado), por lo que la respuesta usual

sin el ideal, y todo esto, independientemente de intérpretes reales. Para nosotros, sin embargo, un interpretante inmediato es posible sólo gracias a un interpretante dinámico previo, y crucialmente, gracias a un 'intérprete'

15 De ahora en adelante usaremos como convenciones para las *funciones* los paréntesis con una "*F*" supraescrita y en cursiva, y la descripción de la función en letra normal y entre asteriscos. Por ejemplo, la función de la tapa la mencionaremos como (*tapar/destapar la botella*)^{F}.

es la adecuada, aunque no para ese ítem en particular; o, también, que el ítem semiótico funciona adecuadamente pero que la responsividad ya ha dejado de ser adecuada con respecto a dicho ítem semiótico (*fallo* en la relación de alcance), con lo que en último término se tenderá a dejar de hacer (aunque no siempre, pues también hay que contar con el peso de la tradición y los prejuicios). Un ejemplo del primer caso se da cuando usted desea encender la luz de la habitación, y con ese objetivo cambia de posición el interruptor, pero la luz no enciende. Un ejemplo del segundo caso podría darse si se cambian las guardas de la manija de una puerta, y la respuesta acostumbrada es girarla en contra de las manecillas del reloj, mientras que en adelante tendría que hacerse en la dirección contraria para que funcione. En tal caso, además, seguramente terminaríamos por abandonar la idea de que la responsividad virtual adecuada sea la de girar la manija en contra de las manecillas del reloj y empezaríamos a hacerlo del modo contrario, y así, descubriríamos 'su' adecuada responsividad virtual.

Ahora, tal como se explicó más arriba, la responsividad virtual de un ítem semiótico ha de tener una especie de respaldo o estar basada en algo que le sirva de apoyo, con lo cual entramos al tema de la *fundamentación*. Por ejemplo, en el caso de la tapa de gaseosa, la fundamentación consiste, por una parte, en que las ranuras de la tapa sean congruentes con las ranuras de la botella y esa relación objetiva es parte de la base que respalda la responsividad virtual que se "puede anticipar", pues si las ranuras fuesen de otra manera, girar la tapa del modo indicado no la abriría. Por supuesto, en la medida en que el propio cuerpo puede considerarse un ítem semiótico (recuérdese que en la ontología agentiva el cuerpo propio hace parte de los ítems corporales), hay muchos casos en los que su constitución y modo de proceder hace parte de la fundamentación de la que hemos estado hablando: basta pensar en cuando nos quedan apretados unos zapatos para darnos cuenta de que hay un acoplamiento entre el pie y el zapato comparable a la que habría entre las ranuras de la botella y de la tapa. Llamaremos a estas formas de relacionarse los ítems semióticos que dan respaldo con respecto a su función *fundamentación ontológica* de la responsividad virtual. En la fundamentación ontológica podrán intervenir diferentes clases de ítems de la ontología agentiva (ver sección 2.3), ya sean ítems ónticos, mediales o corporales. Pero en la medida en que pri-

vilegiamos nuestro cuerpo vivido entre los ítems de la ontología agentiva, la fundamentación podrá denominarse *corporal* cuando se trata de resaltar la relación entre los ítems en cuestión y el cuerpo vivido, y diremos que es ontológica *simpliciter*, en el resto de casos (claramente, en sentido estricto la fundamentación corporal es una forma de la fundamentación ontológica). Por supuesto, hay muchos casos en los que no tenemos una idea precisa acerca de cuál es el fundamento de la responsividad: precisamente por eso la sociedad ha generado expertos en todas las áreas del saber. Pero eso no quiere decir que no la haya o que no se pueda establecer si la hay en algún momento.

Por otra parte, además del fundamento ontológico, también hay que tener en cuenta el aspecto de lo que llamaremos la *fundamentación agencial*. Para aclarar esto, volvamos al ejemplo de la tapa de gaseosa. A la hora de destapar la gaseosa, normalmente tendremos que tener en cuentas dos cosas: por una parte, la gaseosa tapada; y por la otra, que son los agentes (humanos) los que van a destaparla. De esta manera, la agenda {*destapar la gaseosa*} tiene que entrar en el horizonte de las agendas en curso para dichos agentes en su desempeño agentivo. Ahora, si las relaciones entre ítems semióticos (en el ejemplo, botella y tapa, pero también, y crucialmente, la relación del cuerpo vivido –particularmente, las manos– con ellas) dan origen al fundamento ontológico/corporal, de lo que se trata ahora es de ver el papel que cumplen en la fundamentación las agendas de los agentes. Para aclarar esto último, recordemos que para resolver una agenda eran necesarias dos clases de condiciones, las de *cumplimiento* y las de *logro agencial* (por ahora dejaremos de lado estas últimas).[16] Si lo que está en juego en este caso es la función de la tapa (*tapar/destapar la botella*)^{F}, para que un agente actualice la función de la tapa *debe incorporar a sus agendas en curso el cumplimiento de dicha función*; y de este modo, las condiciones de cumplimiento de la "agenda funcional incorporada en curso" {*destapar la botella*} incluyen la responsividad

16 Las condiciones de logro están presupuestas en las condiciones de cumplimiento y, por tanto, se dan por descontado a la hora de empezar a dar cumplimiento a la agenda; en el ejemplo, aquí se incluirán cosas como que la persona tiene suficiente fuerza para destapar la botella o que la botella y la tapa pueden soportar la fuerza que el agente les imponga. Recuerde, además, que debido al *Trasfondo* (ver sección 1.2.2.4) no es viable hacer una descripción completa de las condiciones de logro. Por otra parte, *el grado de precisión* se establece entre la realización agentiva y las condiciones de cumplimiento de las agendas.

virtual de la función de la tapa como parte del curso de acción que tendría que actualizarse para que la gaseosa quede destapada. Es de esta manera que la agencia derivada, ya sea atribuida, descubierta o asignada, en este caso a una función, se puede llegar a actualizar por medio de la agencia intrínseca y operativa, y de este modo, pasar de ser una 'responsividad virtual de acceso' a una 'responsividad actual en curso' en el momento en que se enactúan los ítems semióticos en cuestión. Ahora, de un modo análogo a como 'aceptar' una agenda supone aceptar los compromisos que se derivan de dicha aceptación (ver sección 1.7.4), aquí la 'aceptación' de la función como parte de las agendas en curso impone que el agente haga suyo el 'compromiso' de actualización de la responsividad virtual asociada a dicha función. Así, el *fundamento agencial* consiste en la apropiación de las funciones de los ítems semióticos en cuestión como parte de las agendas en curso, y con ello, de la actualización de 'sus' responsividades virtuales. Por supuesto, que un agente llegue a incorporar en sus agendas en curso las funciones de los diferentes ítems semióticos –aparte de los parámetros de la agencia, como la atención– depende de que el agente considere *admisible* (ver sección 1.7.3) las condiciones de solución que involucraría apropiarse de las funciones de un cierto ítem semiótico (o al menos, que no las considere inadmisibles). Por ejemplo, si bien hay casos en que en nuestras sociedades occidentales algunos padres compran a sus hijos pequeños automóviles funcionales hechos a escala, también es cierto que la inmensa mayoría de padres no compraría para regalar a sus hijos un lanzallamas funcional,[17] incluso si dicho lanzallamas es diseñado con toda la ergonomía que requeriría su uso por parte de un niño pequeño, al igual que ocurre en el caso de los automóviles; es decir, independientemente de que las responsividades virtuales de acceso y su respectiva fundamentación ontológico/corporal estén 'garantizadas'. Y esto es así porque para los padres no sería *admisible*, en el sentido de 'axiológicamente aceptable' que sus hijos usaran un lanzallamas, porque dada la función atribuida/asignada a dicho instrumento, permitir que sus hijos lo usen sería peligroso tanto para los pequeños mismos como para los demás, incluso en caso de vigilancia estricta. En el caso del automóvil hecho a escala, el grado de peligrosidad de la actividad de conducir es

17 Escuché este ejemplo a César Díaz. El uso que hago del mismo aquí es diferente del que él tenía en mente.

compensado por el control al que se puede someter dicha actividad, al igual que se le permite a los niños (y desde cierta edad, se les insta) a que usen otra clase de instrumentos 'peligrosos', como los cuchillos de la cocina. Por supuesto, la fundamentación agencial al ser dependiente de la admisibilidad de los agentes, también será dependiente de las circunstancias y contextos donde los agentes actúan, y por tanto, de los conflictos que se derivan de que en unas mismas circunstancias y contextos haya heterogeneidad en cuanto a lo que es o no es admisible: piense usted en la controversia que hay en algunos países en relación al uso de armas.

De esta manera, el fundamento agencial de la responsividad de uso establece que la enacción implicable en la apropiación de la función del ítem semiótico en cuestión, sea una enacción admisible para el agente o para los roles agenciales y agentivos admisibles en un contexto (ver sección 1.7.4). Y para que una función agentiva siga teniendo estatus de función, se requiere que los agentes sigan haciéndola parte de sus agendas, aunque sea que dicha agenda consista en el mero reconocimiento de la función en tanto que función asignada/atribuida por algún agente en algún momento de la historia. Pero si ni siquiera hay esto último, esto es, si ningún agente incorpora la función del ítem semiótico en cuestión como parte de alguna de sus agendas en curso, dicha función pierde su estatus y tiende a desaparecer junto con su respectiva responsividad virtual de acceso.[18]

Lo anterior implica que en la fundamentación de la significancia de uso la garantía que tenemos para las respuestas realizables en relación con las funciones incluirá simultáneamente tanto al fundamento ontológico como al agencial. Es entonces la conjunción de la fundamentación agencial con la fundamentación ontológica la que ofrece una cierta garantía de adecuación para la responsividad semiótica virtual de acceso en la significancia de uso. En otras palabras, la fundamentación de la significancia de uso es 'bifacial', en el sentido en el que se comporta como las dos caras de una misma moneda. Por una parte, se encuentra la cara que ofrece una cierta garantía al acoplamiento

18 No es imposible pensar en casos en los que la responsividad virtual se 'mantenga', pero que el objetivo cambie. Pero en la medida en que la responsividad virtual se establece para un cierto objetivo, aunque la responsividad virtual se 'mantenga', no diremos que se trata de la 'misma' responsividad virtual.

ontológico en relación con los ítems semióticos involucrados, bien sea que se trate de un acoplamiento entre dos ítems ónticos, como (en el caso de las ranuras) entre botella y tapa; o que se trate de un acoplamiento entre un ítem óntico y uno corporal, como el acoplamiento entre la botella o la tapa con (la forma y resistencia de) la mano en el momento de la prensión. Es aquí donde es aplicable la idea de que un ítem semiótico puede estar "bien diseñado" o sea "usable", pues allí queremos decir que las acciones a las que se ha pretendido (por ejemplo, por parte del diseñador) dar lugar cumplen criterios de 'economía agencial' como simplicidad, visibilidad, poco esfuerzo en su uso, etc. (cf. Norman, 2004). Y por otra parte, se encuentra la cara derivada de la posibilidad de que la función se pueda incorporar a las agendas de un agente. Se trata, entonces, de que el agente real pueda alinear a sus agendas en curso las funciones del ítem semiótico en cuestión[19].

Podríamos ahora esquematizar (de forma necesariamente reductiva) la significancia de uso de la siguiente manera:

$$[O_i \lhd_v \{R_{i(pa)}(F_i)_{fAi}\}]_{fOi/fCi}$$

Esquema 1. Significancia de uso

Por supuesto, esto requiere de varias aclaraciones. Pero antes de empezar diremos algo sobre el color azul que hemos usado. En la medida en que hay que diferenciar significancia sígnica, de significancia de uso, y estas de las significaciones efectivas, y todas ellas de la responsividad potencial intrínseca, dado que el tipo de responsividad y agencia es diferente para cada una (derivada, operativa y potencial), para cada una de ellas se atribuirá un color diferenciado. Y el azul de este primer esquema se relaciona con la significancia de uso. Pasemos, ahora sí, a desglosar los diferentes elementos del esquema.

19 Hay un sentido en el que el fundamento agencial es una especie del fundamento ontológico: en la medida en que en el fundamento ontológico se ponen de relieve la congruencia entre ítems semióticos que han de respaldar la responsividad virtual, es la posibilidad de alinear las agendas en curso con las funciones (y, como veremos, los propósitos) la que permite que la responsividad virtual tenga el chance de tener algún alcance real. Y en la medida en que agendas y funciones (o propósitos) pueden reconocerse como ítems ontológicos ónticos, la fundamentación agencial puede ser parte de la ontológica. Para fines expositivos, sin embargo, hemos diferenciado la una de la otra, y así seguiremos haciéndolo en el resto del texto.

En primer lugar, con "O_i" se expresa el ítem de la ontología semiótica ante cuya presencia se podría responder.[20] Con "$\triangleleft_v$" se da la idea de que al ítem semiótico O_i se le pueda descubrir/atribuir/asignar una cierta significancia de uso virtual. Ahora, con lo que está entre corchetes, "[]", indicamos que la responsividad virtual de acceso R_i, primero, puede o no estar pre-aspectualizada "$_{(pa)}$", es decir, que puede o no estar pre-designado cuál sería su uso, como es el caso de los objetos de diseño; segundo, se da con respecto a la función F_i (lo que hace que R_i sea una *responsividad funcional*) del ítem semiótico O_i; y tercero, dependerá de ciertas condiciones que permitan que se pueda actualizar dicha responsividad. Dichas condiciones tendrán que ver, entonces, por una parte, con su fundamentación semiótica ontológica (corporal y/o no-corporal), y que en el esquema indicamos mediante el subíndice "$_{fOi/fCi}$", que implican tanto las constricciones 'ontológicas' impuestas por el ítem O_i, como por ejemplo, su resistencia material, su forma y estructura, etc. ("$_{fOi}$"); como las constricciones impuestas por el ítem corporal (presunto: idealizado) que realizaría la acción, esto es, un 'cuerpo viviente' (ver sección 1.2.1), como por ejemplo, su resistencia, morfología dinámica, etc. ("$_{fCi}$"). Además, con "$_{fAi}$" indicamos que la función "F_i" está sujeta a las constricciones de fundamentación agencial, y por tanto, de la admisibilidad del uso de "O_i" con respecto a dicha función o la admisibilidad de la actualización de R_i.

Hemos dicho, además, que el esquema es necesariamente "reductivo" y con esto queremos decir lo siguiente: la responsividad R_i, que es una responsividad parcial, puede tener diversos grados de complejidad, es decir, puede tratarse de respuestas de diverso alcance y nivel por parte del cuerpo vivido. Además, al igual que sucede con cualquier responsividad parcial, puede contener responsividades 'anidadas', como cuando usamos una perilla para abrir una puerta: no se trata simplemente de asir la perilla con los dedos de la mano, sino además, girar la muñeca y hacer cierta fuerza con el brazo para abrir la puerta. Estas consideraciones también pueden aplicarse para la fun-

20 Esto no implica que "O_i" deba ser estático o idéntico en todos sus aspectos a lo largo del tiempo: un bloque de arcilla es 'trabajable' o 'moldeable' (es decir, 'respondible') de diferente manera si está muy húmedo o muy seco. Pero, también, una vez ha sido trabajado, al final será categorizado de otra manera, quizá como una pequeña escultura y no como un mero bloque de arcilla. Así, aunque haya aspectos en los que al final podría reconocerse como "O_i" hay otros en los que será mejor tratarlo como "O_j".

ción F_i. Recuerde usted, además, que la responsividad de acceso es diferente de la responsividad de remisión, la cual incluiría para el ítem O_i (o sus aspectos) el conjunto de todas responsividades parciales R_i... R_z con sus respectivas funciones F_i... F_z. Tal asunto no recogería una significancia de uso para O_i, sino todas las significancias de uso atribuidas/asignadas/descubiertas para O_i en un momento dado. A dicho conjunto se le llamará *responsividad integral*.

Por último, con la flecha punteada hacia la izquierda (←) que va de la responsividad R_i al ítem O_i se expresa que la actualización de dicha responsividad R_i (en el sentido de 'hacerla actual': realizarla), ha de tener un cierto impacto sobre la efectiva obtención de O_i; y por tanto, se trata de lo que antes habíamos denominado *relación de alcance*. Con la flecha punteada a la derecha (→) que va de la responsividad R_i a la función F_i se expresa que la actualización de dicha responsividad R_i ha de tener un impacto en la efectiva obtención de F_i; y por tanto, se trata de lo que hemos denominado anteriormente la *relación de cierre*.

Por lo demás, es importante recalcar que la efectiva obtención de O_i –es decir, que O_i se "comporte" como se espera, de acuerdo a las constricciones derivadas de F_i– juega un papel importante en el posible éxito del cumplimiento de F_i. Así, si un agente enactúa O_i, y así, realiza R_i sobre el ítem O_i con la agenda en curso de satisfacer la función F_i, y no lo logra, entonces tendrá razones para modificar R_i (desde una pequeña modificación en relación con el token O_i, hasta dejarla de lado en relación con la clase a la que O_i pueda pertenecer). Enfatizaremos en este momento que la obtención se vincula estrechamente con las diferentes modalizaciones del *engranamiento* (cf. sección 1.2.2.1), y por tanto, de la *disposicionalidad*. Y esto es importante porque la obtención, 'por sí misma', infra-especifica esas modalizaciones, y en esa medida, es el agente quien decanta la disposición en términos de creencia, deseo, intención, etc., lo cual hace que esa 'obtención' se realice según un sentido de realidad, ficcionalidad, realizabilidad, etc. (Note usted, por lo demás, que la agenda en curso puede ser meramente {*imaginar un perro de tres cabezas*} y en este caso, los ítems enactuables son construcciones de la imaginación; y el objeto O_i, >perro de tres cabezas< imaginado tiene una relación de alcance positiva con respecto a esa agenda en curso). Así, aun cuando en sentido estricto, la posibilidad de obtención es un rasgo de una agenda en curso en la que se incorpora la función de un ítem semiótico que se está usando,

'en sí misma', esto es, en tanto que rasgo de una función de un ítem semiótico con agencia derivada, se trata de una *obtención supuesta* cuya realizabilidad se verifica en la enacción efectiva.

Ahora bien, correlativa a la *significancia de uso* se encuentra la *significación de uso agentiva* y *agencial*. La primera se refiere al efectivo intento de actualización de la significancia de uso, que tiene lugar cuando el agente efectivamente incorpora "F_i" a sus agendas en curso, y en consecuencia, responde a O_i de cierta manera. La segunda se refiere al evento en que dicha respuesta actual actualiza la responsividad virtual de acceso y a causa de ello se tiene una relación de obtención positiva, esto es, se da cumplimiento exitoso efectivo a "F_i". En el caso de la *significación de uso agentiva* tendremos una formulación como la siguiente:

$$[\boldsymbol{O}_i \blacktriangleleft_{\mathbf{c}} \{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}(\mathbf{A}_{\mathbf{c}(\mathbf{F}i)})\}]_{\mathrm{fO}i/\mathrm{fC}i}$$

Esquema 2. Significación de uso agentiva

Al igual que antes, un breve comentario sobre el color: hemos escogido el rojo y la **negrita** para indicar que se trata de una enacción efectiva, en la que ya no se trata de la agencia derivada, sino que se trata de la agencia operativa.

Con "$\boldsymbol{O}_i$" indicamos el ítem de la ontología semiótica que se está intentando enactuar. Con la negrita hacemos explícito que se trata de un ítem particular al que se apunta, incluso si su efectiva obtención no se lograse. Aquí con "$\blacktriangleleft_{\mathbf{c}}$" queremos indicar que la significancia se actualiza, y así, pasa de estar 'vacía' ($\triangleleft$) y ser *virtual* ($_{\mathrm{v}}$) –como se establece en la formulación de la significancia– a estar 'llena' ($\blacktriangleleft$), o en proceso de 'llenado', y ser *enactiva* ($_{\mathbf{c}}$). "**RRA**" se corresponden a las *redes de responsividades activas* (ver sección 2.4.4.1), entre las cuales hace parte la responsividad actualizada en relación al ítem O_i que indicamos mediante el subíndice "$_{(\mathbf{R}i)}$", y de esta manera, además, se hace claro que la efectiva actualización de R*i* es una entre muchas de las responsividades efectivamente activas que se realizan. De un modo análogo, con "$\mathbf{A}_{\mathbf{c}}$" mencionamos las *agendas en curso* entre las cuales se ha incorporado la función del ítem en cuestión (fundamentación agencial) y que indicamos mediante el subíndice "$_{(\mathbf{F}i)}$", y de igual manera, así se hace claro que la efectiva incorporación de F*i* a las propias agendas es una entre las varias agendas en curso. Con la flecha a la izquierda

(←) y la derecha (→), al igual que con los subíndices "$_{\mathrm{fO}i/\mathrm{fC}i}$" expresamos lo mismo que en la formulación de la significancia de uso, excepto que en este caso se trata de 'poner a prueba' tanto la relación de alcance como la relación de cierre.

Por otra parte, expresaremos la *significación de uso agencial* mediante la siguiente formulación:

$$[\boldsymbol{O}_i \blacktriangleleft_{\mathrm{e}} \{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}(\mathbf{A}_{\mathbf{c}(\mathbf{F}i)})\}]_{\mathrm{fO}i/\mathrm{fC}i}$$

Esquema 3. Significación de uso agencial

Y aquí la diferencia con relación a la anterior estaría en que la relación de *obtención* ya no sería supuesta, sino efectiva, con lo que se daría cumplimiento a la función F_i embebida e incorporada a las agendas en curso. Esto implica que tanto la relación de alcance ha sido exitosa como que la relación de cierre se ha logrado, y dicha situación la expresamos mediante el uso de flechas continuas a izquierda (←) y derecha (→).

Por otra parte, el agente que está intentando enactuar un cierto ítem semiótico, antes que nada, está en una *situación* que le permita realizar acciones con o sobre dicho ítem (ver sección 1.2.2), situación en la que tiene un cierto grado de *engranamiento* (en su modalidad de base kineto-perceptual o con otras modalidades) en relación a su *escena de base* y *escena semiótica* (ver sección 2.4.4.3). Pero, además, ha de tener una cierta *capacidad agentiva* (disposición y pericia agentiva que da lugar a la responsividad potencial), que en la *realización agentiva* (responsividad actual), es decir, en el momento del uso, intenta hacer actual la responsividad virtual –supuestamente exitosa– del ítem semiótico en cuestión. Si el agente logra actualizar la que era una respuesta que "podía" anticiparse, habrá logrado las condiciones de éxito y satisfacción de su agenda *por medio de* actualizar la *función* del ítem semiótico. En caso de que no sea así, el desempeño agentivo podrá evaluarse como erróneo, improvisado, desajustado, etc. (en relación con grados y niveles de precisión), dependiendo de lo que haya hecho el agente. De igual manera podríamos pronunciarnos sobre el grado de ajuste en las diferentes formas de fundamentación del (o los) ítem(s) semiótico(s) en cuestión. Nótese que en este caso, la capacidad agentiva (pericia disposicional-temática y habilidad agentiva) tie-

ne una relación directa con la fundamentación, pues la fundamentación aquí procede de la apropiación constante, a lo largo de sucesivas agendas en curso, de las funciones de los ítems semióticos; y de este modo, de la adquisición de fluidez experiencial evidenciada en la enacción con diversos ítems semióticos. Con respecto a un ejemplo anterior, se trataría del alcance en la fluidez en la experiencia en relación con la manipulación y reconocimiento de una botella. Pero además de ello, nuestro 'cuerpo enactuante', el cuerpo vivido, constriñe el tipo de *construal* (ver sección 2.4.4.1) que realizamos.

En caso de que se mirasen los fallos de la realización agentiva en relación con la significación de uso, habría que diferenciar los *fallos de responsividad* de los *fallos de fundamentación*. En cuanto a los de responsividad tenemos, primero, porque el agente no sepa o sepa sólo parcialmente cuál es la responsividad adecuada en relación a la función. Aquí hablaremos de un fallo en la *pericia disposicional-temática*. Por ejemplo, porque el agente no sepa cuáles son los movimientos que debería hacer para destapar la botella. Segundo, porque el agente aunque sepa cuál es la responsividad adecuada, no esté en condiciones de realizarla, lo que nos enfrentaría a un fallo en la *habilidad agentiva*, que puede tener diferentes niveles. Por ejemplo, en el caso anterior, que el agente no pueda categorizar adecuadamente el estímulo distal; es decir, que no pueda reconocer –ni por tanto identificar– que se trata de una tapa de gaseosa en cuyo caso hablaríamos de un fallo en la *habilidad agentiva perceptiva*. O también que, a pesar de que el agente pueda reconocer la tapa, sin embargo no pueda realizar la acción de abrir o cerrar la tapa con ella (por ejemplo, por falta de fuerza), en cuyo caso hablaremos de un fallo en la *habilidad agentiva kinética*. Tercero, porque el agente, a pesar de saber cuál es la responsividad adecuada, cómo llevarla a cabo, puede no notar que está ante la presencia de ítem semiótico en cuestión, lo que supone un posible fallo en la atencionalidad (ver sección 1.2.3).

Por otra parte, el agente puede fallar no en cuanto a la *responsividad*, sino al carácter *fundamentado* de la misma. Ahora, en la medida en que la fundamentación puede ser ontológica o agencial, los fallos también podrán tener esas características. Los fallos en el fundamento ontológico pueden darse, primero, porque la fundamentación ha dejado de regir, o rige de un modo diferente. Por ejemplo, porque se ha decidido –sin que uno se entere– que las ranuras de las botellas tendrán una dirección diferente, y en consecuencia, las acciones

para destaparla serán diferentes. O en otro sentido, porque el ítem semiótico en cuestión cambie en cuanto a lo que hemos llamado sus propiedades 'intrínsecas', y esto le impida cumplir adecuadamente su función, como cuando al intentar jugar fútbol con un balón nos encontramos con que el balón ha perdido su esfericidad o al intentar hacer una palanca con un madero vemos que éste se rompe. En segundo lugar, porque la fundamentación ontológica, aunque siga rigiendo, es falible en el sentido en que no es exhaustiva, sino que sólo vale para la mayoría de los casos o para los casos típicos, como cuando nos tomamos una pastilla para el dolor de cabeza y no nos mejoramos.

Los fallos en la fundamentación agencial pueden caracterizarse como desaciertos que involucran, primero, que se ha apropiado erróneamente una función en una agenda, como cuando se atribuye mal una función a un objeto o no se sabe cuál es su función. En segundo lugar, porque la incorporación de la función como una agenda en curso puede entrar en conflicto con otras agendas. Por ejemplo, porque destapar la tapa constituya una impertinencia contextual, pues no es el momento, el lugar, o el rol o la pretensión adecuados; y así sucesivamente. Y en tercer lugar, porque no sea admisible la incorporación de la función como parte de una agenda, como en el caso del lanzallamas para niños mencionado anteriormente. Estos ejemplos, por lo demás, ilustran la idea de que la actualización de la responsividad fundamentada requiere de la *cooperación* por parte de los agentes involucrados (ver a propósito de esto la discusión sobre el principio de cooperación per-agencial y del dia-acto, en la sección 1.7).

Las anteriores cuestiones se ilustran en la tabla 16.

Fallos de responsividad	en la disposicionalidad temática
	en la habilidad agentiva
	en la atención
Fallos de fundamentación ontológica	ya no rige (ítem O y/o cuerpo viviente)
	atipicidad (ítem O y/o cuerpo viviente)
Fallos en la fundamentación agencial	desacierto en la atribución de función
	desacierto por conflicto con otras agendas
	inadmisibilidad agencial (axiológica)

Tabla 16. Fallos en la actualización de la significancia de uso

Una situación que puede o no considerarse un fallo, puede darse cuando el agente, a pesar de que sepa cuál es la función y la responsividad correspondiente y cómo llevarla a cabo, decida no actualizar la responsividad de acceso, es decir, decida responder de una manera no anticipada al ítem semiótico en cuestión, por ejemplo, decidir no usar la tapa para (des)tapar la botella,[21] sino para otra cosa. En un caso así, se puede estar estableciendo una nueva responsividad de acceso o una nueva función.

No deja de ser importante anotar que si un agente actualiza correctamente la significancia de uso (sin que se presenten fallos de ninguna clase), y sin embargo, no obtiene una relación de alcance positiva y no cierra su agenda, lo que puede estar sucediendo es que la *significancia* del ítem en cuestión esté mal asignada o detectada. Es decir, si un agente intenta enactuar un cierto ítem semiótico, y lo hace de un modo con el que presuntamente lograría su cometido, y no comete ningún error, es posible que la actualización de la responsividad no dé cumplimiento a la función incorporada a las agendas en curso porque la *significancia de uso* misma no sea la adecuada. Aquí no hablaremos de fallos de actualización, sino de *fallos en el establecimiento de la significancia*. Y como tales, dichos fallos serán fallos en la *asignación* (que incluyen distribución, producción o reproducción) de significancia, como por ejemplo, una tuerca mal diseñada en tanto que 'seguir' su manipulabilidad no nos permita 'asegurar' lo que queremos. Esto nos permite pensar que también hay un fallo en el *fundamento ontológico* (no funciona porque el acople entre las ranuras es inadecuado), pero a diferencia del fallo anterior, éste no se da porque la actualización 'ponga en aprietos' a los ítems en cuestión (como en un caso de exceso de uso), sino porque hay 'problemas' en el *establecimiento* del fundamento ontológico, esto es, antes de cualquier actualización. Lo mismo podría pasar en relación con la *responsividad virtual* si su establecimiento se da para un agente idealizado que no podría responder modo como se propone (como en los envases que están hecho para que los destape Hulk) o en un caso en que las instrucciones para su uso sean erróneas. Es en casos como los anteriores donde, podríamos decir, los 'problemas vienen de fábrica'. En cual-

21 Note usted que en este caso, como en muchos de los casos de los objetos diseñados, la responsividad depende que la disposición en juego sea el *deseo* de usar el ítem semiótico en virtud de su función, en conjunción con la *creencia* de que se puede usarlo.

quier caso, aquí no habría entonces un fallo en la realización agentiva, sino, como ya se dijo, en el establecimiento de la significancia. Pero hay que retener que el establecimiento de la significancia es algo que sucede –por ejemplo, en los objetos de diseño– como un posible resultado de per-agendas de los agentes que tienen como parte de sus agendas dicho establecimiento. Así, se trata de un fallo de las per-agendas para dichos agentes.

Ahora, en la medida en que ese en el seno del *terreno de familiaridad* donde se aprende, atribuye, asigna, produce y reproduce la significancia de los más diferentes ítems semióticos, es en un examen de lo que allí se puede poner en juego donde se pueden descubrir o detectar sus fallos (de actualización o establecimiento). No es de extrañar, pues, que intentos fallidos de actualización de la significancia lleven a una pérdida de *fiducia semiótica* en relación a esa significancia: por ejemplo, que ya no se confíe en cierto tipo de envases. Y esto puede darse, sea que haya o no, un fallo en el establecimiento de la significancia.

Finalmente, llamaremos *condiciones de uso* a las cosas que se tienen que dar en la *situación/mundo* para que se 'realicen' las funciones 'de' los diferentes ítems, en particular, de los objetos cotidianos. Se llamarán *condiciones de funcionamiento* al conjunto de cosas que tienen que pasar en la *situación/mundo* para que un agente pueda llegar a establecer unas *condiciones de logro* y éxito que le permitan la realización de las *condiciones de uso* correspondientes a esos ítems. Para que se lleven a cabo las funciones 'de' los ítems en cuestión es preciso que se den simultáneamente sus *condiciones de uso* y sus *condiciones de funcionamiento*, de modo no defectivo, que en conjunto se llamarán *condiciones de usabilidad*. Por ejemplo, para que un agente pueda utilizar adecuadamente un teléfono, éste tiene como algunas de sus *condiciones de funcionamiento* que tenga batería suficiente, que haya señal telefónica, que sirva el auricular y el micrófono, etc. Y tiene como algunas de sus *condiciones de uso* que cuando se opriman algunas de sus partes articulables estas "sirvan" como se espera, por ejemplo, que cuando se pulse el botón de 'encendido' el aparato 'encienda'. Por supuesto, en este caso se trata de un teléfono (inalámbrico) y su función es la de (*hacer llamadas*)^{F}. En un caso como el mencionado las adecuadas condiciones de uso se relacionan con la *responsividad virtual de acceso*, mientras que las condiciones de funcionamiento se relacionan con las de

fundamentación ontológica de la *significancia de uso*. En la tabla 17 se exponen las características mencionadas.

Clase	Objetivo	Condiciones generales	Condiciones específicas
Ítems de la ontología agentiva	Funciones	Condiciones de usabilidad	Condiciones de uso & de funcionamiento

Tabla 17. Condiciones para la significancia de uso

3.2.2. Significancia sígnica

Se puede inferir de lo dicho anteriormente que la *significancia sígnica* consiste en una cierta responsividad virtual de signidad fundamentada. Ahora bien, aquí hay que tener en cuenta que la significancia sígnica puede ser más compleja que la *significancia de uso*, porque por su misma naturaleza la significancia sígnica incorpora y asocia al menos dos significancias diferentes, una vinculada al ítem que representa y otra al ítem representado. Es decir, *la significancia sígnica consiste en* (al menos) *el ensamblaje de dos significancias*. Y esas significancias que se ensamblan pueden, a su vez, anidarse unas en otras, lo que da lugar, por ejemplo, a signos de signos, como en el caso de una película en la que es reconocible la imagen fotográfica de un retrato de una huella de un animal.

Ahora, del lado de la *responsividad virtual de acceso*, es decir, de la respuesta que se "puede" realizar en una eventual enacción del signo, en relación con el ítem que representa (o de algunos de sus aspectos), diremos que es una *respuesta* posible con respecto a un *propósito*, que será entonces el propósito 'del' signo. Hará parte de ese propósito tener acceso a una segunda responsividad, que consiste en una o varias responsividades virtuales de acceso con respecto al ítem representado, y que podrá establecerse como una responsividad frente a una o varias de sus funciones. Dichas responsividades podrán identificarse, entonces, como el acto/acción (o conjunto de actos/acciones: interpretativas, kinéticas, expresivo-comunicativas) que se supone que es legítimo

que un agente (idealizado), por una parte, realice ante la presencia del signo (ítem semiótico en función de representación); y por otra, 'simule imaginativamente' (cf. Bergen, 2012) algunas de las responsividades en relación con el ítem representado (y dependiendo de las agendas en curso y las funciones y los propósitos concomitantes), con lo que puede llegar a decantar según la modalidad del hacer, desear, creer, etc., y así, le dé al ítem representado un sentido de realidad, irrealidad, ficcionalidad, etc.).

Al igual que en el caso de la *significancia de uso*, la responsividad de acceso que "puede anticiparse" presenta un doble sentido modal y deóntico: "puede anticiparse" porque es una enacción posible y legítima para realizar con o sobre ese signo y los ítems representados.

Por ejemplo, pensemos en un caso en el que nos encontramos frente a un jardín de una casa de barrio y vemos que en la calle podemos reconocer lo siguiente: "Velocidad máxima: 30 km/h". Aquí, por una parte, se encuentra la responsividad de acceso que nos permitiría reconocer las diferentes palabras. Es decir, teniendo en cuenta lo dicho en una sección anterior (3.1.1), podemos pensar este conjunto de palabras como un cuasi-objeto, y la responsividad virtual de acceso para ese cuasi-objeto sería el eventual reconocimiento de que se trata, por ejemplo, de palabras en español. Por otra parte, se encuentra la responsividad que nos instaría a conducir nuestro vehículo, o a esperar que otros los condujesen, hasta una velocidad de treinta kilómetros por hora. Notemos que esta segunda responsividad habría que comprenderla (esto es, simularla online), y si decidiéramos con nuestra acción dar cumplimiento a la per-agenda de quien haya construido el ítem semiótico que representa (es decir, la autoridad que haya escrito la frase), la simulación imaginativa se decantaría en la modalidad disposicional de la intención-en-la-acción de conducir hasta treinta kilómetros por hora, esto es, en un engranamiento kineto-perceptual que lleve a dar cumplimiento al evento de avanzar por esa calle hasta esa velocidad. Esta segunda responsividad tiene que ver entonces con la respuesta virtual de acceso que podría anticiparse en relación al ítem semiótico representado, es decir, el conjunto de acciones que llevarían a que un vehículo motorizado avance con velocidad de 30 Km/h en esa calle. Así, en este ejemplo, por medio de un primer ítem semiótico –es decir, el cuasi-objeto frase– se representa un segundo ítem semiótico –la clase de evento consis-

tente en que cualquier vehículo automotor avance hasta cierta velocidad–; y tanto lo uno como lo otro supone su propia responsividad virtual de acceso. Lo primero ligado a un conjunto de acciones perceptivas y exploratorias, lo segundo vinculado a una serie de acciones exploratorias y manipulativas.

Pero, además, es imprescindible darse cuenta de que un *propósito* de los que son determinables para las responsividades del primer ítem (en el ejemplo, las responsividades virtuales ante la frase) consiste en darnos acceso (parcial) a un conjunto de las significancias del segundo ítem (que en el ejemplo incluye a la responsividad fundamentada relativa al evento de avanzar hasta cierta velocidad). Es en este sentido que esas dos significancias pueden verse como *ensambladas*.[22] Y así, a la significancia relativa al ítem-semiótico con

22 Este *ensamblaje* es nuestra generalización de la tesis "simbólica", tal como se entiende esta expresión en el marco de la gramática cognitiva de Langacker (1987, 1990, 1991, 1999b, 2008); y que ahora, además, parece converger con evidencia científica (Pulvermüller, 2010). Langacker sostiene que hay continuidad entre gramática y léxico, y ésta consiste en ensamblajes de estructuras simbólicas (2013: 161) y su gramática cognitiva acepta tres clases unidades: fonológicas, semánticas y simbólicas (2008: 15, 21). Las unidades fonológicas son las que permiten construir los fonemas y 'sonidos' del habla (y también están incluidos los gestos), las unidades semánticas son las que dan lugar a los dominios conceptuales que están al servicio de la construcción y el 'construal' (ver sección 2.4.2.3) y las unidades simbólicas 'ensamblan' –progresivamente y con diferentes niveles de complejidad y anidación– 'unidades fonológicas' (que incluyen rasgos de entonación) y 'unidades semánticas' (ya expuestas) y dan lugar a los *esquemas construccionales*, que son las estructuras gramaticales por medio de las cuales podemos construir oraciones y cadenas discursivas. Estas tres clases de unidades se atrincheran y reclutan en virtud del uso. Lo que estamos proponiendo aquí es que el establecimiento de la significancia sígnica de cualquier clase –y no sólo lingüística– requiere, entre otras cosas, del ensamblaje de dos responsividades, y en el caso del lenguaje verbal se trataría como mínimo de una 'responsividad fonológica' con una 'responsividad semántica', y dicho ensamblaje habría que aprenderlo por el uso, pero estaría motivado por los mismos parámetros de animación, situacionalidad y atención. Además, es posible concebir el ensamblaje de las responsividades como una tercera responsividad, pues es dicho ensamblaje el que 'gramaticaliza' las responsividades que se ensamblan –en el sentido en que les da sus respectivas fluidez y adecuación–. Más aun, si tenemos en cuenta que dicho ensamblaje hay que aprenderlo poco a poco hasta que se vuelve productivo y adecuado (para el caso del aprendizaje del lenguaje verbal, cf. Tomasello, 2000); y en este sentido –al igual que en la Gramática Cognitiva– la 'gramaticalización' es un asunto gradual y –al igual que en la tesis-basada-en-el-uso tomaselliana– que se aprende progresivamente, y no mediante una suerte de gramática universal (cf. Evans, 2014), dicho ensamblaje se vuelve un verdadero logro cognoscitivo (y enactivo). En el ejemplo que se acaba de presentar es dicho ensamblaje el que nos permite establecer que el conjunto de palabras configuran una frase en español gramaticalmente correcta, aunque en una formulación elíptica, pues es dicho ensamblaje el que constituye la sintaxis-morfología de los signos verbales según se propone en la Gramática Cognitiva. No ahondaremos por ahora esta idea del ensamblaje como una tercera forma de responsividad, aunque ciertamente volveremos sobre ello al comienzo de la siguiente sección.

el que se representa la denominaremos *significancia de acceso*, mientras que la significancia relativa al ítem semiótico representado la llamaremos *significancia representacional*. En el caso del ejemplo mencionado, la responsividad virtual de acceso es la que nos permitiría responder reconociendo las palabras, mientras que la responsividad representacional es la que nos permitiría comprender (o incluso, realizar) la serie de acciones que llevarían a que el vehículo avance a 30 Km/h. Este ejemplo también nos permite comprender que el ensamblaje entre las responsividades puede tener diferentes grados de complejidad y maneras de darse: no se trata simplemente de que se pueda hacer una 'proyección' uno a uno de los elementos y características del primer ítem (incluyendo sus responsividades y funciones) en relación a los elementos y características del segundo ítem (incluyendo sus responsividades y propósitos), sino más bien que el ensamblaje tiene alcance tanto sobre algunos aspectos de la combinación entre los elementos y características que constituyen el primer ítem, como de los que constituyen el segundo ítem (aspectos o elementos admisibles para la combinación); y así –y por sobre todo–, el ensamblaje permite y coordina los diferentes modos y formas de articulación entre las responsividades del primer ítem y del segundo ítem. Esta articulación puede darse con diferentes grados de esquematicidad (esto es, permitir y coordinar el 'enganche' de muchas o pocas responsividades del primer ítem con muchas o pocas responsividades del segundo), familiaridad (lo que involucra que para el ensamblaje también está sujeto al fenómeno de atrincheramiento, ver sección 1.2.2.3), lo cual implica que las formas de ensamblaje también hay que aprenderlas, y como tales, sólo podrán tener algún efecto cuando vayan haciendo parte de la capacidad agentiva de los agentes.

Ahora, si la *significancia sígnica* consiste en una responsividad semiótica virtual (al menos, doble y ensamblada) *fundamentada*, entonces aún nos queda por averiguar en qué consiste dicha fundamentación, puesto que –ya lo sabemos– las responsividades han de tener una especie de garantía o respaldo en algo más.

De esta manera, la fundamentación de la *significancia sígnica* se puede dividir en tres niveles. Por una parte, y al igual que en la fundamentación de uso, se requiere tanto de una fundamentación agencial como de una fundamentación ontológica. Del lado de la *fundamentación agencial*, ofreciendo condiciones

que permitan que 'el signo funcione': recordemos que lo que consideramos signo (o un conjunto de signos) es un ítem semiótico (o un conjunto de tales ítems o la combinación de algunos de sus aspectos), y como tal, sea cual sea su estatus ontológico (desde una propiedad hasta una clase de evento) debe poderse lidiar con él. Y esta primera faceta de la fundamentación obedece, por lo menos como hipótesis inicial, a que se aprenden a usar ítems semióticos (o algunos de sus aspectos) en función de representación del mismo modo en que se aprenden a usar los ítems semióticos en general, y que por tanto, el uso de ítems semióticos que son signos entran a hacer parte de la economía cognitiva (y agentiva en general), al igual que los demás ítems. Esto tiene como consecuencia que trataremos esta primera faceta de la fundamentación de la significancia sígnica como si se tratase de la fundamentación de diferentes significancias de uso, una que depende de la posible incorporación a la agendas en curso de los propósitos del signo para el ítem que representa, y otra que depende de la posible incorporación a las agendas en curso de las funciones (o sub-funciones) del ítem representado. Del lado de la *fundamentación ontológica* se requiere tanto que el signo como el ítem representado puedan tener ciertas propiedades intrínsecas que lo caractericen y permitan una cierta enactuabilidad, tal como ha de ocurrir en las demás fundamentaciones ontológicas de la significancia de uso.

Pero, por otra parte, la *significancia sígnica* requiere de un tercer nivel para la fundamentación o garantía que pueda dar cuenta de la vinculación de los dos ítems semióticos (aquel con el que se representa y el representado), y en particular, de la relación de representación entre ellos. Llamaremos a esta clase de fundamentación *fundamento representacional*. El punto clave a tener en cuenta es que esta fundamentación no se puede obtener apelando solamente a la fundamentación de la significancia de uso agencial u ontológica, sino que requiere que se den ciertas relaciones entre los ítems semióticos involucrados en la representación. Y en efecto, algunas veces este fundamento supuestamente consistirá en algún punto de anclaje objetivo no-agentivo. Por ejemplo, entre la dirección del viento y la veleta que permite detectar esa dirección, hay una relación factual (en este caso causal, pero de un modo más amplio, se puede decir que se puede tratar de una relación de *acción/reacción*), que es la que justifica que se pueda inferir la dirección del viento a partir de la dirección de la veleta. Y hemos

de suponer que la relación de causación entre el viento y la veleta no es, a su vez, agentivamente determinada; aunque sí, que puede ser, agentivamente descubrible.[23] O, en un segundo caso, entre el territorio y el mapa que lo 'mapea' habrá una serie de puntos de anclaje *formales*, en particular, en tanto que relaciones formales compartidas (distancias, intersecciones, formas, etc.; por lo demás, identificables de modo independiente) y que hacen que emerja un *parecido* (reconocible por un agente idealizado) entre ambos lo que, por una parte, justifica que se puedan aprender algunas cosas del territorio a partir del examen de las relaciones y elementos que se encuentran en el mapa, y que por otra, hacen que se le presente al agente (idealizado) el mapa con ese aspecto topológico, y no con otro, y en esa medida, como ofreciendo cierta información y no otra, etc. Pero también hay una tercera clase de casos en los que el fundamento supuesto del signo consistirá en un punto de anclaje objetivo agentivo, es decir, interagentivo. Por ejemplo, en el caso de que cierto papel impreso 'valga como' papel moneda para los agentes de una sociedad particular: dólares, euros, pesos, etc. Y es el acuerdo o la convención –o en términos más generales, la formación y aceptación de un *hábito* o un conjunto de *hábitos*, lo que de paso, implica la aceptación de los compromisos que involucran esos

23 Por supuesto, las características intrínsecamente determinables se determinan por acoplamiento (directo o indirecto), pero eso no quiere decir que existan o se den gracias exclusivamente al 'aporte' del ítem corporal. Si así fuera, el estado sólido, líquido o gaseoso del agua se debería solamente a nuestra configuración corporal, y no a algunos cambios en la composición del agua. Quizás algún un anti-realista o algún post-estructuralista estén dispuestos a afirmar algo así, pero no es nuestro caso. Lo que aquí diremos es que se puede determinar aquello ante lo que (recuérdese la abstracción hipostática) nuestro cuerpo puede reaccionar de modo diferente; esto es, se pueden determinar cuáles son las características responsables de que reaccionemos (directa o indirectamente) con diferentes responsividades. Y se pueden determinar con objetividad semiótica, esto es, con independencia de intereses particulares en relación a que el resultado presente unas u otras características (si no fuese así, no tendría mucho sentido haber desarrollado una ontología agentiva), aunque no se puedan determinar con independencia de cualquier experiencia posible ni con independencia de cualquier interés: ¡averiguar su composición es ciertamente una agenda! Pero de igual manera, hay ítems semióticos cuyas características intrínsecas no son objetivamente determinables, como en el caso mencionado del número de lunares de Harry Potter (ver sección 2.3.2). Son casos como estos en los que la fundamentación dependerá de un anclaje agentivo no-objetivo. Y en el caso particular del engranamiento neutro, esto es, de la imaginación, puede darse que la significación dé lugar a la significancia y que no haya diferencia entre sentido agentivo y sentido agencial.

hábitos– el que justifica que tratemos a cierta clase de papel como papel moneda o cierto plástico como tarjetas de crédito, o ciertos ruidos como palabras, etc.

Estas tres clases de puntos de anclaje –*formal*, *acción/reacción*, *hábito*– dan lugar a las clases de signos derivadas de la semeiótica peirceana y conocidas, respectivamente, como íconos, índices y símbolos. Y hay que decir que al igual que un ítem semiótico en su carácter de significancia de uso puede llegar a tener muchas funciones diferentes (por ejemplo, a un destornillador puede atribuírsele las funciones de atornillar, desatornillar, hacer palanca, etc., dependiendo de las responsividades de acceso a tener en cuenta); en su carácter de significancia sígnica también puede llegar a tener varios propósitos.[24] Esto tiene varias consecuencias. Por una parte, un mismo ítem semiótico (o sus aspectos) puede(n) llegar a considerarse como muchos signos, puesto que sus responsividades de acceso pueden dar acceso a muchas responsividades diferentes. Piense, por ejemplo, en un dije con forma de cruz. Puede considerarse icónico de una cruz, indexical del aprecio que le tiene quien lo lleva (y dicho aprecio, puede a su vez anclarse en otra clase de signidad) y simbólico de una cierta religión. Por otra parte, un gran conglomerado sígnico puede tener como base la misma clase de fundamento o varios fundamentos en forma simultánea (que es el caso más frecuente). Por ejemplo, una fotografía de una persona puede tener un fundamento formal de parecido (o más exactamente, proporcionalidad entre partes) entre la imagen fotográfica y la persona reconocible, pero además, la imagen fotográfica es una suerte de huella de la presencia de dicha persona (en breve, es indexical), y en esa medida presenta también un fundamento de acción/reacción.[25]

24 Ésta es otra diferencia con respecto a la propuesta peirceana –bajo la interpretación de Short (2007)–, pues en ella cada signo sólo podrá tener un propósito, lo cual tiene como consecuencia la idea de que frente a un conglomerado sígnico será siempre posible 'contar' los signos. No negamos aquí que eso sea posible. Pero tampoco vemos con suficiente claridad cuál sea su utilidad teórica o práctica. En nuestra opinión, cuando un agente se enfrenta a un conglomerado sígnico el carácter gestáltico de la experiencia hace que aborde a dicho conglomerado de forma holista, donde el carácter cualitativo general de la experiencia de la enacción sígnica (facilitado, por los demás, por el ensamblaje) es más importante que el número de signos en cuestión (recordemos que el número de signos no es y no tiene por qué ser equivalente al número de ítems semióticos en cuestión). Y por lo demás, el número de signos variará, también, en relación al construal. Este, sin embargo, es un tema polémico sobre el que habrá que volver en futuros desarrollos.

25 En la tradición peirceana el *fundamento* (*Ground*, en inglés) se establece entre el signo y el

Ahora bien, si por una parte, la responsividad virtual de acceso de la significancia sígnica consiste no solamente en la respuesta posible ante la presencia del ítem o ítems semióticos (o de sus aspectos) que hace las veces de signo(s) en términos de su reconocimiento o identificación, sino que, precisamente, también permite dar acceso a una responsividad de acceso que da cuenta de los actos/acciones posibles ante la 'presencia' del objeto representado; y por la otra, si la fundamentación de la significancia sígnica también es doble –es

objeto que representa dicho signo, y este fundamento puede tener el carácter de similaridad, existencia-contigüidad o hábito (obtenido por convención o disposición natural), lo cual da origen a la famosa tripleta de íconos, índices y símbolos (cf. Niño, 2008), y es esta idea la que intentamos capturar ahora con la noción de un tercer nivel para la fundamentación sígnica. La principal diferencia entre la posición de Peirce y la que se defiende aquí radica en que para nosotros cualquier fundamentación sígnica también tendrá como punto de anclaje el cuerpo (pero agregaremos que la idea de la necesidad de fundamentación la debemos a Peirce). Por ejemplo, si bien es cierto que para Peirce se puede decir que lo que fundamenta la relación de signidad entre un dibujo de una rosa y una rosa es la similaridad de la forma entre la una y la otra (independientemente de la existencia real o imaginaria de cualquiera de las dos), para nosotros también será crucial que la detección de dicha similaridad sea fenomenológicamente posible y relevante (desde un punto de vista kinético, interpretativo o comunicativo) para los agentes en relación a sus intereses. Si para Peirce el universo entero está fundido de signos, y en ese sentido, el alcance de su semeiótica se relaciona con su posición metafísica en cuanto a la realidad de lo que es lógicamente posible, para nosotros el universo sígnico sobre el que versa la semiótica agentiva es restringido al que tiene alcance en la experiencia fenomenológicamente posible, y que para nosotros, crucialmente, se engrana en y se deriva de la experiencia fenomenológica actual, esto es, vinculada a las formas de vida (humana) que conocemos, y no a las que podrían darse en cualquier mundo o universo lógicamente posible. Ahora, suponer una significancia es suponer, también, un agente que podría actualizarla. Y sobre esto la semeiótica de Peirce no se pronuncia. En breve, la responsividad virtual, en tanto que consiste en el *alcance inmediato* que tendría el despliegue de las responsividades potenciales correspondientes (ver sección 3.3.2), podrá ser actualizada por un agente que dispusiera de dicha responsividad y que la despliegue *a causa* de incorporar el propósito de dicha significancia. Y esto implica tres cosas: la responsividad virtual en relación al propósito que cumpliría, la capacidad virtual de reconocer o atribuir, incluso si es de una forma mínima, un fundamento, y tercero, la relación de fundamentación misma (hábito, acción/reacción, parecido). Y el punto importante es que mientras la última explica el respaldo a la responsividad del signo, la segunda explica la condición para que un agente pueda reconocer que algo puede enactuarse en tanto que signo. En la medida en que la significancia es virtual, esas tres capacidades se proyectan para un agente virtual que un agente real podría desplegar. En otras palabras, el límite virtual del reconocimiento de algo como signo es el límite del reconocimiento o atribución de su fundamentación, propósito y responsividad. Por lo demás, cualquier signo puede estar fundamentado en mayor o menor medida, y ello obedece a que las relaciones de fundamentación también pueden darse en grados: entre el signo y lo representado puede darse mayor o menos similaridad, puede haber relaciones de acción/reacción de mayor o menor intensidad (la mera yuxtaposición espacial es diferente a la relación causal), y las reglas de interpretación pueden apoyarse o debilitarse entre sí (redundancia versus ambigüedad en las reglas del lenguaje).

decir, hay una fundamentación que justifica tanto las responsividades frente al ítem que representa como al representado (*fundamentación ontológica y agencial*), como el vínculo que respalda la función de representación de un ítem en relación con otro (*fundamentación representacional*)–; entonces podríamos esquematizar la estructura de la significancia sígnica (o en breve, de *signo*), según el enfoque de la semiótica agentiva (de forma necesariamente reductiva), de la siguiente manera:

$$[[O_i \nabla_{f1/i} [S_1] \lhd_v [\{R_{1(pa)}(P_1)_{fA1}\}_{fS1/fC1}] \models \{R_{i(pa)}(F_i)_{fAi}\}]_{fOi/fCi}]_{E\text{-}1/i}$$

Esquema 4. La significancia sígnica

Antes de pasar a la aclaración propiamente dicha, es preciso decir un par de cosas en relación a los colores. En primer lugar, el azul es idéntico al de la significancia de uso, porque, como la significancia de uso frecuentemente es a la que se accede desde la responsividad con la que se representa, hemos dejado el mismo color. Hemos introducido el color naranja para la primera significancia (de acceso) y el verde para el ensamblaje de las otras dos. Esto con la idea de dejar en claro que se trata de tres aspectos que articuladamente dan lugar a la significancia sígnica, si bien en conjunto, en todo caso involucra responsividades virtuales.

Por medio de "O_i" mencionamos el ítem semiótico (o alguno de sus rasgos) representable(s), mediante "S_1" mencionamos al ítem semiótico (o un rasgo de un ítem semiótico o un conjunto de rasgos de un ítem semiótico o un conjunto de ítems semióticos o sus rasgos combinados) que está haciendo las veces de signo o conjunto de signos, con "R" las responsividades virtuales de acceso, con "P" un propósito y con "F" una función. Por medio de "∇" indicamos la relación de 'valer por' o 'estar por' (representación) entre S_1 y O_i. Con el subíndice "$_1$" se indica la significancia que da lugar a la primera responsividad virtual de acceso, mientras que con el subíndice "$_i$" se indica la significancia que da lugar a la segunda responsividad virtual de acceso y que ocasionalmente llamaremos *representacional*. Con el subíndice "$_f$" indicamos la fundamentación, primero, de la relación de representación, que aparece

como "$_{f1/i}$"; segundo, la agencial expresada con "$_{fA1}$" para el propósito de la primera significancia de acceso y con "$_{fAi}$" para la función de la significancia representacional; y tercero, la fundamentación ontológica, expresada como "$_{fS1/fC1}$", para la fundamentación de la primera responsividad de acceso, tanto en lo concerniente con la estructura y consistencia de S_1 (de ahí la expresión "$_{fS1}$"), como en lo relativo a la de la supuesta dinámica del ítem corporal (cuerpo vivido) del que lo usaría (de ahí la expresión "$_{fC1}$"), y otro tanto expresamos con "$_{fOi/fCi}$", pero en relación a la fundamentación de la responsividad del ítem representado O_i. Ahora bien, mientras que con "$\triangleleft_v$" se da la idea de que al ítem semiótico S_1 se le pueda descubrir o atribuir una cierta significancia sígnica (virtual) general; con la *barra de acceso*, "$\|\!\vdash$", presente en medio de los corchetes y que 'ensambla' las significancias (encerradas entre llaves, "{...},{...}") indicamos la idea de que por medio de la primera significancia de acceso accedemos a la segunda significancia (representacional), y añadiremos que ese 'acceso' daría lugar a una responsividad de *zonas virtuales*, es decir, se daría en relación a las zonas que se pueden activar al interior de los dominios involucrables, y que en la enacción efectiva se vuelven *zonas activas* o *activables* (ver sección 2.4.2.3), esto es, llegan a hacer parte de las redes de responsividades activas, RRA, a las que podemos tener acceso fenomenológico. Además, con los corchetes que 'encierran' la significancia sígnica y su subíndice "$[]_{E\text{-}1/i}$" indicamos que las responsividades con respecto a esos ítems semióticos están ensambladas, y por supuesto, dicho ensamblaje está fundamentado en la fundamentación representacional "$_{f1/i}$". Con lo anterior queda claro en qué sentido la significancia sígnica ensambla –al menos– dos significancias. Ahora, la expresión "de forma necesariamente reductiva" que hemos usado se aclara del mismo modo que lo hicimos con la significancia de uso, con la condición adicional de que, en virtud del ensamblaje, las responsividades, tanto en cuanto a las que ofrecen combinaciones para aspectos diferentes, pero coordinados en relación al mismo ítem semiótico involucrado (o ítems semióticos o sus rasgos), como las que articulan diferentes responsividades pueden 'anidarse', 'potenciarse' o 'superponerse', o incluso 'bloquearse' entre sí, con diferentes grados de esquematicidad.

Finalmente, con las flechas que van de derecha a izquierda (←) y de izquierda a derecha (→) de arriba y abajo se muestran dos cosas diferentes: por

una parte, con las de arriba, que la eventual actualización de la primera responsividad virtual de acceso "$R_{1(pa)}$"[26] en relación con el signo "S_1" y el propósito "P_1" (en el que está involucrado el acceso a la responsividad "$R_{i(pa)}$"), habría de tener una cierta *relación de cierre* con respecto a dicho propósito y una *relación de alcance* con respecto al adecuado tratamiento de lo que hace las veces de signo o conglomerado sígnico, esto es, de "S_1"; y por otra parte, con las flechas punteadas de abajo, que la eventual actualización de la responsividad de acceso representacional virtual, "$R_{i(pa)}$", en relación con el ítem "O_i" y la función "F_i", habría de tener una cierta *relación de cierre* con respecto a dicha función y una *relación de alcance* con respecto a dicho ítem. Quizás esto último se ilustre de un modo evidente apelando a la historia del "pastorcito mentiroso" (si usted no sabe de qué se trata esa pequeña fábula, es importante que se entere de qué se trata antes de continuar con la aclaración que sigue). Allí podemos observar que el grito "¡El lobo! ¡El lobo!" que el pastorcito usa, presenta una responsividad virtual de acceso (la posibilidad de reconocer e identificar que se trata de un grito y que se trata de ciertas palabras y no otras), con la cual se podría dar acceso a una responsividad representacional virtual (la posibilidad de dar información sobre la presunta presencia de un depredador) que tiene impacto sobre la conducta a seguir, que es, entre otras cosas, tener la expectativa de encontrar un lobo cerca de las ovejas. Pero cuando el pastorcito pierde la credibilidad porque la enacción del signo por parte de los otros pastores no tiene como resultado la presencia del lobo, entonces, a la larga, la expectativa de encontrar un lobo se pierde, y de este modo, la exclamación del pastorcito *deja de tener impacto sobre la presunta obtención* de la presencia del lobo, que es lo que precisamente se habría pretendido usualmente al emplear la exclamación.[27]

Ahora, de igual modo que hemos dicho que hay que distinguir entre la significancia de uso y la significación de uso (agentiva y agencial), diremos ahora que tendremos que diferenciar entre la *significancia sígnica* y la *signifi-*

26 Recuerde que con "$_{(pa)}$" pretendemos mencionar que la responsividad puede o no estar preaspectualizada.

27 Al comienzo de la sección 2.4.3.1 nos enfrentábamos a lo que Chris Sinha llama el "problema de la fundamentación" (1999: 229) en cuanto a la relación de las palabras y los estados de cosas. Pretendemos ofrecer una solución –claramente, de modo parcial– con las nociones de relación de alcance y de cierre a este asunto.

cación sígnica, y en particular, entre la *significación sígnica agentiva* y la *agencial*. Por ejemplo, una cosa es que la luz roja de un semáforo 'tenga' una significancia sígnica relativa a los vehículos que consiste en que estos tendrían que detenerse, y otra cosa es que un agente al ir conduciendo su vehículo al ver la luz roja del semáforo incorpore el propósito de éste a sus agendas en curso y efectivamente realice unas acciones (significación sígnica agentiva) que le lleven a que logre detenerse (significación sígnica agencial).

Explicaremos la *significación sígnica agentiva* de la siguiente manera:

$$[[\mathrm{O}_i \blacktriangledown_{\mathrm{f1}/i} [\boldsymbol{S}_1] \blacktriangleleft_{\mathrm{c}} [\{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R1})}(\mathbf{A}_{\mathrm{c}(\mathbf{P1})})\}_{\mathrm{fS1\text{-}fC1}}] \models \{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}(\mathbf{A}_{\mathrm{c}(\mathbf{F}i)})\}]_{\mathrm{fO}i\text{-}\mathrm{fC}i}]_{\mathbf{E1}/i}$$

Esquema 5. Significación sígnica agentiva

El papel del color rojo y de la **negrita** aquí tiene el mismo sentido que en la significación de uso: se trata de poner en evidencia que la enacción pone en juego no una agencia derivada (como en los otros colores), sino las responsividades activas de la agencia operativa.

Por medio de "O_i" mencionamos el ítem semiótico (o alguno de sus rasgos) al que se apunta mediante el uso de $\boldsymbol{S}_1$. Con "$\boldsymbol{S}_1$" indicamos el ítem de la ontología semiótica (o un rasgo de un ítem semiótico o un conjunto de rasgos de un ítem semiótico o un conjunto de ítems semióticos o sus rasgos combinados) que está haciendo las veces de signo o conjunto de signos y que se está enactuando (de ahí el uso de la negrita y la cursiva para $\boldsymbol{S}$). Mediante la expresión "$\blacktriangledown$" indicamos que $\boldsymbol{S}_1$ se está empleando efectivamente como una representación de un cierto ítem semiótico O_i (y por tanto, según alguna modalidad disposicional y de engranamiento que dependerá de las agendas en curso, a O_i se le dará algún sentido de realidad, ficcionalidad, irrealidad, etc.). Aquí con "$\blacktriangleleft_{\mathrm{c}}$" queremos indicar que la significancia de S_1 se actualiza, y así, pasa de estar 'vacía' y ser 'virtual' ($\triangleleft_{\mathrm{v}}$) –como se establece en la formulación de la significancia sígnica, ver *supra*– a estar 'llena' ($\blacktriangleleft$), o en proceso de 'llenado', y ser *enactiva* ($_{\mathrm{c}}$), y esto es lo que justifica que se pase de S_1 en la significancia sígnica a $\boldsymbol{S}_1$ en la significación sígnica. Con "**RRA**" indicamos las *redes de responsividades activas* (ver sección

2.4.4.1), entre las cuales hace parte la actualización de la primera responsividad de acceso en relación al ítem $\boldsymbol{S}_1$ que indicamos mediante el subíndice "$_{(\mathbf{R1})}$". Esto implica que la actualización de R_1 es una de las muchas responsividades activas en curso. De igual manera, con "$\mathbf{A_c}$" mencionamos las agendas en curso y con el subíndice "$_{(\mathbf{P1})}$" que el propósito de S_1 ha sido incorporado a dichas agendas en curso (lo que de paso, implica la puesta a prueba de la fundamentación agencial de S_1, esto es, $_{fA1}$. Ahora, con el subíndice "$_{(\mathbf{R}i)}$" indicamos que entre las **RRA** en curso está incluida la actualización de la responsividad R_i, gracias, también, a la incorporación a las agendas en curso, "$\mathbf{A_c}$", de la función F_i, mencionada mediante el subíndice "$_{(\mathbf{F}i)}$" (lo que implica la puesta a prueba de la fundamentación agencial $_{fA_i}$). Además, con la *activación* de la barra de acceso (esto es, el paso de "$\models$" en la significancia sígnica a "$\models$" en la significación sígnica), queremos indicar que mediante la activación de las responsividades $\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R1})}$ se 'pasa' a la activación de $\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}$. Dicha activación de la barra de acceso es posible gracias al ensamblaje actualizado o activo, "$_{\mathbf{E1}/i}$", del ensamblaje virtual, "$_{\mathrm{E1}/i}$", de las responsividades, y por tanto, $\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R1})}$ y $\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}$, pueden hacer parte del mismo conjunto de **RRA**, junto con las otras responsividades activas que estén dando cumplimiento a las diferentes agendas en curso, $\mathbf{A_c}$. Con las flechas a la izquierda (←) y a la derecha (→), de arriba y abajo y los subíndices "$_{\mathrm{fO}i\text{-}\mathrm{fC}i}$" y "$_{\mathrm{f1}/i}$" expresamos lo mismo que en la formulación de la significancia sígnica, sólo que en este caso efectivamente se 'ponen a prueba' las relaciones de alcance y cierre tanto de la primera responsividad de acceso como de la responsividad representacional.

Por otra parte, expresaremos la *significación sígnica agencial* mediante la siguiente formulación:

$$[[\boldsymbol{O}_i \blacktriangledown_{\mathrm{f1}/i} [\boldsymbol{S}_1] \blacktriangleleft_{\mathrm{c}} [\{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R1})}(\mathbf{A}_{\mathbf{c}(\mathbf{P1})})\}_{\mathrm{fS1\text{-}fC1}}] \models \{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}(\mathbf{A}_{\mathbf{c}(\mathbf{F}i)})\}]_{\mathrm{fO}i\text{-}\mathrm{fC}i}]_{\mathbf{E1}/i}$$

Esquema 6. Significación sígnica agencial

En este caso, habría dos diferencias con respecto a la significación sígnica agentiva. En primer lugar, las relaciones de *obtención* de acceso y representacional ya no sólo se 'ponen a prueba', sino que 'han pasado la prueba', con lo que se

daría cumplimiento al propósito P_1 y a la función F_i embebidas e incorporadas a las agendas en curso, y con ello, a las relaciones de cierre de cada una; al mismo tiempo que se obtendrían positivamente los ítems '$\boldsymbol{S_1}$' y '$\boldsymbol{O_i}$', con lo que las relaciones de alcance para esas responsividades activas sería exitosas. Y esto es lo que queremos indicar con que las flechas a izquierda (←) y derecha (→) de arriba y abajo sean continuas. En segundo lugar, y como consecuencia de lo anterior, vemos que $\boldsymbol{O_i}$ pasa a estar 'activo' (de ahí el cambio a cursiva y negrita en relación al O_i de la significancia sígnica y la significación sígnica agentiva), esto es, $\boldsymbol{O_i}$ ya no es sólo supuesto, sino que efectivamente se obtiene.

Es importante hacer cuatro anotaciones adicionales en este momento:

En primer lugar, es necesario insistir en que que no encontramos un 'signo' aislado en nuestra experiencia, sino que cualquier encuentro con un 'signo' involucra el encuentro con toda una multiplicidad de ítems al interior de la esfera atencional, y por tanto, como parte de una escena semiótica. En ese sentido los esquemas 4, 5 y 6 tienen un valor puramente propedéutico o heurístico, y ponen de relieve algunas de las variables que se ven involucradas en la significancia y significación sígnicas. Su mérito, si es que tienen alguno, consiste en ser construidos a partir de una cierta noción de lo que es un agente, lo que hacía parte de los principios teórico-metodológicos de la semiótica agentiva. Un asunto adicional es cómo se da la articulación entre diferentes significancias y significaciones, y sobre ello volveremos más adelante (ver secciones 3.3.1 y 3.3.3).

En segundo lugar, no es infrecuente el caso en el que $\boldsymbol{S_1}$ sea un ítem 'producido' por el cuerpo vivido (como por ejemplo, un grito, un estado emocional o un ítem imaginado), y como tal, $\boldsymbol{S_1}$ puede ser parte de un sistema de **RRA** anteriores o de sus efectos. En el caso de que sean parte de un sistema anterior de **RRA**, $\boldsymbol{S_1}$ es parte de sistema de responsividades en un sentido análogo al que funcionan las cascadas de blends (un espacio de entrada de una RIC puede ser el blend de una RIC anterior) o que en la semeiótica de Peirce se puede hablar de una 'cadena de interpretantes'. En este último caso un signo determina un interpretante que es a su vez un signo para el siguiente interpretante.[28] Por ejemplo, cuando la construcción de una imagen mental

28 Y ahí termina nuestra analogía: a diferencia del Peirce joven y de la semiótica de Eco, no nos comprometemos con una idea similar a la de "semiosis ilimitada". Los múltiples problemas a los que dicha noción lleva ya han sido expuestos en otra parte (Niño, 2008) y no volveremos a ellos aquí.

de una foto de la niñez nos da lugar a pensar, a su vez, en otras experiencias de la misma época. Cuando se trata de un efecto, S_1 ya no se considera como un aspecto del cuerpo vivido, sino que se trata de un ítem semiótico diferente, sea un cuasi-objeto (como las palabras), u otra clase de ítem semiótico.

En tercer lugar, también es frecuente el caso en el que la activación de $\{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}(\mathbf{A}_{\mathbf{c}(\mathbf{F}i)})\}$sea equivalente a la obtención de O_i, como en los casos de las agendas imaginativas. Por ejemplo, si leemos la frase "imagine un elefante" e incorporamos dicha instrucción a nuestras agendas en curso, nos basta con imaginar un elefante para dar cumplimiento a dicha agenda y a dicho conglomerado sígnico. Como ya se ha mencionado anteriormente son casos como estos en los que hay engranamiento 'neutro' con modalidad disposicional de imaginación en los que la consecución del sentido agentivo es equivalente a la consecución del sentido agencial. (Y es además esta clase de casos los que mejor se ajustan a una propuesta como TEM/TIC).

En cuarto lugar, recordemos que la responsividad de remisión ante un ítem semiótico –o alguno(s) de su(s) aspecto(s)– incluye el conjunto de sus responsividades parciales. Y bien puede suceder que se incorporen, tanto aspectos a las agendas en curso que incluyan respuestas que vayan más allá de sus aspectos de ensamblaje (pre)establecidos, como que ocurra que esas respuestas (parciales) tengan diferente *peso específico* para los agentes. En el segundo caso la enacción de S_1 no implicaría el mismo grado (nivel o importancia) de activación para las RRA de $\{RRA_{(R1)}(A_{c(P1)})\}$ y de $\{RRA_{(Ri)}(A_{c(Fi)}\}$. Recuerde al respecto el caso de las fotografías del templo japonés que vimos anteriormente o deténgase un momento en esta página y observe el tipo de fuente que se está empleando hasta este momento. Si usted es una persona interesada en la fotografía o en la tipografía seguramente pondrá particular atención no solamente a lo representado por los signos, sino a la *manera* en que están construidos: por ejemplo, al modo en que se granula o no la imagen fotográfica, el efecto del contraste, etc.; o en caso de la tipografía, el carácter serifado o no de la misma, etc.[29] Es decir, en la medida en que$\{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}1)}(\mathbf{A}_{\mathbf{c}(\mathbf{P}1)})\}$ y $\{\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}i)}(\mathbf{A}_{\mathbf{c}(\mathbf{F}i)}\}$ hacen parte de las **RRA** que se

29 Esta reflexión ofrece una pista para abordar desde nuestro enfoque los elementos no-figurativos y los llamados 'fenómenos plásticos'. Ahondar en este asunto es algo que no haremos aquí.

han incorporado a las agendas en curso (al igual que su combinación y articulación, sea esta, amalgamamiento o mezcla), también es posible *priorizar* de un modo u otro dichas agendas dentro del grupo de las agendas en curso (priorización hasta cierto punto modulada por la atención), y en esa medida, responder ante ellas, hasta cierto punto, de modo diferenciado.[30] En cuanto al primer caso, se trata de que las **RRA** involucren la activación de responsividades que vayan más allá de la actualización de significancia establecida para el ensamblaje de las responsividades parciales. Piense, por ejemplo, en el caso en el que mientras un Watson pensaría que un paraje bucólico y aislado, en las afueras de Londres, sería un lugar fabuloso para pasar los fines de semana y así descansar de la vida bulliciosa de la ciudad, un Holmes pensaría que pasar allí los fines de semana sería un asunto que habría de pensar muy bien, pues sería un lugar ideal para cometer un crimen o ser víctima de él.

* * *

Ahora, como ya hemos dicho, una cosa es que un signo (o un complejo sígnico) 'tenga' una *significancia sígnica*, y otra cosa es que un agente mediante un acto/acción (o un conjunto de actos/acciones) actualice adecuadamente dicha significancia y llegue así a realizar la *significación sígnica agencial*. Y esto nos permite entender que al responder efectivamente ante la presencia de algo que se considera un signo, un agente pueda fallar de al menos dos maneras.

Por una parte, porque haya un fallo en la *responsividad semiótica*, esto es, un fallo en la actualización de la respuesta adecuada. Por ejemplo, en el caso de la luz roja del semáforo, que supone un agente (idealizado) cuya respuesta

30 En la tradición semeiótica peirceana la tipología de signos establece una tricotomía entre cualisignos, sinsignos y legisignos; esto es, signos que son cualidades posibles positivas, ítems que se presentan a la experiencia inmediata 'aquí y ahora' (*hic et nunc*) y clases generales. Por ejemplo, en la siguiente secuencia de palabras: "perro", "**perro**", "perro", "**perro**" y "perro", tenemos, al menos, un legisigno (la clase general que consiste en la convención "perro"), cinco sinsignos (cada una de las concretas apariciones de la palabra "perro") y un número indefinido –aunque no infinito– de cualisignos (que para cada palabra "perro" incluyen características como forma, grosor de cada letra, etc.). Ahora bien, el punto que queremos resaltar es que la responsividad no será igual frente a una posibilidad cualitativa, que frente a una aparición concreta que frente a una clase general. En ese sentido, las responsividades que hemos involucrado en nuestra explicación de la significancia sígnica involucran esas diferencias, y por eso hemos dicho que han de considerarse como 'entramados de responsividades'.

virtual sea detenerse, y el agente responda con seguir adelante en vez de detenerse. Y esto, a su vez, puede deberse a varias cosas. Por ejemplo, primero, porque el agente no sepa cuál es la responsividad adecuada. Aquí hablaremos de un fallo en la *experticia temática*. En el ejemplo anterior, podría decirse que consiste –entre otras cosas– en no saber reconocer el color rojo y el lugar en el que éste aparece (fallo en la responsividad R_1) o en no saber a qué acciones daría lugar la presencia de la luz roja (fallo en el paso de la primera responsividad de acceso a la responsividad representacional, esto es, fallo en el ensamblaje "$[]_{E\text{-}1/i}$"), o también, en no saber en qué consiste detenerse (fallo en la responsividad R_i).

Segundo, porque el agente aunque sepa cuál es la responsividad adecuada, no esté en condiciones de realizarla, lo que nos enfrentaría a un fallo en la *habilidad agentiva*, que puede tener diferentes niveles. Por ejemplo, en el caso anterior, que el agente no pueda categorizar adecuadamente el estímulo distal; es decir, que no pueda reconocer –ni por tanto identificar– que se trata de una luz roja en la parte superior del semáforo en cuyo caso hablaríamos de un fallo en la *habilidad agentiva interpretativa*. O también, aunque el agente pueda reconocer la luz roja, sin embargo no pueda detenerse, en cuyo caso hablaremos de un fallo en la *habilidad agentiva kinética*.

Tercero, porque el agente, a pesar de saber cuál es la responsividad adecuada, cómo llevarla a cabo y estar dispuesto a actualizarla, puede no notar que está ante la presencia del signo, o aunque lo note, no pueda recuperar la responsividad representacional, lo que muestra un fallo en la atencionalidad (ver sección 1.2.3).

Por otra parte, el agente puede fallar no en cuanto a la *responsividad*, sino al carácter *fundamentado* de la misma. Ahora, en la medida en que la fundamentación puede ser ontológica, agencial o representacional, los fallos también podrán tener esas características.

Por ejemplo, primero, porque la fundamentación ontológica ha dejado de regir, o rige de un modo diferente; como cuando el termómetro 'marca' una temperatura diferente a la real porque se ha dañado o como cuando al pulsar un numeral en el celular aparece otro porque se ha desconfigurado la pantalla (en este caso, decimos que hemos tomado como signo de una cosa lo que

no lo es, o al menos, ya no lo es)[31] y el que podamos *detectar* esta diferencia permite evitar el subjetivismo y el relativismo en el uso de signos. Segundo, porque la fundamentación, aunque siga rigiendo, es falible en el sentido en que no es exhaustiva, sino que sólo vale para la mayoría de los casos o para los casos típicos, pero no es única; como en el caso en que alguien interprete una señal de tránsito en la que aparece una vaca como advirtiendo la presencia sólo de vacas adultas y no la posibilidad de que haya toda clase de bovinos, equinos, etc. Aquí, entonces, quedan incluidos los casos en los que el alcance de una fundamentación no se correlaciona con los de su responsividad o se confunde el alcance una fundamentación con la de otra.

En cuanto a los fallos en la fundamentación agencial consistirán en que los agentes, por una parte, atribuyan o detecten erróneamente los propósitos de los signos, o incluso, no detecten que se trata de un signo: por ejemplo, si llegamos a un lugar y vemos un ítem con el aspecto de una mandarina y cuando la tomamos, nos damos cuenta de que se trata de una mandarina de madera de las que pertenecen a esa clase de adornos que se suelen poner en el comedor de ciertos hogares. Por otra parte, cuando los agentes rechacen la función y/o propósito del signo (o signos) en cuestión o se nieguen a incorporarlos como parte de sus agendas en curso, bien sea porque les parezcan inoportunas, impertinentes o inadmisibles (inverosímiles/inaceptables) las agendas mismas o los efectos de su posible cumplimiento. Por ejemplo, en el caso de que alguien se niegue a emplear un cierto signo porque asocie su uso (incluso, si no ha tenido experiencia directa con él) con algo grotesco o la persona que se niega a ver una película de terror precisamente porque piensa que le va a parecer 'miedosa', o en un caso más extremo, la persona que decide pasarse un semáforo en rojo y no detenerse. Al igual que en el caso de la significancia de uso, este último ejemplo, además, pone en evidencia que la actualización de la responsividad fundamentada requiere de la *cooperación* del agente.

En cuanto a los fallos en la fundamentación representacional, pueden presentarse tres casos. En un caso el vínculo (similaridad, acción/reacción, hábito) entre los ítems es real, pero falible, como cuando llegamos a un lugar en el que huele a comida, lo cual nos hace pensar que hay comida, pero en realidad

31 Ésta es una distinción que retomamos de Short (2007: 160).

ya no la hay, sino que sólo quedan los trastos para lavar. El segundo caso se da cuando el vínculo entre los ítems en cuestión es real, pero fortuito, como cuando en un reloj análogo dañado, detenido y sin cuerda leemos la hora y es la hora correcta, pero sólo por casualidad (y esto puede pasar, dos veces al día). Como éste es el caso que hace las delicias de los escépticos modernos, agregaremos que es un fallo porque lo que respalda la responsividad no es el buen funcionamiento del reloj sino el hecho de que diariamente en dos ocasiones la hora a la que apuntarían todos los relojes análogos en funcionamiento correcto es la misma a la que fortuitamente apuntaría el reloj en cuestión. El tercer caso se da cuando el vínculo entre los ítems en cuestión no es real (aunque pudo haberlo sido anteriormente), como en el caso en el que alguien vaya a pagar en un establecimiento en Francia con francos, cuando esa ya no es la moneda de uso común en ese país.

Una última clase de fallo en la actualización de la significancia, no inusual, pero que mencionaremos sólo tangencialmente, tiene que ver con el hecho de que el ítem O_i que se está representando mediante el uso de signos sea un ítem *imposible* de actualizar (y por esto, lo relacionaremos con la fundamentación ontológica). Pensemos en casos como la búsqueda de la solución para la cuadratura del círculo. Aquí, por supuesto, tenemos diferentes signos que podemos usar para representar esa búsqueda, como por ejemplo, las palabras "cuadratura del círculo". Y por supuesto, esta fue una búsqueda a las que muchas personas dedicaron tiempo, esfuerzo y energía, y por tanto, fue una agenda real, en el sentido de ser una agenda en curso para los que intentaron cumplirla. Pero era una agenda irresoluble, como luego logró demostrarse. En este caso, esos investigadores le dieron un sentido agentivo a lo que no podía (y desde un punto de vista lógico no puede ni podrá) tener un sentido agencial. Esta clase de fallo ilustra dos asuntos adicionales. En primer lugar, en la medida en que en la significancia sígnica tenemos un cierto ítem semiótico S a partir del cual podemos extraer información de un ítem semiótico O, si bien este último puede 'ser' un ítem imposible, el ítem S no puede serlo, pues si no fuese así, no podríamos siquiera reconocerlo. En segundo lugar, el 'ítem imposible' será representado mediante una abstracción hipostática como *aquello* cuya obtención daría cumplimiento a la agenda en cuestión, como en el caso de la solución a la "cuadratura del cír-

culo", sólo que ese "aquello", en la medida en que irresoluble, es inobtenible. Y en este sentido no habría una responsividad ni fundamentación ulterior para un ítem así.

En la tabla 18 presentamos un resumen de las diferentes formas que pueden tomar los fallos en la actualización de la significancia sígnica.

Fallos en la responsividad	En la pericia disposicional-temática (para R_1 y/o R*i*)
	En la habilidad agentiva (para R_1 y/o R*i*)
	En la atención (para R_1 y ocasionalmente R*i*)
Fallos en la fundamentación ontológica	Ya no rige (para R_1 y/o R*i*)
	Atipicidad (para R_1 y/o R*i*)
	Imposibilidad de obtención (para S y/o O)
Fallos en la fundamentación agencial	Desacierto en atribución de función o propósito
	Desacierto por conflicto con otras agendas
	Inadmisibilidad agencial (axiológica)
Fallos en la fundamentación representacional	La relación O/S es actual, pero falible
	La relación O/S es actual, pero fortuita
	La relación O/S ya no es actual

Tabla 18. Fallos en la actualización de la significancia sígnica

Por supuesto, pueden presentarse casos en los que haya varios fallos simultáneamente. Por ejemplo, suponga que usted va a una playa y ve que salen del mar una serie de cangrejos que dejan unas huellas[32] que forman unas figuras en las que es reconocible lo siguiente "¡bienvenidos!". En este caso sería un error pensar que los cangrejos han producido una palabra, porque la producción de una palabra implica reconocer que en su producción han intervenido al menos dos clases de reglas (Short, 2007: 212, 221):[33] unas convenciones

32 Las huellas normalmente son icónicas e indexicales simultáneamente: indexicales del agente que las produce e icónicas en la medida en que tienen una relación de parecido formal con aquello de lo que son huella. Así, la huella que encuentra Robinson en la arena, es tanto un índice de una presencia pasada reciente, como un icono de una planta de pie humana (y no por ejemplo, de un avestruz o de Jabba the Hutt). En este caso, las huellas de los cangrejos son índice de la presencia de esos animalillos, e iconos de las formas de sus patas, al igual que de las rutas que ellos han tomado.

33 En la clasificación de los signos de Peirce una palabra es, en tanto que convención, un legi-

para la formación de sus instancias (construir "bien vencidos" no es lo mismo que construir "bienvenidos") y otras para su interpretación (asignar una emoción, situación, evento u objeto a una instancia de dicha palabra), siendo crucial que las convenciones para su interpretación permiten determinar qué clase de (rasgo del) ítem semiótico es el que va a representarse por medio de su uso: ése es su propósito (note, de paso, que las primeras convenciones permiten que en la esfera atencional de otro agente se puedan determinar ciertos ítems como diferenciados de otros, mientras que las segundas permiten coordinar la acción con el (o del) otro o llamar su atención sobre algo). Las palabras, por ello, normalmente son reconocidas como símbolos y la producción de una instancia como un índice de la intención de su productor de producir un símbolo, y la instancia misma como un índice del símbolo mismo. Y cuando las 'cosas salen bien' el contenido de la intención de significar (cf. Grice, 1989: caps. 1, 5 y 6) 'coincide' con el contenido del símbolo (en nuestros términos, la significación de la realización agentiva 'actualiza' con éxito la significancia del símbolo, y ésta corresponde al contenido de la intención presente de significar). Lo que podemos hacer, sin embargo, es decir que los cangrejos han producido algo que es interpretable como un ícono de una palabra, esto es, algo que tiene las características formales (en este caso, perceptuales) de una expresión del español. Y en el reconocimiento de un icono no tiene que intervenir intención alguna: por esto podemos reconocer en las nubes iconos de conejos, pájaros y cuantas figuras tengan relaciones formales apropiadas con otros objetos de nuestra experiencia. Ahora, la diferencia entre una palabra y un icono de una palabra es como la diferencia entre el

signo simbólico; en tanto que aparición concreta producida a partir de la convención (una "*réplica*"), es un sinsigno indexical; y en la medida en que 'encarna' diferentes cualidades (ser larga, corta, etc.), cada una de esas cualidades puede considerarse un cualisigno icónico. Los comentarios que vienen tienen en cuenta a una palabra como 'legisigno simbólico', sin tener en cuenta otros aspectos de la clasificación de los signos, ni tampoco, las reglas de su combinación con otras palabras (que incluiría su modo de 'encajar' en la gramática), y que involucraría otros signos. Habría que agregar, en todo caso, que esta dimensión 'gramatical' de las palabras normalmente no es estudiada por los semeióticos peirceanos. Ahora, si hacemos caso a la sugerencia de Tomasello (2003: 9) en relación a los orígenes filogenéticos del lenguaje, lo que pensaríamos es que la capacidad *general* de generar legisignos, y en particular, legisignos simbólicos, es parte de las condiciones iniciales primarias para la generación del lenguaje verbal (filogenética), mientras que la generación de la gramática es secundaria (es un asunto histórico-cultural), y los legisignos involucrados en ella estarían más vinculados con la forma como se ha generado históricamente el terreno común colectivo en una cierta cultura.

dibujo de una bandera y una bandera: mientras que el primero nos permite el reconocimiento del segundo, eso no implica que las convenciones que nos han autorizado a usar el segundo se apliquen, *simplicter*, al primero. Es más bien, por medio de un uso 'extensivo' y 'parasitario' (y si se considera no admisible, 'abusivo') del primero de las reglas por medio de las cuales el segundo se produce, que un icono de una bandera puede pretender usarse 'como' una bandera. Y así, del mismo modo que se espera que los billetes los produzcan instituciones oficiales (el Banco de la República en Colombia) y no personal privado, y por ello, los billetes que producen estos últimos se consideran 'billetes falsos', se espera que las palabras las produzcan seres con agencia intrínseca, pero con capacidad cognoscitiva y un carácter cooperativo que les permita comprender el uso de tales ítems, y hasta donde sabemos, los cangrejos no lo son (otro tanto diríamos de la 'imitación' hecha por un loro), por lo que en este caso, también tendríamos una suerte de 'palabra falsa', y por tanto, de 'símbolo falso' e 'índice falso' (las huellas son 'índices verdaderos' porque la relación entre las huellas y los cangrejos es causal y actual, pero la configuración de las marcas en la arena son un 'índice falso' de una palabra porque no hay una relación causal entre intención y marcas en la arena, dado que no hay tal intención (*i.e.*, no hay causación intencional (cf. Searle, 1983), de producir esas marcas), y por tanto, hay un fallo en la regla de formación de las instancias de la palabra.[34] Así, si alguien interpreta este caso como la producción de una palabra falla al menos en dos dimensiones. Se trata, por una

34 Es obvio que las personas que creen (esto es, dan sentido de realidad y están dispuestos a engranarse kineto-perceptualmente en el mundo experiencial de base a partir de ello) en los 'hallazgos' de prácticas como la cartomancia o la quiromancia, o en el 'hallazgo' de una 'imagen milagrosa de la virgen en una pared', no consideran a tales marcas como 'falsos símbolos' o 'falsos índices' (lo que no implica que los participantes no creyentes en tales prácticas no puedan seguir de un modo adecuado las 'normas' de esas prácticas: nada impide a un no creyente en la nigromancia interpretar las vísceras de acuerdo a la 'doctrina'). Pero, por supuesto, no es lo mismo creer que algo tiene un cierto carácter que saberlo. Como ya hemos señalado, esto es esencial para la distinción entre sentido agentivo y sentido agencial. Evidentemente, además, puede haber prácticas reales para las que no haya consenso sobre si están usando o no 'símbolos falsos' e 'índices falsos' como 'símbolos e índices verdaderos': un ejemplo no falto de controversia es el psicoanálisis. Pero si lo dicho sobre la manera en que funcionan símbolos, índices e íconos es plausible, la ausencia de consenso en un momento dado (que involucra diferencia de opinión en virtud de intereses cuyas premisas no siempre reposan en hechos probados), no implica la posible falta de convergencia (que involucra el escrutinio de la evidencia a favor de una u otra teoría, y donde el interés que prima por sobre los demás es la determinación de la verdad). Éste es asunto que, sin embargo, merece explorarse en un trabajo aparte (cf. Short, 2007: cap. 12).

parte, de un fallo en la fundamentación representacional (no hay relación de acción/reacción o de hábito entre signo e ítem representado), y por otra, en la medida en que el establecimiento de una regla de interpretación se realiza en función del propósito que permite cumplir esa regla, hay un fallo en la fundamentación agencial, pues se están atribuyendo propósitos a las marcas dejadas por los cangrejos que no corresponden a lo que estos pueden hacer.[35]

Ahora, y al igual que pasaba con la significancia de uso, una situación que puede o no considerarse un fallo, puede darse cuando el agente, a pesar de que sepa cuál es el propósito del signo y la responsividad correspondiente y cómo llevarla a cabo, decida no actualizar la responsividad de acceso, es decir, decida responder de una manera no anticipada al signo o conjunto sígnico en cuestión, por ejemplo, decidiendo interpretar el signo de otra manera. En un caso así, se puede estar estableciendo una nueva responsividad de acceso o un nuevo propósito o función, o incluso, un nuevo ensamblaje, cuya fecundidad dependerá tanto del éxito en la fundamentación ontológica y representacional que tal situación establezca, como de la aceptación que tenga en el grupo tal propuesta de significancia.

Finalmente, no deja de ser importante anotar que si un agente actualiza correctamente la significancia sígnica (sin que se presenten fallos de ninguna clase), y sin embargo, no cierra su agenda, lo que puede estar sucediendo es que la *significancia* de los signos en cuestión esté mal asignada. Aquí no hablaremos de fallos de actualización, sino de *fallos en el establecimiento de la significancia* sígnica. Y como tales, dichos fallos serán fallos en la *asignación* (que incluyen distribución, producción o reproducción) de significancia, como por ejemplo, asignar mal una regla de interpretación o construir un mapa con proporciones desiguales entre partes. Esto nos permite pensar que también puede haber un fallo en el *fundamento ontológico* (no funciona porque la regla de interpretación asigna un objeto diferente al esperado o porque no hay coordinación topológica entre mapa y objeto), y esto indica que hay 'problemas' en el *estableci-*

35 Se sigue de lo que acabamos de decir que una misma palabra puede ser varios signos, al igual que el ejemplo que hemos dado de la cruz: una palabra producida con la intención de significar su contenido es icónica de cualquier otra palabra que sea como ella, es indexical de su productor, de su modo de producción, de la regla de formación usada en su formación; y es simbólica, por el modo convencional (habitual) en que se le asigna el ítem semiótico que se representa en su uso.

miento del fundamento ontológico, esto es, *antes* de cualquier enacción sígnica. Al igual que anotábamos con la significancia de uso, aquí no habría entonces un fallo en la realización agentiva, sino en el *establecimiento* de la significancia sígnica. Y del mismo modo, en la medida en que es en el seno del *terreno de familiaridad* donde se aprende, atribuye, asigna, produce y reproduce las muy diferentes significancias, un examen atento de dicho terreno puede permitir descubrir o detectar los fallos de establecimiento o actualización de la significancia. Y además, no será extraño, entonces, que un intento infructuoso de actualización de la significancia lleve a una pérdida de *fiducia semiótica* en relación a esa significancia, sea que se deba o no, a un fallo en el establecimiento de la significancia sígnica. En la tabla 19 se resumen tales reflexiones.

Fallos en la responsividad	Fallo en la asignación de responsividad virtual
Fallos en la fundamentación (ítem corporal y de uso)	Fallo en asignación de materiales
	Fallo en articulación de sus partes

Tabla 19. Fallos en el establecimiento de la significancia (de uso y sígnica)

* * *

Ahora, del mismo modo en que encontrábamos condiciones de usabilidad (condiciones de uso y de funcionamiento) para la significancia de uso; así mismo podemos encontrar ahora algunas condiciones para el empleo de los ítems semióticos que pueden cumplir legítimamente la función de signo, esto es, lo que hemos llamado su *propósito*.

En primer lugar, se llamarán *condiciones de solución* a las cosas que se tienen que dar en la *situación/mundo* para que se 'realicen' los propósitos 'de' los signos. Las *condiciones de consecución* son el conjunto de cosas que tienen que pasar en la *situación/mundo* para que un agente (posible) pueda llegar a establecer unas *condiciones de logro* y éxito que le permitan la realización de las *condiciones de solución* correspondientes a esos signos. Para que se lleven a cabo los propósitos de los signos es preciso que se den simultáneamente sus *condiciones de solución* y sus *condiciones de consecución*, de modo no defectivo, que en conjunto se llamarán *condiciones de obtención*. Por ejemplo, para que un semáforo con la luz roja encendida se le pueda asignar el contenido rela-

tivo a que lleva a la acción de detenerse, éste 'tiene' como algunas de sus *condiciones de consecución* que sea perceptible y que de hecho exista una serie de convenciones que regulen la circulación de los vehículos, y de este modo, que existan calles y vehículos. Y tiene como una de sus *condiciones de solución* que cuando la luz roja esté encendida los carros se detengan. Por supuesto, en este caso el signo (o más precisamente, el conglomerado de signos) consiste en la luz roja reconocible del semáforo y el *propósito* (inmediato) *del signo* –el tipo de resultado inmediato esperado– es el detenerse de los vehículos (de motor o tracción animal).[36] Ahora podemos agregar que en el caso mencionado las *adecuadas* condiciones de solución se relacionan con la *responsividad virtual de acceso* de la significancia sígnica, mientras que su *fundamentación* se relaciona con las *condiciones de consecución*. En la tabla 20 se resumen las características acabadas de mencionar.

Clase	Objetivo	Condiciones generales	Condiciones específicas
Signos	Propósitos	Condiciones de obtención	Condiciones de solución y de consecución

Tabla 20. Condiciones para la significancia sígnica

* * *

Un asunto final a tratar aquí es que los signos en general, y los signos lingüísticos en particular (aunque algo similar se puede decir de la significancia de uso), *infra-especifican las condiciones de sentido de su uso*, es decir, infra-especi-

36 Cada acto/acción de significar es un compuesto de interpretantes dinámicos, que es donde radica la significación. Y así la significancia es diferente de la significación. Pero, algún peirceano podría preguntar ¿y el interpretante ideal? Aquí hay que diferenciar el sentido agencial del agentivo. El interpretante ideal agencial es aquel que se relaciona con la mejor manera de dar cumplimiento al propósito del signo/presentificación. Ahora, tal como señala Short (2007) un mismo signo puede desarrollar diferentes interpretantes ideales, y así, puede haber diferentes responsividades ideales (o mejor, idealizadas) para un mismo signo. Por otra parte, el interpretante ideal agentivo es el hábito que ha adquirido o está adquiriendo el agente y que se ejemplifica en una u otra significación concreta. En esa medida, da cuenta de parte de su pericia agentiva. Por supuesto, el agente puede desarrollar un hábito agentivo agencial y así producir el interpretante ideal. Lo llamaremos en ese caso responsividad *normal*, en el sentido en que sea una norma para el estándar de rigor contextual en relación con el propósito o la función del ítem semiótico en cuestión.

fican sus condiciones de obtención, y dichas condiciones se especifican cuando los agentes situados enactúan las palabras (o los conglomerados sígnicos) cuando encarnan ciertos roles.

Recordemos que los actos/acciones realizados en virtud de un cierto rol agentivo o agencial tienen un valor particular según sean las actividades que dan cumplimiento a las diferentes pretensiones establecidas, adoptadas o aceptadas para dicho rol. Así, una solicitud dada por alguien mientras desempeña su papel de médico cumple un papel significativo diferente que si la da mientras desempeña el rol de padre o de fiscal. Hemos llamado *conductas* a los actos/acciones embebidos en las actividades asignadas a un cierto rol agentivo o agencial (ver sección 1.5). Así, aunque dos actos/acciones pueden parecer 'iguales', si se trata de *conductas* diferentes dejan de serlo. Por ejemplo, retomemos la frase tantas veces analizada en la literatura: "Ese cirujano es un carnicero".[37] Si, como dicen Brandt & Brandt (2005), quien lo dice es una persona (llamémosla Sara) que se encuentra en una situación particular, como un post-operatorio en un hospital, y se lo dice a su pareja en tono exaltado, mientras mira una cicatriz en su abdomen, con la idea de conseguir la simpatía y el consuelo de aquella, seguramente la frase hay que interpretarla como una expresión metafórica y como el intento de hacer un reclamo con respecto a la conducta descuidada del galeno. Aquí Sara desempeña el rol agentivo de una paciente que protesta (lo que supone una agenda per-agencial) mediante una aseveración (lo que supone un dia-acto y una sub-agenda o dia-meta) porque ha sido víctima de una práctica imprudente o desconsiderada por parte de alguien que ha desempeñado el rol agentivo de cirujano, y ese acto de habla se puede considerar como una *conducta* en la que hay una reprobación (con contenido metafórico) en relación a una serie de conductas previas de alguien más (el cirujano). Ahora pensemos en una segunda situación donde Sara (ya recuperada) va a una fiesta de disfraces con un acompañante, y una vez allí ella le dice a éste: "¡Ese cirujano es un carnicero!", significando que la persona vestida de cirujano tiene como oficio el de carnicero. En este caso, Sara desempeña la actividad de un acompañante que informa algo

37 Para un uso particular de la noción de infra-especificación, cf. Langacker (1987: 66). Para una discusión de la frase que involucra el cirujano-carnicero, cf. Grady, Oakley & Coulson (1999); Brandt & Brandt (2005); Brandt (2013: 255-282).

(sub-agenda per-agencial) mediante una aseveración (dia-acto y dia-agenda) porque le interesa que su propio acompañante tenga esa información, bien sea porque le parece relevante, chistosa, paradójica, etc. Y desea que su acompañante comparta esta opinión (per-agenda). Ahora, en esta segunda ocasión seguramente hay que interpretar el acto de habla de Sara no como expresando un contenido metafórico, sino como una descripción literal. Como es evidente en este ejemplo, Sara enactúa las mismas palabras en situaciones diferentes y con objetivos diferentes. Y a pesar de que se trata de las mismas palabras, se trata de conductas diferentes, lo que hace que su sentido sea diferente. Es de este modo que los participantes especifican las condiciones de obtención de los ítems semióticos que usan, y así, pueden atribuir y detectar a dichos ítems significados diferentes; es decir, respondan a ellos y con ellos (en el caso del lenguaje verbal, el oyente y el hablante) de modos diferentes.

En consecuencia, la enacción de los signos no sólo especifica su significancia, sino que especifica las condiciones disposicionales de su uso. Esto, entonces, directamente se relaciona con las condiciones de *admisibilidad* (verosimilitud/aceptabilidad), y por tanto, con la *condición fiduciaria* (rango fiduciario, marco fiduciario y fiducia semiótica). Y de nuevo, este asunto permite también dar cuenta de la formación de nuevas *disposiciones agentivas* (creencias, deseos e intenciones) y de sus *temas*. Esto es importante en la medida en que los efectos per-agentivos emergen en forma de sentimientos, creencias, acciones, intenciones, etc.; y estos sólo llegan a emerger en el marco de una agentividad previa. Hay que mirar, sin embargo, en cada caso si la formación de *temas* deriva de fuentes externas (autoridad); claves externas (integración); fuentes internas (deducción, inducción, abducción), alguna combinación de las anteriores, u otras opciones más.

De esta manera, no se trata de que –como en la semántica filosófica– el sentido de una palabra dependa de la oración en la que aparece, sino que, más bien, y primariamente, que el sentido de un acto/acción (y, por tanto, de una enacción) depende de la actividad de la que hace parte. Y como la enacción de una palabra (o de un conglomerado sígnico) es el modo en que un agente en un cierto acto/acción usa dicha palabra, el sentido (circunstancial) 'de' una palabra o una frase (o más ampliamente un conglomerado sígnico) depende de la *conducta* que le enactúa. Así, esta discusión ilustra, nuevamente, dos asuntos sobre los que he-

mos insistido a lo largo de este texto. Primero, las palabras –y en general los ítems semióticos no corporales– no significan nada por sí mismas, porque significar es una actividad que sólo pueden realizar los agentes. Y segundo, si un mismo ítem semiótico se usa de manera diferente, se significa de manera diferente.

La consecuencia de lo anterior es que la *significación* (*de uso* y *sígnica*) está incluida en el sentido agentivo producido en situación con el que se está intentando dar cumplimiento a una agenda, mediante conductas específicas. Y se tratará, además, de una *significación de uso* cuando se han incorporado a las agendas en curso las funciones y sub-funciones de los diferentes ítems semióticos que se enactúan; mientras que será una *significación sígnica* cuando se han incorporado a las agendas en curso los propósitos de los signos y se están enactuando los ítems semióticos que les corresponden.

Ahora, para cualquier enfoque semiótico es importante decir cómo entiende la *semiosis*, esto es, la significación en acto.[38] En primer lugar, hay que decir que la *significación*, entendida como el proceso y el producto del *acto de significar* (la agencia operativa en-acción), es siempre *enactiva*. La *semiosis* (incluyendo entonces la significación sígnica y la significación de uso) consiste para la semiótica agentiva, en la *producción y consumo de sentido realizado en la escena de base en relación a la escena semiótica* y *que se somete a escrutinio agentivo*. La *semiosis*, entonces, está embebida en el *sentido agentivo.* Y el sentido agentivo, si es algo, es también un asunto de engranamiento, atencionalidad, situacionalidad, en otras palabras, de *narracionalidad* (ver sección 2.4.4.2).

De esta manera, la significación es inherente a la realización agentiva y los agentes están 'condenados' a la dación de sentido por el simple hecho de ser agentes. El que tengan que realizar una significación de uso o sígnica es 'consecuencia' de su proceso de 'inculturación'. De esta manera, podemos profundi-

38 Según una cierta tradición interpretativa, para Peirce la semiosis era el signo-en-acción. Tal como ha mostrado Thomas Short (2007), esto es parcialmente cierto para las propuestas del Peirce temprano. Pero independientemente de ellos, pensamos aquí que esa propuesta supone que es metodológicamente fructífero pensar un signo aisladamente, y de este modo, en interpretantes aislados. Para Greimas la semiosis se daba en la 'manifestación' en la que el plano de la expresión y del contenido establecían una relación solidaria, en los enunciados (Greimas & Courtés, 1979). Aquí, en nuestra opinión, uno de los problemas es aceptar que hay un principio de inmanencia que organiza lo que se 'manifiesta' en 'superficie' (!), independiente de cualquier constricción agentiva o agencial.

zar en la distinción entre *significación* y *significancia*. Ésta última será la responsividad virtual R fundamentada que "puede anticiparse" para un ítem semiótico, sea un ítem de uso o un signo, y como tal presenta condiciones infra-especificadas de contenido, esto es, antes de la especificación que introduce el agente en el uso (y por tanto, las agendas y sub-agendas en curso del agente). De esta manera, para un contexto dado en el que aparezca un cierto ítem semiótico, y a no ser que se requieran condiciones adicionales, se "puede anticipar" aquello en lo que consista dicha responsividad, lo que involucra algún grado de *vaguedad* y *genericidad* (ver sección 2.4.1 y 2.4.2), dependiendo, por ejemplo, de los niveles de atrincheramiento y saliencia que típicamente se le puedan asociar a los estándares de ese contexto particular en cuanto a su constructibilidad y recuperación (lo que, de paso, explica por qué la infra-especificación no lleva a que cualquier respuesta virtual R sea igualmente vaga o genérica, o en el peor de los casos, sea tan 'inestable' como para que sea equivalente a cualquier otra respuesta). Pero en el uso efectivo, dadas las condiciones efectivas de la circunstancia, un agente tenderá a especificar y precisar las condiciones que el ítem usualmente tiene, y de este modo, allí este último puede adquirir un *sentido* particular. De esta manera –y tal como lo dijimos en la sección 2.4.3.2–, el *sentido* 'de' un ítem semiótico viene dado por el agente que lo usa (o re-usa) en una *situación* dada; y por tanto, hace parte de la *significación* agentiva en el cumplimiento de agendas en curso[39]. Así, la significación se diferenciará de la significancia, y estas dos del *significado*, en tanto que éste define compatibilidades e incompa-

39 Es evidente que las REM/RIC son, por definición, espacios mentales construidos ongoing-online. Por tanto, no tiene asidero teórico realizar RIC de anuncios publicitarios, novelas o cualquier conglomerado sígnico que no sea parte de la realización agentiva de un agente real (esto, por lo demás, debería poner un ojo avizor sobre los presupuesto de una propuesta como la de Dancygier, 2010). Así, aunque los ejemplos que hemos construido en la sección dedicada a TEM/TIC los hemos tomado como punto de partida para presentar su articulación teórica, de ahora en adelante tendremos que diferenciar las RIC efectivas de las que supuesta e idealizadamente haría un agente idealizado o una audiencia ante los ítems semióticos en cuestión, asunto que en algunas ocasioneses es pasado por alto por Fauconnier y Turner. Por ejemplo, su exposición del ejemplo del monje budista (2002: 39-44) parece el de una RIC efectiva, pero el del teorema de Pitágoras es de una RIC idealizada (2002: 77-78), y hay casos, como el de Regatta (2002: 63), que no es claro si es lo uno o lo otro. En otras palabras, las REM/RIC podrían ser parte de la ejecución de la agencia operativa de un agente en concreto, mientras que los anuncios o ítems semióticos no corporles, en general, sólo presentan agencia derivada y por tanto no pueden tener REM/RICs, aunque sea posible pensar, que un agente idealizado pudiera 'construirlas'. O al menos, eso explica que ciertas responsividades, por así decirlo, anticipadamente se piensen como 'blendeables' (ver sección 3.3.4).

tibilidades potenciales (no virtuales) en la estructura disposicional-temática de un agente, que se actualizarán en una enacción particular. Así, la especificación de la significación puede llevar a diferentes fallos, como cuando no coinciden "contenido usual" (la *significancia*), lo que se "dice" (el *sentido*) y lo que se "quiere decir" (la intención de actualización del *significado*).

3.3. La significancia articulada, la capacidad agentiva y la significación

3.3.1. La cuestión de la 'composicionalidad' de la significancia

En aras de manejabilidad de la descripción, resaltemos de la significancia sígnica el ensamblaje de las responsividades:

$$[\{R_1\} \Vdash \{R_i\}]_{E\text{-}1/i}$$

Y por ahora concentrémonos en la idea de que el ensamblaje configura una estructura del estilo '$[\{...\} \Vdash \{...\}]_{E\text{-}1/i}$'[40] donde '$\{R_1\}$' sería la responsividad de reconocimiento de los signos que pueden llegar a estar presentes en la esfera atencional, mientras que '$\{R_i\}$' es la responsividad representacional a la que se accedería desde la primera.

La pregunta inmediata es: ¿cómo se articulan las diferentes significancias entre sí? Es decir, si tenemos una presentificación (ver sección 2.4.4.3), pongamos por caso, $[S_1, S_2]$, ¿cómo se *entrelaza* cada conjunto de responsividades correspondientes, esto es, $\{R_1, R_2\}$ y $\{R_i, R_{ii}\}$? Y, además, ¿cómo se *ensamblan* las responsividades que se están *entrelazando*, esto es, $[\{R_1, R_2\} \Vdash \{R_i, R_{ii},\}]_{E\text{-}1\text{-}2/i\text{-}ii}$? Por ejemplo, supongamos que tenemos la presentificación "el perro maúlla". La pregunta es, ¿cómo se entrelazan las palabras /el/, /perro/ y /maúlla/ o los contenidos "EL", "PERRO" y "MAÚLLA"? Y además, ¿cómo se ensamblan el conjunto de las palabras con el conjunto de conceptos?

Note usted que, por una parte, cada una de las diferentes responsividades puede entrelazarse estableciendo combinaciones entre ellas, mediante el establecimiento de compatibilidades o incompatibilidades de las unas con las otras,

40 La fuente de inspiración de lo que sigue –como ya se señaló– es la propuesta langackeriana.

y de este modo, verse como *componentes* parciales de un *compuesto* que su entrelazamiento genera. Así, se puede suponer, de modo simplificado, que $[R_1 + R_2] = [R_3]$ y que $[R_i + R_{ii}] = [R_{iii}]$, donde $[R_3]$ y $[R_{iii}]$ serían compuestos. Pero a su vez, estos compuestos podrían considerarse como estableciendo un nuevo ensamblaje, así: $[\{R_3\} \Vdash \{R_{iii}\}]_{E\text{-}3/iii}$. Y si esto es así, entonces podemos suponer que los compuestos pueden ser componentes para compuestos aún más complejos, y así sucesivamente. Esto se puede mostrar de forma esquemática así:

$$[\{R_a + \ldots + R_m\} \Vdash \{R_i + \ldots + R_y\}]_{E\text{-}a\text{-}m/i\text{-}y} \leftrightarrow [\{R_n\} \Vdash \{R_z\}]_{E\text{-}n/z}$$

Esquema 7. La composicionalidad de la significancia

En Gramática Cognitiva a esos esquemas de compuestos de ensambles se les denomina 'construcciones' (cf. Langacker, 2013: 162);[41] pero en la medida en que aquí esos ensambles están supeditados a las condiciones adicionales de la significancia, no sólo lingüística sino semiótica, llamaremos *significancia articulada* a la significancia que se genera por 'aglutinar' o 'conglomerar' signos, y también usaremos ese nombre para el 'aglutinamiento' de significancias de uso. Antes de proseguir, es importante aclarar el sentido que le hemos dado a "+" y a "↔" en el esquema 7. En primer lugar, "+" implica que se puedan 'sumar' las responsividades. Pero como éstas no son conjuntos extensionales, no se trata de que siempre sean sumas como las de los números, sino más bien aunamientos o distanciamientos, convergencias o divergencias, reforzamientos o debilitamientos, etc., de los diferentes entramados responsivos virtuales, dependiendo de si se trata de superposiciones o yuxtaposicio-

41 No sobra recordar, en todo caso, que esas construcciones se adquieren como abstracciones de eventos de uso concreto (recuerde que eso es lo que explica el fenómenos del *atrincheramiento*, ver sección 1.2.2.1), y en esa medida, habrá unas ciertas 'trazas' de esos usos. En efecto, Langacker mismo afirma: "las unidades lingüísticas se abstraen de los eventos de uso, y retienen como parte de su valor cualquier faceta recurrente del contexto interactivo y discursivo. Las estructuras lingüísticas, por tanto, incorporan expectativas del discurso y son interpretables como instrucciones para modificar el estado actual del discurso" (2001: 143). Ahora, la noción de 'expectativa' y de 'instrucción', al igual que la noción de 'uso' presuponen la noción de objetivo, en tanto que se generan y evalúan en relación a dichos objetivos, y en esa medida, las unidades lingüísticas (esquemas de construcción, ensambles simbólicos) son relativas a *propósitos*. Y ésta es otra de las razones por las cuales, nos parece, parece haber convergencia entre las tesis langackerianas y nuestros intereses en la agencialidad humana.

nes, en las que se llama la atención sobre los diferentes pesos específicos que pueden tomar las muy diversas zonas virtuales. Por otra parte, con el signo "↭", queremos dar a entender que se trata de un resultado, no siempre 'analítico', como lo sería el de una implicación material deductiva, "→"; sino que precisamente se trata muchas veces de un resultado 'sintético', globalizante, en el que, como se suele decir, el todo es más que la suma de sus partes (y con esto estamos haciendo un guiño a la TEM/TIC/Aarhus)

Vamos a ilustrar lo anterior apelando a un ejemplo. Hemos escogido la frase "Eva da una manzana a Adán". La articulación de esa frase nos impondría una estructura de ensamble *compuesta*, más o menos como la siguiente:

[[Eva da una manzana a Adán] ╟╢ [Eva da una manzana a Adán]] $_{\text{E-EDMA}/\textit{EDMA}}$.

Mientras que su estructura por *componentes* –sin intentar ser exhaustivos– sería algo como:

[[Eva] ╟╢ [Eva]] $_{\text{E-E}/\textit{E}}$.

[[[una] manzana]] ╟╢ [[una] manzana]]] $_{\text{E-UM}/\textit{UM}}$.

[[[___] [a] [Adán]] ╟╢ [[___] [a] [Adán]]] $_{\text{E-AA}/\textit{AA}}$.

[[[___] da [_____], [_____]] ╟╢ [[___] da [_____], [_____]]] $_{\text{E-D}/\textit{D}}$

En aras de la brevedad, por ahora vamos a dejar de lado las expresiones sígnicas, y por tanto, la primera responsividad, [R]; y vamos a suponer que todo lo que sigue es el *entrelazamiento* de la segunda parte del ensamblaje, esto es, de [R].

Hemos dejado al ensamblaje de dar, '$_{\text{E-D}/\textit{D}}$' con 'tres espacios en blanco', porque, tal como vimos en la ontología agentiva, '*dar*' es un fenómeno tríadico (ver sección 2.3.2), y así, su significancia consiste en una responsividad que entrelaza otras tres responsividades. Y esto haría que nuestro compuesto inicial tuviera una estructura interna como:

[[EVA] [DA] [[UNA] MANZANA] [[A] ADÁN]]

Donde con los colores intentamos expresar tanto el alcance como el entrelazamiento de las diferentes responsividades virtuales.[42] Pero es importan-

42 No haremos explicaciones adicionales en relación a la preposición "a" o al determinante "una".

te retener que cuando se trata de conglomerados sígnicos como el que estamos analizando, el compuesto es el que se *perfila* mientras que sus componentes serán parte de la *base*.

Ahora, aunque las siguientes oraciones parezcan tener el mismo contenido:

– "Eva da a Adán una manzana"

– "Adán recibe una manzana de Eva"

– "Una manzana es dada a Adán por parte de Eva"

Sabemos que con el construal no se perfilarían los mismos elementos. Y como se trata de un proceso (un evento concebido), habrá *trayectores* y *puntos de referencia* diferentes, dependiendo de aquello sobre lo cual se concentra la atención (ver sección 2.4.2.3). Así, nuestro caso presenta una estructura orientada, en el sentido en que en su enacción se *perfila* un trayector (el que da), mientras que los otros elementos se vuelven *puntos de referencia* (lo que se da y quien recibe); mientras que en las otras dos frases trayector y puntos de referencia cambian. Así, el papel del *ensamblaje*, y en particular, del *entrelazamiento*, consiste en ofrecer una suerte de 'plantilla responsiva', que permite ciertas 'conexiones' y 'anexiones', al igual que impone ciertas 'desconexiones' entre diferentes responsividades, lo que permite que éstas se agrupen y entrelacen con otras responsividades. Llamaremos *condiciones de nexión* a las condiciones de permisos y restricciones ofrecidas por el ensamblaje (entre responsividades de acceso y representacionales) y el entrelazamiento (entre varias responsividades de acceso entre sí o entre varias responsividades representacionales entre sí), esto es, lo que llamamos la *articulación* de la significancia. Se trata, entonces, de la generación de una 'gramática', en el sentido en el que introducen una cierta organización a las posibles responsividades, y de ese modo, establece una serie de compatibilidades e incompatibilidades que hemos llamado '*entrelazamiento*', pero es una 'gramática' que es 'semántico/pragmática' en el sentido que a lo que apunta es a una organización de responsividades virtuales que se actualizarían como enacciones.[43]

43 Esta manera de entender el ensamblaje es una 'versión libre' del modo mucho más perspicuo propuesto por su creador, Ronald Langacker. En particular, para Langacker el ensamblaje aparece cuando hay un compuesto, y la gramática consiste en patrones convencionalmente establecidos de armar ensambles o montajes simbólicos (2013: 168).

Por supuesto en este caso, tres diferentes responsividades parciales (componentes) tendrían una relación de alcance sobre ítems considerados como entidades espacio-temporales, y en la acción de dar por parte de Eva, ella deja de tener una posesión dado que se la transfiere a Adán. Pero este no es el caso si las frases fuesen:

– "Eva da un consejo a Adán"

– "Eva da un beso a Adán"

Pues en el primer caso la información permanece con Eva, mientras que en el segundo caso el beso es el resultado de una acción en la que sólo intervienen ítems corporales; y así, no existe 'antes' o 'después' de que se realiza dicha acción (aunque, dependiendo de las circunstancias, puede quedar uno u otro efecto emocional). Con eso queremos señalar que la expresión *dar* es polisémica, al igual que puede serlo *manzana*.

Por lo demás, aún no sabemos si la frase hay que tomarla como una pregunta, una predicción, una constatación, un juicio de percepción, una creencia de alguien en particular, etc. Es decir, no sabemos aún con qué clase de *fuerza ilocucionaria* (cf. Searle, 1969) hay que interpretar la frase, ni en consecuencia, cuál es la *disposición* con la cual la frase ha de acogerse; ni por lo tanto, su modo de engranamiento ni su sentido (de realidad, irrealidad, realizabilidad, etc.). Cuando no hay información adicional y los elementos reclutables vienen con 'trazas' de un universo del discurso al que son asignables sin obstrucción de principio, los asociamos a ese mundo por simple economía cognitiva: es lo que sucedería si la frase fuera "La Bruja Malvada da una manzana a Blancanieves" o "Paris da una manzana a Afrodita"; y así, la primera la asociaríamos al universo del discurso de los cuentos de hadas, mientras que en el segundo caso lo haríamos al universo de la mitología griega. Ahora, cuando no es claro a cuál universo del discurso pertenecen los ítems a reclutar (no tienen 'trazas' claras), la presunción –hasta que haya nueva información– es que se trata del universo del discurso relativo a circunstancias del mundo real,[44] como cuando la frase es "Jorge da una manzana a Fernan-

44 Otra opción puede consistir en dejar de modo deliberado lo más inespecífico el universo del discurso para hacer compatible la frase con muchas opciones discursivas, pero este caso requiere de un agenda especial que demanda mayores recursos cognitivos, por lo que pen-

do", aun cuando en muchos universos discursivos se pueden usar nombres propios. En el caso que estamos comentando, el *terreno común genérico* permite establecer tres MCI-e: "Eva" y "Adán", y por extensión, "manzana", asignables al universo del discurso del génesis bíblico. Y sin más información, ese terreno común (junto con nuestro terreno de familiaridad) es la guía primaria para proceder.

Ahora, y de igual manera, no será lo mismo si usted al *mirar esa situación* la *perspectiviza* en su construal del modo que hemos presentando para el construal de la frase, o si la *imagina*, o si hace un *pretending* de hacerla usted mismo (por ejemplo, al contar un chiste). Es decir, tanto en el caso de la representación verbal como en el caso de la percepción visual (u otras formas de enacción de la situación), habrá trazas de situacionalidad que entre otras cosas, tienen impacto en el construal.

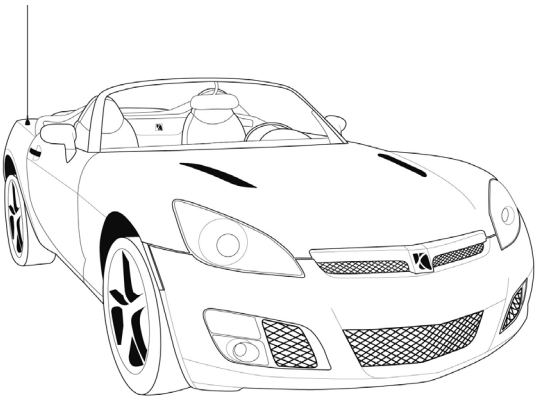
Sin embargo, puede preguntarse si este proceso de articulación (ensamblaje más entrelazamiento) se puede generalizar para presentificaciones no lingüísticas. Esto es, ¿podemos, por ejemplo, suponer algo parecido en el ámbito de lo visual?

En primer lugar, hay que recordar que aunque S_n establezca en su significancia R_n como respuesta virtual (y dado el ensamblaje, a R_z), la efectiva respuesta R_nR_z de un agente a S_n puede no actualizar o sólo parcialmente actualizar a R_n o R_z (si no lo hace, esto se puede considerar un fallo, ver sección 3.2.2). Por supuesto, responder efectivamente de una manera o de otra ante algo que aparece en nuestra esfera atencional implica *categorizar* ese algo (y ya sabemos que para *lograr* la categorización es preciso tener un tiempo mínimo exposición y de procesamiento). La categorización, como se dijo anteriormente (ver secciones 2.4.2.1 y 2.4.2.2), es parte de la forma como respondemos ante la presencia de un cierto estímulo, y en tanto que tal, establece que 'responder ' es, ante todo, 'responder de forma R al ítem al que se atiende considerándolo como *x*, y dicha consideración es parte de R'. Por ejemplo, en la figura 1 del capítulo I respondemos a la configuración a la que atendemos 'considerando que se trata de una "mujer joven"' o 'considerando que

samos que es más natural nuestra propuesta que se encamina a la determinación del alcance inmediato de la significancia.

se trata de una "mujer anciana"', y una u otra 'consideración' es parte de nuestra respuesta.

En segundo lugar, el tipo de respuestas variará dependiendo de consideraciones como el engranamiento y la modalidad de procesamiento del ítem en cuestión. En efecto, no será lo mismo procesar un percepto visual que uno auditivo, entre otras cosas porque la potencia del sistema visual es muy diferente a la del sistema auditivo. En este sentido, mire usted las dos siguientes imágenes:



Figuras 37A y 37B. Carro deportivo 1 y carro deportivo 2.
Foto: cortesía de Henry Colmenares; dibujo: cortesía de Liliana Parra C.

Ahora, aunque en un sentido ambas imágenes permitan la categorización «CARRO DEPORTIVO», es claro que el 'grado de resolución' con el que son máximamente procesables perceptualmente (por agentes que sean como nosotros) cambia, y puede impactar la categorización, y en general, el sentido dado en cada caso. Como hemos visto, en la dación de sentido la categorización es relativa a un cierto *grado de precisión* en virtud de la precisión con la que se esté intentando resolver las agendas en curso (ver secciones 2.2 y 2.4.2.2). Pero, por supuesto, el grado de precisión se relaciona también, con el modo en que para nuestras responsividades los ítems son 'procesualmente precisables': perceptualmente hablando no podemos ver la imagen del carro deportivo de abajo de color amarillo o el de la de arriba rojo escarlata; y ninguno de los dos como un «ÁRBOL» (que ulteriormente se puedan hacer esas asociaciones es otro asunto). Así, aunque para ciertos fines las dos imágenes puedan funcionar como 'sinónimos visuales' –por ejemplo, para ilustrar dos instancias de la categoría "CARRO DEPORTIVO"– para otros fines ése no es el caso: por ejemplo, para mostrar una imagen 'realista', esto es, a la cual se atribuye 'sentido de realidad', una de las dos podría no ser muy adecuada.

En tercer lugar, y en relación con lo que se acaba de decir, es parte de la condiciones de la dación de sentido en curso que la actualización de R_n o R_z esté disposicionalmente modalizada. Así, si R_n es la actualización que corresponde a R_n, hará parte de las RRA en tanto que disposicionalmente marcada y generando un cierto sentido de realidad. En este sentido, 'R_n' incluye marcas para 'S_n' (es decir, el signo enactuado) como 'ítem real'.[45] Ahora, recordemos que en el caso de la significancia sígnica es parte de las condiciones de 'R_n' dar acceso de 'R_z' (esto es, '$[\{R_n\} \models \{R_z\}]_{E\text{-}n/z}$'); y de este modo, con la enacción 'S_n' se tiene acceso a 'R_z', con lo que se activa 'R_z', donde, dependiendo de las agendas en curso, puede ser que se tenga en la mira la obtención de 'O_z' o de algún otro 'O_w' (ver más abajo en esta sección). Ahora, el punto que estamos discutiendo es la marca disposicional que se le da a 'O_z' en la enacción de 'S_n', esto es, en tanto que 'O_z'. En efecto, si volvemos al ejemplo

45 Por supuesto, las marcas disposicionales no son de las RRA sino de los ítems acerca de los cuales son las RRA, esto es, el sentido de realidad, irrealidad, etc., de '$[S_1, S_2, \ldots]$' o '$[O_i, O_j, \ldots]$'. Así, no decimos que esta respuesta actual tiene sentido de realidad, sino que el ítem acerca del cuál esta respuesta actual se genera presenta un sentido de realidad, irrealidad, etc.

de las imágenes de los dos carros deportivos, si bien es cierto que '$S_{\text{carro deportivo 1}}$' y '$S_{\text{carro deportivo 2}}$' son enacciones sobre las dos presentificaciones, y en tanto que imágenes percibidas les damos sentido de realidad, los ítems representados en esas enacciones, '$O_{\textit{carro deportivo 1}}$' y '$O_{\textit{carro deportivo 2}}$', no presentan el mismo sentido: aun cuando la responsividad «CARRO DEPORTIVO» esté activa en ambos casos, las instancias '$O_{\textit{carro deportivo 1}}$' y '$O_{\textit{carro deportivo 2}}$' no presentan sentido de realidad idéntico, en virtud de que los recursos de la habilidad agentiva se despliegan de modo diferenciado en ambos casos. La respuesta a '$O_{\textit{carro deportivo 1}}$' genera sentido de realidad *derivado* de la cercanía entre el grado de resolución o densidad de detalle que tiene nuestra respuesta a la imagen '$S_{\text{carro deportivo 1}}$' en relación a la que tendría nuestra respuesta ante la presencia de éste. Y esta cercanía entre lo uno y lo otro es lo que la constitución del detallado y tupido entrelazamiento de la presentificación '$S_{\text{carro deportivo 1}}$' organiza y es la que nos permite aprehender el 'realismo de la imagen'; y en consecuencia, que le demos sentido de realidad a '$O_{\textit{carro deportivo 1}}$'. Por el contrario, la presentificación '$S_{\text{carro deportivo 2}}$' organiza una constitución más esquemática de respuesta que la que generaríamos en presencia del ítem representado, dando así un sentido de 'irrealidad' ongoing/online a '$O_{\textit{carro deportivo 2}}$', al menos hasta que se nos presente más información.

Ahora, como se desprende de las consideraciones en torno al terreno agentivo y la condición fiduciaria (ver sección 1.7.4), la dación de sentido de realidad o irrealidad dado a un cierto ítem (o ítems) O_z depende, no sólo de la densidad de detalle extraíble perceptualmente de la presentificación 'S_n', sino también, de dos factores adicionales íntimamente relacionados: por una parte, el *universo del discurso* al que O_z pertenece (que mencionaremos como 'UD'); y por otra, las condiciones de admisibilidad (y que incluyen verosimilitud y aceptabilidad) con las que se acojan las relaciones en las que entra O_z con otros ítems representados en la significancia articulada, esto es, los otros ítems representados por otras partes de la presentificación en cuestión. Con respecto a lo segundo, recuerde usted los ejemplos dados en relación a lo que es verosímil o aceptable que haga Sherlock Holmes en el universo del discurso de las novelas que sobre él escribió Conan Doyle, así como su estatura, indumentaria, nacionalidad, etc., o en qué sentido puede ser o no verosímil que flote en el aire. Con respecto a lo primero, son los *signos indexicales* los

que nos ayudan a focalizar nuestra esfera atencional de tal modo que podamos 'ubicar', no sólo espacio-temporalmente los ítems indexados en relación nuestro mundo experiencial kineto-perceptual; sino, además, el UD al cual sería apropiado adjudicar los ítems semióticos O_z, O_y, O_w, etc., con los que se apunta en el uso de índices. Así, el uso del nombre propio "Sherlock Holmes" no solamente indexa a >Sherlock Holmes<, sino que además sirve para llamar la atención (indexar) el UD al que Sherlock Holmes pertenece: el UD de las novelas de ficción que escribió Conan Doyle. Y es en relación a ese UD que decimos que no es verosímil que flote como podría hacerlo >Supermán< o >Magneto< en otros UD. O también, dado que el nombre "Godzilla" indexa a >Godzilla< en relación a un UD con un marco ontológico que admite esa clase de monstruos (*kaijus*), no diríamos que es 'verosímil' que Sherlock Holmes y Godzilla puedan encontrase si Sherlock Holmes visita Tokio. Y es así porque tendríamos dos ítems (>Sherlock Holmes<, >Godzilla<), cada uno perteneciente a marcos ontológicos, por así decirlo –y hasta el momento–[46] 'inconmensurables'.

En esa misma línea, podemos decir que hay una asimetría fundamental en relación al sentido de realidad de los diferentes ítems de nuestro mundo actual con respecto a los universos narrativos de ficción. Por ejemplo, si en un UD ficcional una 'persona real' juega algún papel, no es porque esa persona se vuelva ficticia, sino porque en ese universo de ficción se ha 'importado' en tanto que su 'doble ficticio'. Si en una película de súper-héroes resulta que Bruce Wayne y Lex Luthor se entrevistan con Bill Gates, y este último es interpretado por Bill Gates mismo, no se trata de que el Bill Gates real haya entrado al universo cinemático de DC, sino que se ha 'importado' allí un doble del Bill Gates real. Y esto es así porque los universos ficcionales están compuestos de *agentes proyectados*, esto es, de agentes virtuales construidos a causa del uso de signos, y por tanto, de agencia derivada. Si tenemos en cuenta la fundamental asimetría que se da en relación al sentido de realidad kineto-perceptual básico en relación con los UD ficcionales, podríamos considerar

46 Por supuesto, alguien podría escribir una historia en la que, por ejemplo, Sherlock Holmes (el de la serie de TV de la BBC) descubre quién es el responsable de los desastres que causó Godzilla (el de la película de 1954); y de este modo, 'unir' esos dos UD. Si dicha historia llega a volverse parte del terreno común, o incluso, puede hacer parte del universo 'canónico' sherlockiano, es un asunto diferente.

a nuestro mundo experiencial compartible –eso que algunos suelen llamar el *mundo-de-la-vida* (cf. Husserl, 1970: §51)– el universo acerca del cual habría un UD basal o 'grado cero' de referencia.

Ahora, desde el punto de vista de la significancia, diremos entonces que el sentido de realidad que le damos a los ítems semióticos representados depende, por una parte, de los diferentes grados de densidad de detalle que presentan las presentificaciones desde un punto de vista icónico (en el caso de signos visuales, aunque no solamente: esto también aplica a los auditivos, olfativos, etc.), y por otra, de las marcas indexicales que presentan las relaciones entre dichos ítems y los UD indexados por ellos. Agregaremos, por lo demás, que en la medida en que los ítems semióticos, por así decirlo, mantienen –aunque sea parcialmente– el sentido de realidad, irrealidad, ficcionalidad, etc., del UD al que pertenecen, el sentido de realidad dado indexicalmente tendrá más 'peso' que el icónico. En efecto, si volvemos a mirar las imágenes de los dos carros deportivos, pero se nos dice que el de la arriba ilustra una de las pertenencias de >Buzz Lightyear<, que pertenece al UD de la película de animación *Toy Story*, mientras que el de abajo es un dibujo del vehículo en el que vieron conduciendo a >Emma Watson< (que pertenece al UD basal), los sentidos de realidad cambian en relación a si sólo se tuviera en cuenta la dimensión icónica. Sin embargo, las condiciones de admisibilidad podrían intervenir también aquí: aun cuando sea verosímil que en un vehículo deportivo como el *esquematizado* abajo sea conducido por la actriz inglesa; alguien podría decir que no es verosímil que un auto como el *fotografiado* arriba pueda hacer parte del UD de *Toy Story*, precisamente porque se ve 'demasiado real', mientras que los ítems de ese universo pixariano son de una 'resolución baja'.[47]

De cualquier manera, la expectativa generada en la enacción de 'S_n' para la obtención de 'O_z' estará marcada, no sólo por el modo en que 'S_n' permite una responsividad de mayor o menos resolución, de mayor o menor entrelazamiento; sino, también, por las constricciones impuestas por el UD al

47 En *The Lego Movie* (Lee & Lin; Lord & Miller, 2014) los animadores juegan precisamente con esto: usan animación digital para simular una animación de stop-motion, de modo que en vez de tomar fotogramas a los juguetes, los animan digitalmente. Quizás con esto se inaugura una nueva forma de anidamiento icónico y como tal, merece un trabajo aparte.

que pertenece 'O_z'. Sin embargo, la obtención de 'O_z' no implica de suyo que el 'sentido de realidad' al que usualmente se le asocia también se dé, puesto que si 'O_z' está anidado en una agenda en curso incompatible con su sentido usual, el resultado global será el del sentido de las responsividades que dan cumplimiento a la agenda anidante. Por ejemplo, si alguien nos empieza a contar una historia en la que se nos dice que Alfred Hitchcock se tropezó con un dragón, podemos pensar –si no se trata de una metáfora o de un dragón de Comodo– que ha habido una 'importación' de Alfred Hitchcock a un universo ficcional y en dicho universo la expresión "Alfred Hitchcock" no nos hace evocar un ítem con el mismo sentido de realidad que cuando la empleamos para hablar del director de cine que dirigió en nuestro UD basal la película *Psicosis*, incluso si en ese mundo ficcional también dirigió esa misma película. Y algo así es lo que sucede con las sucesivas apariciones de Alfred Hitchcock en sus propias películas.

Los tres puntos anteriores (la categorización de los diferentes ítems reconocibles en las presentificaciones, el mayor o menor grado de detalle con el que están construidas las mismas y el sentido de realidad atribuido a los ítems presentes y representados) nos muestran no sólo que la articulación (ensamblaje más entrelazamiento) de la significancia está presente en las presentificaciones visuales (lo que responde a nuestra pregunta original),[48] sino que el ensamblaje en el caso icónico requiere de un cuidadoso análisis en relación al 'carácter' de las responsividades virtuales 'R_n' y 'R_z', su modo ensamblaje ('$[\{...\} \Vdash \{...\}]_E$'), y entrelazamiento ('$\{R_a + ... + R_m\}$' y '$\{R_i + ... + R_y\}$'); en virtud de la 'densidad' y 'resolución' de los signos a enactuar, '$S_{a \leftrightarrow m}$', es decir,

48 Recuerde usted que en la dimensión icónica también se presentan plantillas, como cuando hablamos del 'esbozo enmarcado' de Turner (2007). Ahora, una plantilla es una forma sofisticada, pero esquemática, de un ensamblaje. Piense por ejemplo, en el póster de una película. A pesar de que haya variaciones en cuanto al tamaño o distribución de los ítems allí expresados, normalmente encontraremos en un póster de lanzamiento cosas como el título, un tagline (la 'frase' de la película'), un 'gancho textual' (alguien muy reconocido que 'presenta', 'produce' o, 'dirige' la película), un 'gancho figurativo' (la imagen de un actor/actriz llamativo), un 'motivo' (comentario elogioso de algún crítico, premios otorgados), etc. Otro tanto sucede, por ejemplo, con la diagramación de una revista, de un periódico, o incluso, de una página web. Piense, por lo demás, en todas las 'plantillas comportamentales' a las que nos vemos sujetos en la medida en que somos socializados (en relación con la indumentaria, las buenas maneras, y así sucesivamente). O las plantillas 'topológicas' en relación a la organización de los productos en las góndolas de los supermercados o en las vitrinas.

'S_n'. Por supuesto, en la medida en que el fundamento representacional de la significancia sígnica se establece entre signos, 'S_n', e ítems representados, 'O_z', en el caso icónico la 'densidad' y 'resolución' de la presentificación S_n se relaciona con el grado de 'resolución' de la responsividad virtual esperable con el que se esperaría que se evocase 'O_z'. En el caso de los signos indexicales, la relación de acción/reacción es la que respalda, por una parte, que los ítems sígnicos 'sintetizados' en 'S_n', se relacionen con los ítems representados, 'O_z' (lo que tiene como contrapartida un cierto modo de ensamblaje para 'R_n' y 'R_z'); pero, por otra, que los ítems representados 'O_z' 'accionen/reaccionen' –entre otras cosas, si es del caso, espacio-temporalmente– entre sí y con otros ítems del mismo UD.[49]

En el caso de los signos simbólicos –por ejemplo, la dimensión simbólica de las palabras– la 'densidad' y 'resolución' de la presentificación 'S_n' es menos importante, sin que ello quiera decir que no es importante en lo absoluto: tenemos que tener suficientes datos para establecer que se trata de la puesta en marcha de una cierta regla de construcción como para que el reconocimiento de legisignos sea posible. Pero además, cuestiones como la dimensión son importantes: si en nuestra esfera atencional ese símbolo o conjunto de símbolos tuviera como máximo una extensión de quinientas micras o de quinientas millas, sencillamente no podríamos detectarla. Y en el caso de la frase "Eva da una manzana a Adán" vimos el crucial papel del ensamblaje. Pero en ese caso el modo en el que 'S_n' da lugar a los entrelazamientos '$\{R_i + \ldots + R_y\}$' parece lo más importante, simbólicamente hablando. Ahora, en cuanto al fundamento simbólico, como también ya vimos, la determinación de 'O_z' a partir de la enacción de 'S_n', depende de la regla de interpretación de los legisignos que se atrinchera en el uso; pero además, el atrincheramiento de las diferentes asociaciones es el que da lugar al ensamblaje que se conoce como 'gramática'.

Lo anterior nos permite hacer un comentario adicional: a pesar de que el engranamiento kineto-perceptual actual genere sentido de realidad, y esto

49 En esto se ve otro aspecto de la asimetría mencionada en relación a los universos de ficción con respecto a nuestro universo experiencial de base. Por ejemplo, las relaciones causales que se construyen en los universos ficcionales, se realizan en contraste, desviación o alineamiento con las relaciones causales del mundo experiencial de base, que es, entonces, punto de referencia para entender y constreñir otras formas de causalidad, o más ampliamente, de acción/reacción.

se deba, entre otras cosas, al altísimo grado de resolución visual que impone la percepción visual; mientras que cuando se trata de la interpretación de la frase la resolución disminuye y queda en manos de la capacidad imaginística de quien interpreta; el asunto es que, hasta cierto punto, están acudiendo a un mismo conjunto de responsividades potenciales de la capacidad agentiva para interpretar ambas cosas. Y es sobre ese punto que queremos llamar su atención, porque eso es lo que justifica, pensamos, que las responsividades de uso y representacional puedan entenderse *ambas* como parte de las responsividades $\{R_i + \ldots + R_y\}$. Lo anterior implica que el mismo conjunto de responsividades *potenciales de un agente real* –o al menos, una misma *matriz responsiva*– sería la que se pone en juego al actualizar esas responsividades virtuales R_z, tanto en la significancia de uso como en la significancia sígnica (donde también hay que tener cuenta, entonces, las responsividades R_n).

* * *

Por lo demás, hay que tener en cuenta que hay muchas ocasiones en que la significancia está hecha de tal manera que no sólo su actualización sino su articulación depende de una cierta exposición temporal a su audiencia (agentes idealizados), y de esta manera, dicha significancia también estará sujeta a constricciones temporales. Recordemos que en las *presentificaciones* (ver sección 2.4.4.3) distinguimos el *tiempo de exposición* de las mismas en la esfera atencional de las *narraciones* y *cuasi-narraciones* que por medio de ellas se representan; y ambos registros temporales los diferenciamos de la temporalidad propia del carácter animado del agente, esto es, del *flujo* y de la *duración* (ver sección 1.2.1.3), siendo estos siempre propios de la significación. Pero, además, distinguíamos las presentificaciones cambiantes (que suponen una transformación reconocible de los ítems semióticos incluidos en las presentificaciones) de las estáticas (como los párrafos de un libro de historia con los que se representan acontecimientos históricos). En este sentido, la articulación de la significancia no sólo incluye los casos del ensamblaje (fundamentado) de las responsividades asociadas a un conglomerado sígnico, $[S_x \ldots S_y]$, sino que hay que tener en cuenta el *tiempo virtual de exposición* de $[S_x \ldots S_y]$, del mismo modo que, si fuera el caso, sus posibles *transformaciones* (esto es, el cambio virtual de $[S_x]$ en $[S_y]$ en un tiempo de exposición virtual, TEV, que

mencionaremos como $[S_x \rightsquigarrow S_y]_{TEV}$), donde con "$\rightsquigarrow$" intentamos indicar la idea de que hay una transformación contemplada (y pre-aspectualizada), con un cierto ritmo y duración virtual, en la que del estado '$[S_x]$' se pasa a '$[S_y]$' en una escena semiótica agencial . Y de igual manera, será importante establecer si lo representado supone una cierta *profundidad temporal virtual*, esto es, si los ítems virtuales $[O_j ... O_k]$ constituyen propiedades, atributos, objetos, hechos, eventos, encadenamientos de eventos (*narraciones*) o de transformaciones de cuasi-objetos (*cuasi-narraciones*), etc., que en ese caso se podrá tratar de ontologías con profundidad temporal, de las cuales serán muy importantes los *narrados virtuales*, NV, y que podemos mencionar como $[O_j \rightsquigarrow O_k]_{NV}$. Quizás valga la pena aclarar estos últimos puntos.

En cuanto al *tiempo virtual de exposición*, piense en el caso del compositor o arreglista musical o en el editor de una película. Ellos anticipan no solamente 'qué se combina con qué', sino el tiempo que debe durar una nota, un compás o un plano, así como la velocidad a la que ellos han de combinarse (el *ritmo*). Son las anticipaciones de estas duraciones y ritmos de exposición las que en su actualización lograrían un cierto efecto de sentido anticipado, es decir, no sólo se anticipa que las notas o los planos duren un cierto tiempo y se interpreten de una u otra manera, sino que además los agentes a los que se les van a exponer esas notas o esos planos generen expectativas y realicen inferencias en relación a eso que serían expuestos. Estas expectativas pueden ir desde maneras en las que una pieza musical se cierra o abre, expectativas en relación a la aparición de una imagen (por ejemplo, perturbadora, en una película de terror), o inferencias en relación a la culpabilidad o no de un personaje, etc. Piense, por ejemplo, en las películas de suspenso que vienen con un '*twist*' o giro argumental. Pongamos por caso *Sexto sentido* (Kennedy *et al.*; Shyamalan, 1999). A lo largo de esta película se nos expone la historia de un hombre y un niño, y momentos antes de que se acabe se nos hace saber que aquello que habíamos dado por sentado no era el caso (*spoiler alert*: el hombre estaba muerto y el niño hablaba con él). En ese momento el espectador tiene que reconstruir la manera en que ha interpretado la historia, y para ello los realizadores en una rápida secuencia presentan en breves planos suficiente información como para que se reconfigure el sentido. Nuestro punto es que el efecto de sentido de tener que reconfigurar la historia ya ha sido anticipa-

do por los realizadores en la medida en que han dispuesto esa secuencia en ese momento del tiempo virtual de exposición. Y en un caso así, su triunfo consiste en que en la significación sólo hasta ese momento el espectador real se dé cuenta del giro argumental. Luego el espectador podrá evaluar, en un segundo audiovisionado, si había suficientes 'pistas' como para haberse dado cuenta antes de ello. E incluso *eso* puede haber sido anticipado.

Ahora, estas 'anticipaciones' se establecen 'antes' de que alguien escuche la pieza musical o mire la película, por eso son parte de la significancia (para la audiencia en cuestión), y no de la significación. De esta manera, las responsividades asociadas a $[S_x \rightsquigarrow S_y]_{TEV}$ también han de tener una cierta dinámica temporal anticipable; esto es, su propia duración y ritmo responsivo del estilo $[R_x \rightsquigarrow R_y]_{TEV}$, aún si es de modo puramente virtual en relación al tiempo de exposición o en el caso de los ítems virtuales accesibles en los narrados virtuales, una *responsividad narrativa virtual*, RNV, que podemos mencionar como $[R_j \rightsquigarrow R_k]_{RNV}$. (En el cine, en los viodeoclips o en la televisión, por lo demás, además del tiempo de exposición, hay que tener en cuenta, por ejemplo, si se trata o no de un 'ralentizado' o un 'avance rápido', que más que con la dinámica $[R_x \rightsquigarrow R_y]_{TEV}$ o con $[R_j \rightsquigarrow R_k]_{RNV}$ tiene que ver con la *articulación virtual de exposición temporal* entre ambas).

Antes de pasar a nuestro siguiente tema mencionaremos un modo particular de articulación de la significancia, que puede darse tanto en *presentificaciones* estáticas como dinámicas. Se trata del fenómeno del 'iteración representacional' o *anidamiento*, es decir, cuando hay signos de signos. (Aquí se incluye lo que hace unas décadas, de un modo curioso y muy poco aclarador, se llamaba 'puesta en abismo'). Por ejemplo, en el póster de la película *Memento* (2000) se ve a un hombre que tiene en la mano una fotografía polaroid en que aparece la imagen de una mujer que tiene en su mano una fotografía polaroid en la que aparece el hombre con una fotografía polaroid en la mano... y así sucesivamente. En este caso en particular se dan simultáneamente varias significancias anidadas: hay anidamiento icónico (iconos de iconos) e indexical (índices de índices), pero también hay anidamiento de plantillas (recuerde usted que el reconocimiento de algo como fotografía, supone el recurrir a una plantilla). Los anidamientos, en general, pueden darse de diferentes maneras, y todos son usos extensivos del anidamiento de la situacionalidad (ver

sección 1.2.2.2). Aparte de los ya expuestos, mencionaremos el *anidamiento narrativo* en el que una historia se anida en otra, como en el caso de *Harry Potter y el misterio del príncipe* en el que en la mitad de la narración principal (el mundo de los magos) el personaje Hermíone lee un cuento de hadas (narración anidada). Por lo demás, cuando fuese el caso, cada 'escalón' de la 'escalera' del anidamiento supone un 'ascenso' o 'descenso' de las proyecciones del engranamiento que se realizarían desde la escena semiótica agencial.

3.3.2. De la significancia virtual a la responsividad potencial intrínseca

En la reflexión que hemos presentado hemos hablado de las condiciones del agente idealizado que podría actualizar la significancia en tanto que responsividad virtual. Ahora miraremos la relación que puede haber entre ello y la capacidad agentiva, o más ampliamente, la responsividad potencial intrínseca de los agentes reales. Empezaremos recordando que si aparecen en la 'esfera atencional' una serie de ítems semióticos O_i... O_z (o S_1... S_n, en 'función de representación' de ítems O_i... O_z), entonces dicho 'conglomerado de ítems' o *presentificación* de uso (en el primer caso) o sígnico (en el segundo caso), puede *enactuarse*. Señalaremos ahora que la posibilidad de enactuar ese conglomerado de ítems, como se acaba de decir, pone en juego parte de la *responsividad potencial intrínseca*, esto es, de la capacidad agentiva que se divide en habilidad agentiva y disposicionalidad-temática. En cuanto a la *habilidad agentiva*, desde un punto de vista de las 'funciones mentales superiores' podemos tener en cuenta los muy diversos recursos de la 'narracionalidad' (ver sección 2.4.2.3). En cuanto a la disposicionalidad-temática hay que tener en cuenta que la disposicionalidad generará un cierto sentido de realidad, irrealidad, etc.; y esto dependerá de si las respuestas generadas se adoptan como parte de percepciones, creencias, deseos, intenciones, etc. Y en cuando a la arquitectura temática, recordemos que la habíamos correlacionado con los sistemas de memoria (incluyendo la episódico-biográfica, declarativa o semántica, emocional, perceptual y procedimental); y en esa misma línea, con las diferentes formas con las que se constituye la estructura conceptual, y que

incluye cosas como esquemas de imagen, dominios, Frames, modelos cognitivos idealizados, etc.

Ahora, un *Frame* o un *dominio* (o incluso un MCI, ver sección 2.4.2.3) no se aprende, usa, refuerza, de parte en parte, sino como una suerte de Gestalt: un todo organizado que articula sus partes; por ejemplo, *relaciones* y *elementos* en el caso del Frame; *perfil* y *base* en el caso de los dominios, etc. Esto quiere decir que frente a la palabra "vendedor" no solamente se *perfila* la respuesta posible {VENDEDOR}, sino que se *perfila* sobre una *base* en la que aparece un *Frame* como [TRANSACCIÓN COMERCIAL], en el que *elementos* como "COMPRADOR", "VALOR DE VENTA", etc., aparecen *relacionados* de modos coherentes y vinculados de ciertas maneras. Y de igual modo, si estamos a punto de cenar, y vemos un >tenedor<, éste *perfila* la respuesta "TENEDOR" con las posibles manipulaciones que esa respuesta implicaría, y por tanto, con unas pero no otras *zonas activas*, sobre un fondo en el que puede aparecer un *Frame* como [USO DE CUBIERTOS] en el que elementos individuales concomitantes como >cuchara<, >cuchillo<, >plato< (y sus posibles manipulaciones, esto es, zonas activas posibles) se articulan de un modo coherente. En este sentido, es indispensable comprender la responsividad virtual de acceso de las significancias de uso y sígnicas como actualizables en la medida en que en el momento de la enacción de los ítems en cuestión *se pueda acceder al conjunto disponible*, *en la capacidad agentiva*, *de los temas atrincherados pertenecientes a la responsividad potencial*; es decir, *temas* que hacen parte de los *elementos* o *relaciones* propias de un *Frame*, o de *perfiles* en relaciones a *bases*, o de *elementos* determinables en *dominios*, etc.; o que hagan parte de experiencias personales (afectivas, kinestésicas, etc.) o datos específicos vinculados a cosas como *recuerdos* (incluyendo, entonces MCI-e), o habilidades procedimentales (como la 'memoria muscular' del bailarín, del músico o del atleta), etc.; y además de dicho acceso posible, también será un requisito, para el cumplimiento de las condiciones internas de economía cognitiva, que la habilidad agentiva pueda hacer uso (por ejemplo en inferencias) de dicha arquitectura conceptual. En efecto, del mismo modo en que al aprender nuestra lengua materna no aprendemos una palabra y luego otra, sino que aprendemos situadamente *grupos* de palabras y con ellas aprendemos *dominios* conceptuales (Tomasello, 2000, 2003, 2011; McQuinn,

2011), al igual que en relación a cada palabra aprendemos situada y contextualmente los Frames con los cuales cobran sentido (Langacker, 2013: 241) y las formas atrincheradas de *perfilarlos* en relación a sus respectivas *bases*, esto es, de acceder a sus zonas activas y perspectivizarlos (Langacker, 2008: 103, 116); así mismo en nuestro aprendizaje y desarrollo durante los primeros años de vida no lidiamos con un objeto y luego con otro y luego con una persona u otra, sino que aprendemos a lidiar con ellos en *grupos* de objetos y personas en situaciones concretas, y a tratarlos de una manera o de otra (ver secciones 1.2.1.5, 1.2.3.1 y 1.7.4), y en consecuencia, formando los Frames y dominios con los que adquieren sentido para nosotros; y no solamente mediante atención conjunta, sino mediante intención y acción conjunta, o más ampliamente, intencionalidad conjunta (Tomasello, 2014); y de este modo, generando puntos de anclaje y hábitos de interacción (*terreno común* y *condición fiduciaria*, ver secciones 1.7.3 y 1.7.4), en diferentes circunstancias (ver sección 1.7.4), que luego seguimos modificando, corrigiendo, ampliando o dejando de lado a lo largo de nuestras vidas.

Lo anterior quiere decir que aprendemos *Frames* para "[TRANSACCIÓN COMERCIAL]", "[RESTAURANTE]", "[USO DE CUBIERTOS EN LA MESA]", etc., tanto en el uso directo de diferentes clases de ítems semióticos, como en el uso de ítems semióticos en función de representación (signos y presentificaciones). Esto tiene como consecuencia que desde el punto de vista de la semiótica agentiva un mismo *Frame* puede reclutarse en la enacción de diferentes ítems semióticos, para su construcción/integración (ver sección 2.4.4.1), bien sea que se les haya atribuido un cierta significancia de uso o sígnica.[50] Pero esto también implica modificar parcialmente la manera en que se entienden usualmente los Frames (y, por extensión, los MCI, las categorías, etc.): no se trata solamente de que los Frames articulen las responsividades, sino que dicha articulación también vincula los objetivos típicos (atrincherados) de dichas responsividades: no se trata solamente de que un Frame como "[USO DE CUBIERTOS EN LA MESA]", vincule los diferentes actos/acciones que permiten usar una instancia de »cuchillo« o

50 Ésta es, además, junto con la tesis de las responsividades ensambladas, nuestra explicación del insight saussureano de considerar que los signos se organizan en sistemas. Para nosotros esto quiere decir que las responsividades potenciales se articulan con y por la experiencia.

de »tenedor«, ni la maneras en que los actos/acciones del uso de uno se puedan coordinar con los actos/acciones del uso de otro, sino que además, vincula para qué se usan uno u otro y en cuáles ocasiones. Y esto es así porque, como ya se ha dicho anteriormente, cualquier uso o acto/acción (y por tanto, cualquier enacción) presupone el objetivo –en el sentido de tipo de resultado esperable o anticipable– de dicho uso o acto/acción. Y de esta manera hay una asociación, establecida desde el terreno común y la condición fiduciaria entre situación, significancia y responsividad potencial. En ese sentido, la contrapartida de la *responsividad virtual integral* (ver sección 3.2.1) 'de' un ítem semiótico –que consiste en el conjunto de responsividades parciales de acceso que podrían adjudicársele–, será una cierta *responsividad potencial integral* en relación a dicho ítem: se trata de todo lo que de forma potencial (y así vinculado a la agencia intrínseca) realmente está en capacidad de enactuar un agente real, y que se compone de diferentes responsividades potenciales *parciales*, incluso si no es posible actualizarlas todas en una sola situación.

Ahora, mientras que las significancias virtuales articuladas –por ejemplo, de la forma, $[\{R_a + \ldots + R_m\} \Vdash \{R_i + \ldots + R_y\}]_{E-a-m/i-y} \leftrightarrow [\{R_n\} \Vdash \{R_z\}]_{E-n/z}$– son aquellas significancias con las que respondería un agente idealizado, las responsividades potenciales (esto es, las responsividades de la agencia intrínseca de un agente concreto), son aquellas a las que recurre un agente real para enactuar los ítems usables y representables ($[O_i \ldots O_z]$ y $[S_1 \ldots S_n]$), y las mencionaremos mediante un esquema del estilo '$\{R_{\alpha-\omega}\}$'. (La aclaración será, entonces, que con el color morado apuntamos a lo relativo a la agencia y la responsividad potencial intrínsecas). Y mientras que las primeras están sujetas a las *condiciones de nexión*, en las cuales se estructuran compatibilidades e incompatibilidades virtuales, las responsividades potenciales están sujetas a las restricciones de la realización agentiva, y por lo tanto, al cumplimiento de las agendas en curso.

Ahora, una misma significancia de uso o sígnica puede requerir que en su actualización se acuda a responsividades potenciales que provengan de una *matriz de dominios* (básicos o no-básicos: Frames, MCI, mapeos metafóricos o metonímicos, MCI-e, información específica que acaba de mencionarse o percibirse, memoria de cualquier clase, etc.); es decir, habilidades provenientes de alguna parte de la *pericia disposicional-temática*, lo que implica que una

responsividad potencial R_α puede estar constituida y articulada por esa información diversa. Esto implica que será mejor concebir a cualquier responsividad potencial, R_α, al estilo langackeriano (ver sección 2.4.2.3), esto es, como una suerte de *matriz responsiva* más que como una responsividad homogénea, discreta, única, aislada o encapsulada, lo que sería más propio de una concepción modular de la mente. En consecuencia, dicha matriz puede no tener límites precisos con respecto de otras matrices R_β, R_γ, etc. Y de igual modo, nada impide que se 'anide' en otra, es decir, es posible que una matriz sea parte de una matriz más amplia, dando lugar a un mayor o menor nivel de *organización matricial*, que, por lo demás, no tienen por qué ser internamente consistente. Ahora, de las matrices responsivas, dependiendo de las agendas en curso, de los ítems semióticos presentes y de la manera en que se los enactúe podrá haber diferentes '*puntos de acceso*' y '*puntos de activación*', esto es, 'nodos', 'posiciones' o 'zonas' que permiten 'entrar en' (o 'salir de') y 'hacer funcionar' un dominio o una matriz responsiva; y por tanto, también podremos encontrar '*rutas de acceso*' y '*rutas de activación*', es decir, 'recorridos' entre varios puntos de acceso y puntos de activación. Cabe aclarar que los 'puntos' y las 'rutas' (de acceso y de activación) a las matrices responsivas o a los dominios pueden o no ser "habituales" (es decir, tener un diferente grado de *atrincheramiento*), pero esto último no significa que sean ni "completamente libres" ni "completamente fijos".[51] No son lo primero porque en el proceso de socialización con los diferentes dominios aprendemos los ensamblajes y sus usos habituales, por lo que también serán habituales los modos en que se accede a y se activan las matrices responsivas (y esta sería nuestra explicación de la noción lakoffiana de "mapeo fijo"; ver sección 2.4.2.3). No son lo segundo, porque esos puntos y rutas son sensibles a cambios en las agendas, en los estándares y grados de rigor, en los niveles y grados de precisión, en las circunstancias y los contextos, y de este modo, en las actividades de los roles adoptados, etc.

Llamemos *alcance de la significancia* al hecho de que en la articulación de la significancia (condiciones de ensamblaje y entrelazamiento), se establece un grupo de responsividades virtuales que delimitan un conjunto de responsividades potenciales a las que se podría acceder y que se podrían activar

51 Esta idea es reelaborada a partir de una propuesta de Langacker (2013) para la conceptualización.

mediante la posible enacción de dicha significancia. De este modo, el *alcance de la significancia* delimita el conjunto de las matrices responsivas que la enacción de dicha significancia cabría esperar que activara; en tanto que las agendas en curso y el modo de enacción que éstas imponen pueden ampliar, restringir o incluso, redireccionar las matrices responsivas pertinentes delimitadas por dicho *alcance* (recuerde el fenómeno de *anidamiento agencial* explicado en la sección 1.3 y el fenómeno de infra-especificación del sentido de su uso de las responsividades virtuales, sección 3.2.2). Por ejemplo, recuerde las siguientes dos frases que dimos cuando hablamos de la categorización (ver sección 2.4.2.2):

(1) "El cazador tomó su arma, dejó su posición y llamó a su perro".

(2) "Ella llevó su perro al salón para que le volvieran a poner rulos".

En relación a la expresión "perro" el alcance de la significancia ("PERRO-PERRO") para cada uno de estos dos casos delimita una matriz responsiva potencial para "PERRO" con unas rutas de acceso y de activación diferente en cada caso; y por ello, en la medida en que vamos generando el sentido (**RRA**) nos hacemos una idea diferente de cada perro: "PERRO_1" y "PERRO_2".

Por supuesto, el alcance delimitado por la significancia también está condicionado por las restricciones impuestas en su articulación, lo que implica un reajuste permanente de las rutas de activación y de acceso de las matrices responsivas a medida que avanzamos en la dación de sentido, como muestra paradigmáticamente el caso del razonamiento derrotable:

> Juan fue arrojado del avión por los bandidos. Afortunadamente, tenía puesto el paracaídas. Desafortunadamente, el paracaídas estaba averiado y no abrió a tiempo. Afortunadamente, había una piscina debajo. Desafortunadamente, no había agua en la piscina...

Y en cuanto al impacto de las agendas en curso en el *alcance*, por ejemplo, puede ser que una persona interprete una 'misma' frase en uno u otro sentido, en virtud de la manera como ha elaborado un '*terreno común*' con su interlocutor. Así, la tan famosa expresión "las perlas de su boca" puede interpretarse no como un elogio (por lo que en las matrices no se perfilarían rasgos temáticos para los dientes como "^brillantes^", "^atractivos^", "^blancos^", etc.),

sino como una burla o un vituperio (en cuyo caso los rasgos temáticos perfilados incluirían cosas como "^escasos^", "^grises^", "^de mal olor^", etc.).

Estas reflexiones sobre el *alcance* de la significancia (virtual) articulada en las matrices responsivas (potenciales) nos permite hacer dos comentarios adicionales (cf. Langacker, 2013: 62-65). En primer lugar, habría que distinguir el *alcance inmediato* del *alcance máximo.* El alcance máximo implica el cubrimiento completo de los dominios involucrados, mientras que el alcance inmediato estaría dado por la *base* contra la cual se *perfilan* los elementos involucrados. Considere usted nuevamente, por ejemplo, el caso de "hipotenusa" (ver sección 2.4.2.3). Aquí, hemos de pensar que "HIPOTENUSA" será el *perfil* sobre el que la *base* "TRIÁNGULO RECTÁNGULO" tiene un *alcance inmediato*, mientras que "GEOMETRÍA" y "ESPACIO" puede considerarse como parte de los límites del *alcance máximo*. Ahora, como el *alcance de la significancia* es un fenómeno de la *responsividad virtual*, mientras que el cubrimiento de matrices responsivas es un fenómeno de la *responsividad potencial*, y su despliegue efectivo mediante RRA es un fenómeno de la *significación*, hemos de distinguir el *alcance de la significancia*, de lo que denominaremos, respectivamente, el *ámbito potencial y ámbito activo* (*inmediatos y máximos*).

En relación a este último, podemos suponer, además, que cuando se activa una región de una matriz responsiva, dicha activación supone regiones más y menos intensamente activadas. De esta manera, en la enacción de la expresión "hipotenusa", hemos de pensar que será 'más activo' (mayor nivel de saliencia e intensidad en el *reclutamiento*) el perfil "HIPOTENUSA" que su base "TRIÁNGULO RECTÁNGULO"; y de igual manera, que la activabilidad de otros elementos al interior ámbito potencial inmediato (esto es, de la *base*, y que en este caso incluye cosas como "CATETO"), será mayor que el de elementos del ámbito potencial máximo, al mismo tiempo que habrá una suerte de 'inhibición' o 'inactivación' de los dominios que no contribuyan al cumplimiento de las agendas en curso que los dominios activos y activables sí. En este sentido las RRA se pueden correlacionar con lo que hemos denominado la 'topografía de prominencias" (ver sección 2.4.4.3), teniendo cuenta que en esa topografía hay toda una serie de 'regiones valle' y 'regiones pico' cuya 'apariencia global' obedece al efecto de las superposiciones de los diferentes ámbitos activos en curso.

En este sentido, en la enacción de los ítems semióticos, los elementos acabados de mencionar (ámbito activo y potencial) tendrán impacto directo, por una parte, en el *reclutamiento*, y en consecuencia, en las condiciones de *intensidad* (grado de activación), de *saliencia* (carácter de activo/inactivo; activable/inactivable) y de *centralidad* (facilidad para la activación y para permanecer activa una responsividad); y por otra, en el *construal*, pues así también será su *perspectiva dinámica* (por ejemplo, dependiendo de si la activación se relaciona con intervenir como participante activo o no, o con acercarse o alejarse del ítem semiótico según la dinámica atencional; o con el 'ritmo' dependiendo del estado de ánimo, expectativas; los diferentes 'escaneos mentales', etc.) y el *nivel de especificidad* (pues puede haber diferentes grados de genericidad o vaguedad en relación a un *tema* en los diferentes dominios de la matriz). Además, en relación a la *integración* la activación de ciertas responsividades permitirá diferentes decantamientos y modalidades de engranamiento; y por tanto, engranamiento kineto-perceptual y sentido de realidad en la percepción o la creencia, sentido de realizabilidad en el caso de ciertos deseos, etc. Así, en conjunto, la construcción del sentido en línea (ver sección 2.4.4.1), incluyendo a la 'dación de sentido' propiamente dicha, tomará de este modo un aspecto particular, que podría haber sido otro, si otras fueran las agendas en curso, otros los 'puntos y rutas de activación' y otras las maneras de 'acceder' a las matrices de responsividades, lo que habría *perfilado*, entonces, otras respuestas.

Lo anterior nos da pie para una reflexión ulterior. Podemos pensar que puede haber un ensamblaje potencial anidado del estilo '$\{R_{\mu}\} \twoheadrightarrow [\{R_{\pi}\} \Vdash \{R_{\phi}\}]_{E\text{-}\pi/\phi}$', donde la expresión "$\twoheadrightarrow$" se usa para atestiguar el anidamiento de dicho ensamblaje. Ahora, en la medida en que se trata de un ensamblaje de responsividades potenciales, hemos de pensar que se trata de un ensamblaje que permite una 'relación de acceso' o de 'activación rutinaria' –o al menos 'recién adquirida'– lo que nos hace pensar no sólo en las estructuras estables de los dominios langackerianos, sino también en los elementos y relaciones de los Frames fillmorianos, del mismo modo que las diferentes clases de MCI, así como en los 'mapeos fijos' lakoffianos, tanto metafóricos como metonímicos. Y esto último, nos invita a ofrecer una hipótesis a partir de una revisión de la tradicional distinción entre signos icónicos, indexicales y simbólicos.

En efecto, si vemos el esquema de la estructura de la significancia sígnica, podemos darnos cuenta de que allí (normalmente) R_1 y R_i serán diferentes en los signos simbólicos y la aparición de la barra de acceso, '$\|\!\vdash$', dependerá de la aceptación de una convención o de la formación de un hábito que, además, se vincula con el ensamblaje de dichas responsividades, por lo que desde el punto de vista de las responsividades potenciales tendríamos, por decir, a R_n y R_ω ensamblados mediante una estructura correspondiente del estilo "$[R_n \|\!\vdash R_\omega]_{E\text{-}n/\omega}$". Por ejemplo, pensemos en la palabra "perro" (en tanto que type), que en nuestro esquema correspondería, aproximadamente, a "S_1". El posible uso de esta palabra depende de que la posible 'activación' de la responsividad «PERRO_n» permita una respuesta (o un conjunto de tales respuestas) que haga parte del cumplimiento de un propósito P_n, consistente en el reconocimiento de esta palabra como perteneciente al español, de dos sílabas y de acento grave, y que tiene como uno de sus objetivos *dar acceso*, '$\|\!\vdash$', a toda suerte de respuestas potenciales «PERRO_ω» que tengamos sobre la clase »perro« (¡una verdadera *matriz de matrices de responsividades*!), incluyendo, acciones para (que se pueden mencionar como las funciones 'F_ω') su identificación, cuidado, llamado, emulación, entrenamiento, etc.; es decir, los diferentes temas y zonas activables a los que se puede acceder y las que se pueden 'enrutar' por medio de la enacción de la expresión "perro" (y así, como parte de la responsividad potencial integral para dicha expresión). Como ya hemos dicho, si estas respuestas llegasen a actualizarse deberían tener algún impacto sobre la obtención del ítem representado »perro« y sobre las funciones y propósitos de su uso (relación de alcance y de cierre). Es en este sentido que la matriz responsiva "R_n", esto es, la que permite el reconocimiento de la palabra "perro", y "R_ω", esto es, aquella matriz responsiva relativa a la matriz "PERRO_ω", se encuentran ensambladas ("$[]_{E\text{-}n/\omega}$"), gracias a una convención, dada por el aprendizaje mismo de la lengua española, que además, *en este caso*, es la que también da cuenta de la fundamentación representacional "$_{f1/i}$".[52] En

52 En el caso de los legisignos simbólicos, como hemos dicho anteriormente, hay dos reglas: una de formación y otra de interpretación. La de formación permite construir la palabra, la de interpretación permite establecer que sus instancias se asocien a ciertos ítems semióticos. En este sentido, los legisignos simbólicos permiten asignar a los 'signos' sus 'objetos' (en el sentido peirceano de 'objeto', esto es, 'cualquier cosa que se pueda representar'). De esta manera, la regla de interpretación constituye el fundamento representacional, mientras que la regla

resumen, en el ensamblaje de la responsividad potencial [PERRO$_n$ ╟ PERRO$_\omega$] $_{E\text{-}n/\omega}$, la responsividad PERRO$_\omega$ se actualizaría ante la presencia perro$_n$ (es decir, ante la presencia de la palabra "perro"), si se presentan dos parámetros simultáneamente. Primero, si perro$_n$ se hace suficientemente saliente en la esfera atencional como para activar alguna zona de PERRO$_n$, y a su vez, gracias a la barra de acceso, '╟', de PERRO$_n$ se logra activar algunos puntos de la matriz PERRO$_\omega$. Y segundo, si como es el caso real, entre la palabra "perro" y la clase »perro« hay un fundamento, "$_{f1/i}$", en esta ocasión dado por una convención que establece un hábito, que es el tipo de punto de anclaje que fundamenta la representación simbólica.

Ahora, en cuanto a los signos indexicales, en la medida en que la fundamentación "$_{f1/i}$" consiste en una *acción/reacción*, esto permite que el ensamblaje entre las responsividades virtuales R_1 y R_i sea una suerte de 'contigüidad conceptual', es decir, contrapartidas conceptuales de relaciones de 'acción/reacción' como causa/efecto, contigüidad espacial, llamados de atención, etc., lo que implica relaciones del tipo «CAUSA/EFECTO», «CONTIGÜIDAD ESPACIAL» (esto es, algo como «ÍTEM$_1$-ESPACIO$_1$/ÍTEM$_i$-ESPACIO$_i$»), «INDICANTE/INDICADO», «PRODUCTOR/PRODUCTO», etc., a nivel de las responsividades potenciales. Por ejemplo, cuando en la esfera atencional alguien nos señala con el dedo algo que estamos buscando (digamos, las llaves del carro), la aparición del gesto indicante en la esfera atencional permite el reclutamiento de «INDICANTE$_{gesto}$/ESPACIO$_{cuerpo\ gestual}$», lo que genera una estrategia de búsqueda para las llaves del carro de algo como «INDICADO$_{llaves}$/ESPACIO$_{llaves}$» (que de paso, involucra un cambio atencional de foco), pero el punto es que en ese momento la responsividad para gesto indicante y llaves, o de un modo más general, por decir, R_m y R_ψ, ha de tener –incluso de

de formación nos ayuda a identificar las instancias del legisigno (sus 'réplicas'). Visto de esta manera, la regla de interpretación (que caería bajo el ámbito de R_ω), ha de adquirirse según una capacidad que permite la detección de intención de uso y la regla de formación (que haría parte de R_n) según una capacidad para la detección de patrones, que de acuerdo con Michael Tomasello (2003), son las habilidades mínimas para la adquisición del lenguaje verbal. Aun así, el ensamblaje de responsividades ha de dar cuenta, además, de la articulación de estas 'reglas', la articulación de responsividades a otras responsividades (con muy diferente grado de esquematicidad), y de esta manera, de la gramática. Una sugerencia al respecto consiste en decir que las responsividades ensambladas "dan pie" ("prompt") a la articulación de algunas, pero no otras responsividades, por ejemplo, en la coordinación de género y número.

forma temporal– alguna clase de ensamblaje, "$[]_{E\text{-}m/\psi}$", que desplegamos en las RRA online/ongoing como «$[\text{DEDO} \Vdash \text{LLAVES}]_{E\text{-}dedo/llaves}$». Esto tiene como consecuencia que R_m y R_ψ pueden ser parte de la misma matriz responsiva, incluso, del mismo dominio experiencial; y en particular, en el uso de índices temporo-espaciales, parte de la misma esfera atencional perceptual.

Pero esto nos da pie para ofrecer una explicación de las metonimias conceptuales (cf. Ungerer & Schmid, 2006: 116). Pensemos en una frase como: "Nicolás está escuchando a Beethoven", donde la palabra "Beethoven" está por "una obra de Beethoven". En un caso así, primero tenemos que darnos cuenta de que se trata de una construcción compuesta por varias palabras; y en particular de legisignos simbólicos ("está escuchando a") y de al menos dos legisignos indexicales, por tratarse de dos nombres propios ("Nicolás", "Beethoven"), y de este modo, se trata de poner en marcha varias matrices responsivas articuladas del estilo $[R_n \Vdash R_\omega]$, como las que mencionamos para los signos simbólicos. En aras de la simplicidad, nos concentraremos en el uso metonímico. En este caso, la matriz responsiva articulada es del estilo $R_m \Vdash R_\psi$, esto es, que incluye algo como $[\text{BEETHOVEN}_{nombre} \Vdash \text{BEETHOVEN}_{compositor}]_{(E\text{-}nombre/compositor)}$ permite al menos un punto de acceso a una matriz responsiva R_χ, que incluye una activación de un dominio potencial como $[\text{"BEETHOVEN}_{obra}\text{"}]$, gracias a que se puede activar un *mapeo de una matriz a otra en virtud de que ambas pertenecen a una organización matricial mayor*, esto es, a una organización matricial *base* en la que R_ψ y R_χ pueden considerarse *perfiles* (por lo que, en cierto sentido, una metonimia puede considerarse un cambio de un perfil a otro en un dominio potencial, cf. Langacker, 2013: 69, 250); y además, son 'conceptualmente adyacentes' en esa organización, en una 'cercanía' comparable a la que habría entre regiones yuxtapuestas que sólo separara (incluso parcialmente) una 'encrucijada'. Esto último quiere decir que esas diferentes matrices responsivas tienen una conexión entre sí como las que pueden darse entre elementos, entre relaciones, o entre elementos y relaciones pertenecientes a un mismo Frame (si extendemos y dinamizamos un poco la noción de Frame como mencionamos antes) o en el interior de un Modelo Cognitivo Idealizado; lo cual tiene como consecuencia que entre ellas se den relaciones del tipo "INSTRUMENTO/ACCIÓN", "CONTENEDOR/CONTENIDO", "CAUSA/EFECTO", "AUTOR/OBRA", "PARTE/TODO", "PRODUCTOR/PRODUCTO", etc. Podemos, por lo demás, decir que

este tipo de 'yuxtaposición conceptual' es típicamente un *mapeo metonímico* (ver sección 2.4.2.4), y describirlo como $[R_{\psi} + R_{\chi}]_{E\text{-}\psi/\chi}$, donde "+" caracterizaría a dicha clase de mapeo o 'ruta de acceso y activación' al interior de una cierta organización matricial, que llamamos "*encrucijada*". Y con "$[\ ]_{E\text{-}\psi/\chi}$" queremos decir que la encrucijada 'ensambla', es decir, permite una 'ruta de activación rutinaria' entre esas matrices responsivas. En el ejemplo dado, la matriz responsiva articula $[\text{Beethoven}_{\text{compositor}} + \text{Beethoven}_{\text{obra}}]_{\text{E-compositor/obra}}$, y su actualización permite pasar del perfil $[\text{Beethoven}_{\text{compositor}}]$ al perfil $[\text{Beethoven}_{\text{obra}}]$, gracias al ensamblaje de la matriz responsiva. Hay que tener en cuenta, por lo demás, que la agenda en curso {*referirse a una obra*} (y no, por ejemplo, a su autor, además de los otros elementos co-presentes en la esfera atencional) puede *indexar* la expresión "Beethoven" como estableciendo una 'ruta de acceso' a una matriz activable 'adyacente' a la que usualmente se activaría con la expresión "Beethoven", en este caso mediante la activación de una ruta de activación del estilo +AUTOR POR LA OBRA+, en particular, gracias a la yuxtaposición que la significancia de "ESCUCHAR" tiene con "Beethoven", y que anticipa como una de sus compatibilidades el ragos "^*sonido*^", más cercano y saliente en "OBRA" que en "COMPOSITOR"; y es esta posibilidad la que permitiría la construcción de significación metonímica, tanto en la producción como en la interpretación de la expresión (por lo demás, sin que se requiera la descripción "una obra de Beethoven" para activar la matriz responsiva correspondiente en aras de hacer referencia a la pieza musical).[53] Y si el repetido uso de 'S_1' (esto es, la sistemática

53 Hemos dicho muchas veces a lo largo de este texto que las frases por sí solas no tienen una interpretación fija, sino que son los agentes los que generan el sentido. Al traer a colación esa frase, ¿estamos abandonando esa tesis? Diremos que intentamos ilustrar el punto en cuestión apelando a una frase, y esperamos que el fenómeno de atrincheramiento en nuestra cultura nos permita anticipar que entre las significancias de la frase, usted actualice en primera instancia la que tenga que ver con que un ser humano escucha alguna pieza musical compuesta por el autor de la *Patética*. Pero como los signos infraespecifican las condiciones de su uso, nada impide que alguien pueda interpretar la frase como si Nicolás escuchase los ladridos del perro (en realidad varios canes) de la saga de películas '*Beethoven*', o a su amigo Beethoven Castro, o las líneas del personaje 'Beethoven', interpretado por el actor Gary Oldman en *Immortal Beloved* (Davey & Rose, 1994), o que atiende los consejos de Beethoven (su amigo o el músico o los que infiere del comportamiento del San Bernardo, siendo en los tres casos, además, una interpretación figurativa para la expresión "escuchar"). Por supuesto, la lista no trata de ser exhaustiva, pero nos permite hacer una reflexión ulterior sobre lo que podría llamarse "extensión metonímica": incluso puede suceder que la frase se interprete como que Nicolás escucha a Gary Oldman, si de lo que se trata es de que el cambio de perfil consiste en remplazar +EL ACTOR POR EL PERSONAJE+, como cuando alguien se refiere a Daniel Radcliffe como "Ha-

actualización de R_m) atrincherase la responsividad 'R_χ' como primaria cuando se activa 'R_ψ', no es de extrañar que 'R_χ' pase a volverse un punto de activación de 'R_ψ'. Así, en una matriz responsiva 'R_β' pueden establecerse puntos de acceso tales que se establezca allí una encrucijada con rutas de activación atrincheradas ('$R_\beta \twoheadrightarrow [R_\psi + R_\chi]_{E\text{-}\psi/\chi}$').

Finalmente, en cuanto a los signos icónicos, las responsividades virtuales R_1 y R_i se superpondrán parcialmente, y por esta razón, habrá una suerte de economía cognitiva en el uso de esta clase de signos. Pero, además, se explicaría la razón por la cual el examen de los signos icónicos permite aprender algo del ítem iconizado: dado que la fundamentación "$_{f1/i}$" es *formal*, esto tiene como consecuencia que las correspondientes matrices responsivas, por decir, R_l y R_ξ, sean similares (por ejemplo, desde un punto de vista perceptual; pero también, kinético o expresivo), y de este modo, por así decirlo, "las respuestas ante el mapa (lo icónico) serían respuestas fundamentadas y similares en relación al territorio (lo iconizado)". Ahora, puede suceder que R_l y R_ξ pertenezcan al mismo dominio experiencial (conceptual) o que no sea así. En el primer caso, la similaridad entre R_l y R_ξ –por ejemplo, la respuesta a un mapa y la respuesta a lo mapeado– obedecería a un fundamento formal determinable mediante puntos de anclaje que no requieran de mapeos conceptuales previos, como en el caso de la similaridad perceptiva (que en todo caso supone un cierto 'punto de vista') o la proporcionalidad entre partes, que se puede establecer al interior de la esfera atencional perceptual en un momento dado; mientras que en el segundo caso la similaridad entre R_l y R_ϕ obedecería a un 'fundamento formal' que puede depender de otro anclaje, en particular, del aprendizaje previo de correspondencias estables, por ejemplo, entre esquemas de imagen, como en el caso de los ejemplos empleados en la Teoría Conceptual de la Metáfora (ver sección 2.4.2.4). Miremos brevemente lo que sucede en expresiones cuyo uso normalmente depende de mapeos metafóricos rutinarios como "*subieron* los precios" (para dar a entender que *aumentaron* de valor comercial), "es una relación *estancada*" o "no supo *defender* su posición". En primer lugar, se trata de la posible actualización de matrices responsivas para los legisignos simbólicos invo-

rry Potter", o cuando una amiga informó la noticia de la muerte de Philip Seymour Hoffman con la expresión "¡Se murió Capote!".

lucrados, R_n y R_ω, al igual que sucedía en el caso anterior. Ahora, teniendo en cuenta que la accesibilidad desde la matriz responsiva articulada $R_l \| R_\phi$ (algo así como [SUBIERON$_{\text{palabra}}$ ‖ SUBIERON$_{\text{posición}}$]) a los puntos de acceso de los puntos de activación de una matriz responsiva R_υ (que incluye, "AUMENTARON$_{\text{cantidad}}$") puede obedecer a un *conjunto de mapeos* (rutas de activación) *rutinarios entre diferentes matrices responsivas de organizaciones matriciales diferentes*. De esta manera, aunque R_ϕ ("SUBIERON$_{\text{posición}}$") y R_υ ("AUMENTARON$_{\text{cantidad}}$") sean estructuralmente similares, pertenecen a regiones conceptuales distintas; como si su separación se debiese a que hubiese 'varias encrucijadas' entre ellas, y para ponerlas en contacto hubiese sido necesario construir un puente o un 'camino' entre ellas. Esto último quiere decir que las matrices responsivas tienen una serie de conexiones entre sí como las que organizan las correspondencias entre un dominio fuente y un dominio blanco, establecidas según el esquema de imagen «*FUENTE-CAMINO-BLANCO*». Dichas conexiones se darían entre elementos, entre relaciones, o entre elementos y relaciones pertenecientes a Frames o Modelos Cognitivos Idealizados diferentes. Lo anterior significa que estas conexiones se establecen como un *mapeo metafórico* (ver sección 2.4.2.4), que podemos describir como "$[R_\phi \# R_\upsilon]_{E\text{-}\phi/\upsilon}$", donde "#" caracteriza dicha clase de mapeo que aquí describiremos como "*encrucijada doble*"; mientras que con "$[\ ]_{E\text{-}\phi/\upsilon}$" damos a entender que gracias a la encrucijada doble dichas matrices responsivas quedan 'ensambladas', es decir, permite un conjunto organizado y sistemático de 'puntos y rutas de activación rutinarios' entre varios elementos de esas matrices responsivas. Ahora, en el uso de la frase "subieron los precios" la subagenda en curso {*referirse a una cantidad*} (y no a un lugar), hace que con la expresión "subieron" se active una zona de un dominio de mensurabilidad al que pertenece 'R_υ' (y no solamente una de un dominio espacial al que pertenece a 'R_ϕ') mediante la utilización de un esquema de imagen como «*MÁS ES ARRIBA*» (o de un mapeo como +MÁS ES ARRIBA+); y es esta posibilidad la que permitiría la construcción de la significación metafórica online, tanto en la producción como en la interpretación de la expresión.[54] De esta mane-

54 Mientras que alguien como Ronald Langacker diría que el construal es el que es metafórico (Langacker, 2013: 52) –incluso, aceptando las propuestas de la TCM y de TIC–, lo que diríamos aquí es que el uso metafórico de una expresión obedece a las agendas en curso,

ra, en una matriz responsiva 'R_{γ}' pueden establecerse puntos de acceso tales que se establezca allí una encrucijada doble con rutas de activación atrincheradas ('$R_{\gamma} \twoheadrightarrow [R_{\psi} \# R_{\chi}]_{E\text{-}\psi/\chi}$').

Es importante resaltar que tanto en el caso del mapeo metonímico como en el metafórico, con las redes que se activan (al menos en los ejemplos mencionados) se puede establecer una *relación de cierre* positiva para la agenda en curso y una *relación de alcance* exitosa para los ítems en cuestión. Por esta razón el uso metafórico de expresiones, por sí mismo, no puede considerarse un 'fallo' o un 'error', de igual modo que el uso literal de expresiones puede ocasionalmente considerarse un error (como cuando se interpreta literalmente un acto de habla indirecto). Pero más aun, la literalidad o figuratividad del uso de una expresión (o más ampliamente, de una presentificación o conglomerado sígnico) no dependerá solamente de esta o aquella clase de mapeos, sino de su activación en relación con las agendas en curso, como se vio en el caso del 'cirujano carnicero'.

3.3.3. La actualización de las redes de responsividades activas: la significación

Nos parece adecuado comenzar esta sección sobre la generación online de las RRA con esta cita de Ronald Langacker:

> Las discrepancias entre el significado esperado de una expresión y su significado real surgen porque las estructuras componentes y los esquemas construccionales no son las únicas fuentes disponibles al crearlo o entenderlo. También se encuentran disponibles para su exploración el conocimiento general, la aprehensión del contexto, y capacidades imaginativas como la metáfora, la metonimia, la fictividad y el blending (2013: 170).

La significancia de uso y sígnica son significancias virtuales, que sólo se actualizan en forma de RRA gracias a que hay agentes con una capacidad agentiva (habilidad agentiva y pericia disposicionalidad-temática) que tienen –

y el reclutamiento, entre otras cosas, interviene en la construcción de esa significación. La diferencia radica, entonces, en que Langacker hace énfasis en las condiciones cognoscitivas internas, mientras que nosotros lo hacemos en la actividad enactiva.

por usar una jerga aristotélica– la 'potencialidad' para realizar los 'actos' concretos de significación (sentido agentivo). Es entonces esa capacidad agentiva (que ya por ello habíamos habíamos incluído en la *responsividad potencial intrínseca*, ver sección 1.4) la 'responsable' de 'actualizar' las RRA nucleares. Hasta el momento hemos visto cómo la articulación de la significancia (ensamblajes y entrelazamientos) delimita el modo como ciertas matrices de la responsividad potencial intrínseca quedan cubiertas, y en particular, el modo en que esta capacidad permite la generación del sentido en línea (construcción/integración). Nos resta, entonces, hacer un análisis del modo en que las RRA 'actualizan' esas matrices de responsivas delimitadas en la enacción concreta. Para ello, volvamos a un esquema que ya habíamos presentado en la sección 3.3.1:

$$[\{R_a + \ldots + R_m\} \Vdash \{R_i + \ldots + R_y\}]_{E\text{-}a\text{-}m/i\text{-}y} \leftrightarrow [\{R_n\} \Vdash \{R_z\}]_{E\text{-}n/z}$$

Se trata, como usted recordará, del esquema con el que intentamos mostrar la responsividad virtual articulada para una presentificación. La traemos a colación con la idea de que un examen de la responsividad representacional también arroje luces sobre la responsividad de uso. Ahora, al igual que la significancia potencial establecía una manera de organizarse, podemos decir que las RRA se estructuran en la enacción efectiva, en la medida en que las RRA involucran todas las redes activas en un momento dado y las mencionaremos mediante un esquema del estilo '$\{RRA_{\alpha\text{-}\omega}\}$'. Y de este modo, las RRA articuladas con las que se enactúa una presentificación podrían esquematizarse así:

$$[\{\mathbf{RRA}_{(Ra)} + \ldots + \mathbf{RRA}_{(Rm)}\} \Vdash \{\mathbf{RRA}_{(Ri)} + \ldots + \mathbf{RRA}_{(Ry)}\}]_{E\text{-}a\text{-}m/i\text{-}y} \rightsquigarrow [\{\mathbf{RRA}_{(Rn)}\} \Vdash \{\mathbf{RRA}_{(Rz)}\}]_{E\text{-}n/z}$$

Esquema 8. Articulación de redes de responsividades activas

Y de lo anterior es importante retener varias cosas. La primera es que esto implica que se han co-actualizado las respuestas para los ítems '$S_a \ldots S_m$' y '$O_i \ldots O_y$'. En segundo lugar, aparecen las expresiones "$_{E\text{-}a\text{-}m/i\text{-}y}$" y "$_{E\text{-}n/z}$" que implica un conjunto de 'respuestas *entrelazadas* activas' en relación a los ítems '$_{a \ldots m}$' e '$_{i \ldots y}$' y que se pueden experienciar conjuntamente, "$\rightsquigarrow$", como una globalidad coherente ensamblada, "$_{E\text{-}n/z}$", en cuyo caso el ensamblaje, en tanto

que *compuesto*, se ha actualizado (ver sección 3.3.1). Esto último quiere decir no sólo que las respuestas activas se han co-actualizado, sino que se han co-activado: se han activado coordinadamente. Es importante resaltar que es posible que haya en unas RRA un entrelazamiento múltiple y parcial (actualización), pero no coordinado (*i.e.*, sin co-activación), "⇝", pues no es infrecuente que podamos reconocer las partes sin que reconozcamos el todo, como cuando se entienden las partes de una solución a un problema pero no la solución global al mismo.

Es claro que la actualización y la co-activación pueden darse en grados: las respuestas activas a la responsividad virtual pueden darse con mayor o menor 'peso específico', dependiendo de cuestiones como las expectativas, las saliencias del medio y la dinámica atencional (recuerde la idea de 'topografía de prominencias', sección 2.4.4.2). Pero también, pueden co-activarse (coordinarse: 'co-adherirse', 'co-cohesionarse' para ganar *coherencia*). En este sentido, recuerde usted que las características que hemos determinado para esas RRA son su *saliencia*, *intensidad* y *centralidad* (ver sección 2.4.3.2). Pero algo paralelo sucede con la co-activación: del mismo modo que la coordinación de las conductas para dar cumplimiento a agendas conjuntas puede ser parcial y desajustarse ocasionalmente, así mismo puede suceder que la co-activación de las RRA en las agendas en curso se 'desalineen' o se 'alineen' sólo parcialmente, lo que puede verse reflejado en la falta de fluidez en cuanto al despliegue ongoing/online de la agencia operativa. Note usted que algo como eso es lo que sucede a un amateur cuando está aprendiendo una actividad o lo que sucede cuando no nos concentramos lo suficiente en hacer algo.

Por supuesto, la co-activación coordinada, en caso de darse, establece un logro de las *condiciones internas de economía cognoscitiva* (ver sección 2.4.3.1) para el sentido agentivo, pero no para el sentido agencial. Para esto último, como usted recordará, se requiere también una relación de alcance y de cierre positivas (ver secciones 3.1.1, 3.2.1 y 3.2.2).

En este sentido, las RRA incluirán un sub-conjunto que dará lugar a las '$\mathbf{RRA}_{(\mathbf{R}a\text{-}m)/(\mathbf{R}i\text{-}y)}$' que serían una especie de equivalente agentivo de las redes de espacios mentales y redes de integración conceptual de TEM/TIC. Esto implica que aquí aparecen no sólo las integraciones sino todos los cambios que pueden darse en la dinámica atencional (ver sección 1.2.3.2).

Aún queda por establecer si la significancia sígnica articulada ha de actualizarse recurriendo a matrices responsivas atrincheradas (lo que implicaría hacer 'recorridos' por 'rutas de acceso y de activación habituales', bien sea mediante el despliegue de encrucijadas dobles o simples) o se trata de actualizarla construyendo rutas 'nuevas' y 'ocasionales' constreñidas por las condiciones que delimitan su despliegue. En otras palabras, se trata de determinar si el establecimiento de RRA obedece a la actualización –y eventual co-activación– de 'mapeos fijos' previos como los que propone la Teoría Conceptual de la Metáfora para las metáforas y metonimias conceptuales (ver sección 2.4.2.4), si se trata de mapeos en tanto que 'proyecciones temporales' como las que se proponen en TEM/TIC (ver sección 2.4.2.5), si se trata de una mezcla de ambas cosas o si se trata de algo más. Antes de terminar esta sección nos arriesgaremos a dar una respuesta a ello, pero antes hay que terminar el examen de las RRA.

En primer lugar, es importante retener que las RRA que configuran el sentido agentivo son las respuestas en curso de un agente, y como tales, son respuestas de un agente animado, situado y atento (ver capítulo I). Y en esa medida, son respuestas en curso de carácter kineto-perceptual, afectivo, espacial, temporal e intersubjetivo (animación), engranadas bajo una cierta modalización temática, anidadas y recuperadas según un cierto grado de atrincheramiento (situacionalidad) y que configuran un foco de atención relevante –particularmente vinculado a la *escena semiótica*– para dar cumplimiento a las agendas en curso dentro del alcance de la esfera atencional (atencionalidad). De igual manera, hay que retener que las RRA son relativas a las agendas en curso, '$\mathbf{A_c}$', las que por supuesto incluyen tanto los *propósitos*, '$_{\mathbf{P1\text{-}n}}$' y las *funciones*, '$_{\mathbf{F}i\text{-}z}$' de los diferentes ítems semióticos gracias a la operación de *reconocimiento agencial* (ver sección 2.4.4.3); como también otras agendas, incluyendo 'agendas conjuntas' que suponen variadas formas de cooperación, además de las diferentes *pretensiones* en juego, según sea la *circunstancia* en la que estén generándose las RRA (ver secciones 1.7.3 y 1.7.4). En este sentido, si hay 'agendas conjuntas' en curso –y de este modo, la coordinación de actividades y *conductas* con otro(s) agente(s)– dentro de las RRA habrá que contar con aquellas que permiten la generación (o recuperación) de un '*terreno agentivo*' (*terreno común* y *terreno semiótico*, ver sección 1.7.4) como parte de

la *esfera atencional* en el que la enacción de los ítems '$_{1 \ldots m}$' y la posible obtención de '$_{i \ldots y}$' puede darse.

Hay que tener en cuenta, igualmente, que la *condición fiduciaria* (marco fiduciario, fiducia semiótica, rango fiduciario), impacta de diferente forma la generación o recuperación de terreno común, y en consecuencia, la dinámica de la esfera atencional. De esta manera, es cuando un agente construye un sentido agentivo que tiene la oportunidad de actualizar las significancias virtuales (ontológicas y sígnicas) de diferentes ítems, y al mismo tiempo, es en ese momento que podemos decir que los diferentes ítems semióticos (incluyendo, los ítems usados como signos) adquieren sentido, sea este agentivo o agencial.

Adicionalmente, la actualización de las matrices responsivas (incluidas las que se dan en la realización de 'integraciones conceptuales') consiste en un despliegue de la *responsividad potencial intrínseca*, que incluye a la *capacidad agentiva* (*pericia disposicional-temática* y *habilidad agentiva*). Y en particular las RRA propiamente cognoscitivas tendrán en cuenta parte de la pericia y habilidad cognoscitivas para dar sentido conceptual. Esto tendrá como consecuencia que las RRA no sólo se establecerán como 'rasgos y zonas temáticos co-activos' (nuestro equivalente de los espacios mentales), sino que tendrán 'marcas disposicionales' (de creencia, de recuerdo, de deseo, etc.). De esta manera, en el proceso de construcción/integración, la *integración* hará que emerjan sentidos de realidad o irrealidad diferenciados, dependiendo del engranamiento, incluso si se trata de una construcción similar. Pero esto quiere decir que el despliegue de la capacidad agentiva será diferente para cada caso. En efecto, si se trata de algo que estamos viendo, le daremos sentido de realidad. Y esto implica que en la modalidad kineto-perceptiva el *grado de precisión* (ver sección 1.4) con el que enactuamos el mundo es diferente de otras modalidades (por ejemplo, de recuerdo o de deseo). Así, por ejemplo, si vemos un objeto en nuestro mundo kineto-perceptual con la resolución con la que normalmente aparecen representados los ítems en una serie como 'South Park', seguramente nos asombraríamos o pensaríamos que hay algo extraño allí.[55] Por supuesto, esto no sucede cuando sabemos que se trata de una repre-

55 Y esto es precisamente de lo que se vale Woody Allen cuando en *Deconstructing Harry* (Doumanian; Allen, 1997) alguien dice de uno de sus personajes que se 've fuera de foco', y se trata

sentación visual (por ejemplo, en una animación), ya que esperamos que allí los objetos tengan una 'resolución menor' (por ejemplo, pérdida parcial de la textura aparente), y por eso, no les damos el sentido de realidad básico que ofrece la kineto-percepción.[56]

Una cuestión ulterior a tener en cuenta es que las RRA son responsividades de un agente *situado* en una *escena de base*, y en ese sentido, no son sólo responsividades cognoscitivas, sino que, más ampliamente, son responsividades enactivas: no se trata de que sean sólo respuestas 'cerebrales' (porque entonces la tesis del *embodiment* sería casi trivial), sino que son respuestas de un organismo que, entre otras cosas, enactúa su medio. Y recordemos aquí, nuevamente, que para nosotros –siguiendo la propuesta de Allport (2011: 25)– la atención es una característica de un estado general organismo y no sólo del cerebro o de una propiedad de éste; y en esa medida, las RRA son siempre RRA de un agente animado, situado y enactuante en un entorno en el que normalmente hay otros agentes. Así, no es que el sistema nervioso enactúe el medio ambiente, sino que es el agente en tanto que organismo (y en particular, cuando se trata de la coordinación entre varios agentes) el que enactúa 'su' entorno, y dependiendo de lo que aparezca en su esfera atencional, su *escena semiótica* tendrá uno u otro carácter.[57]

La mención de la relación *escena de base*/*escena semiótica* nos permite mencionar la temporalidad de la animación (*flujo* y *duración*; ver sección 1.2.1.3); y en relación a las presentificaciones que entran en la esfera atencional, lo que llamaremos el *tiempo enactivo de exposición*, esto es, el tiempo al que estamos efectivamente expuestos y atendiendo a las presentificaciones en cuestión; y que distinguiremos de la *profundidad temporal enactiva*, es decir, el tiempo de los (cuasi)-eventos y espacios narrativos que el uso de la presen-

precisamente de que en el mundo diegético de la película dicho personaje se *percibe* por todos los demás como siendo 'intrínsecamente borroso'.

56 Por supuesto, esto no implica que usualmente no nos 'tomemos en serio' las representaciones, sean o no visuales: muchas veces nos impactan más las historias de ficción, que las que suceden en el 'mundo real'. Y esta clase de fenómenos de sentido también deben ser explicados por cualquier proyecto semiótico.

57 Como ya lo hemos dicho, los actos/acciones online de los agentes (*i.e.*, sus *conductas*) son el lado más cognoscitivo-enactivo de la moneda agentiva accesible fenomenológicamente, mientras que las RRA constituyen el marco más amplio cognitivo-enactivo general.

tificación establece, así como los diferentes anidamientos y rizos que puedan darse en ellos.

En relación al tiempo enactivo de exposición, quizá valga la pena traer a colación que las respuestas humanas ante diferentes estímulos se organizan de acuerdo a una cierta 'ventana temporal'. Por ejemplo, en la película *The Ring* (MacDonald & Parkes; Verbinski, 2002), en una escena se muestra a una persona desfigurada en un clóset, con un tiempo de exposición no mayor a un segundo. Y el efecto de sentido que genera este tiempo de exposición –de aprehensión y sobrecogimiento (en este caso, dado que el género es terror)– es mayor que si la exposición hubiera sido mayor (puede usted hacer la prueba). En relación a esto último, diremos finalmente que puede haber 'desemparejamiento' entre el tiempo virtual y el enactivo de exposición de las presentificaciones lo mismo que entre la profundidad temporal virtual y enactiva de los universos presentificados. Y en esos casos habrá problemas en la actualización de la significancia. Sin embargo, lo segundo que hay que resaltar, entre otras cosas porque es infraespecificado usualmente, es que durante el tiempo de exposición, los diferentes ítems semióticos (incluyendo a las presentificaciones) pueden presentar –y normalmente presentan– transformaciones en su configuración.

3.3.4. Dos ejemplos

Pasaremos ahora a analizar dos ejemplos. En el primero se presentarán algunas de sus condiciones de significación y significancia. En el segundo, solamente de la significancia.

Empecemos por hacer un análisis –necesariamente parcial– de una situación cotidiana real.

> Una mujer (llamémosla LG), en un día laboral, a la hora de salir de su casa para ir al trabajo, de pie junto a la puerta principal, mientras revisa su bolso, le dice a su compañero sentimental: "¿Has visto las llaves del carro?". A continuación él levanta una mano, y hace un gesto con su dedo índice apuntando a un estante que hay enfrente de LG. A continuación LG sonríe, recoge las llaves, se despide y sale.

En esta situación aparentemente simple, en realidad intervienen muchas variables diversas de las cuales sólo vamos a mencionar cinco (y todas suponen los parámetros de la agencia):

(1) *Terreno común*: al tratarse de una pareja, podemos pensar que no sólo hay un terreno común conjunto en curso e inmediato, sino que tienen una historia en común, y por tanto, un terreno común ampliado. Y de igual modo, compartirán un terreno común genérico. Esto hace que el alcance y ámbito inmediato del gesto pueda ser más amplio que si sólo tuvieran un terreno común genérico; y que el de la pregunta sea muy específico: no se trata de las llaves de *un* carro cualquiera, sino de un carro que ambos conocen bien (de otro modo la pregunta hubiese sido algo como: "¿Has visto por ahí unas llaves de un carro?"). Otro tanto puede decirse de *las* llaves.

(2) *Condición fiduciaria*: la condición fiduciaria en este caso implica, no solamente, la confianza generada por tener una vida en común, sino la confianza del marco fiduciario recíproco (esperar una conducta colaborativa frente a una solicitud), rango fiduciario de cada uno de los participantes (capacidades observacionales (visuales y auditivas), de memoria, etc.), y la fiducia semiótica (confianza en el funcionamiento habitual del gesto indicador y los signos lingüísticos).

(3) *Esfera atencional conjunta*: en el momento de salir LG interpela verbalmente a su compañero. Y en la medida en que el uso del lenguaje es sólo una manera sofisticada de manipular la atención de otro agente (Tomasello, 2003), y hay suficiente terreno común y fiducia recíproca (el compañero no 'se resiste' o 'se hace el sordo'), se genera ese 'fenómeno de segunda persona' que es la esfera atencional conjunta.

(4) *Escena agentiva*: en la medida en que se establece atención conjunta debido a la pregunta, también se genera una *escena semiótica conjunta*. Y en la medida en que en la escena semiótica aparecen las agendas en curso, se trata del establecimiento de una agenda

conjunta en curso: {*encontrar las llaves (para LG)*}. La interpelación de LG al compañero, por su parte es una per-agenda, cuyo cumplimiento se cierra cuando él hace el gesto y la agenda vinculada a las llaves se cierra cuando ella las ve y las recoge. La *escena de base* es compartida y consiste en el espacio común en el que se encuentran ambos agentes engranados kineto-perceptualmente.

(5) *Circunstancia*: las escenas agentivas hacen parte de circunstancias. En tanto que tales, las circunstancias actualizan uno o varios contextos. Aquí contemplaremos al contexto como 'vida en pareja' y a la circunstancia 'este momento de la convivencia' (cuya cualificación dependerá del terreno común 'recorrido'). De este modo, los dos participantes está cumpliendo un rol agentivo, que puede ser en este caso //pareja//, en la medida en que uno de los tópicos de la vida en pareja incluyen cosas como (*cuidado y colaboración mutua*). El lugar es la residencia. En el ejemplo no se ha descrito un áncora particular que caracterice *esta* circunstancia. Las conductas de LG incluyen: 'búsqueda en bolso', 'realización de pregunta', 'seguimiento a indicación', 'ubicación y recolección de las llaves'. La conducta del compañero de LG incluye cosas como 'escuchar pregunta', 'responder pregunta/gesto de indicación'.

En cuanto al análisis propiamente dicho, sólo vamos a hacer un breve recorrido del gesto de indicación, para ilustrar cómo determinar el ámbito inmediato de la significación. Empecemos por decir que en la esfera atencional de LG aparece el "gesto del compañero" como foco de atención y se reconoce como una respuesta a la pregunta que se acaba de hacer.

El gesto apuntando es una *conducta* de respuesta a la pregunta de LG. Pero es una respuesta que depende de hacer una ruta de activación que acceda y active zonas adyacentes a las zonas que se accederían en una interpretación 'literal' de la pregunta:[58] él no ha pensado que lo relevante para la pregunta en curso es si –como diría V– "sus capacidades observacionales le sirven bien". Por el contrario, sabe (tanto por el terreno común genérico, como por la vida

58 El análisis usual de esta clase de preguntas es como actos de habla indirectos (Searle, 1978) que se explican apelando a la noción de *implicatura* (cf. Grice, 1975,).

en común compartida, como por la situación) que lo nuclear de la pregunta hace parte de la expectativa de cumplir una serie de sub-agendas: por ejemplo, (*salir inmediatamente*) y (*manejar *el* carro*). Ahora, la fiducia mutua cohesiona la actitud de colaboración para llevar a cabo esa actividad. Así, lo que soluciona la pregunta se reconoce como un medio al servicio de un fin ulterior (de mayor importancia), y de esa manera, la contribución más eficiente es al fin ulterior (es un 'atajo cognoscitivo'), por eso la respuesta se puede 'saltar' lo que sería la 'respuesta literal', al estilo de los mapeos metonímicos, pero en este caso sería algo del estilo +EL MEDIO POR EL FIN+,[59] y la diferencia es que el mapeo de la respuesta permite dar cuenta del cumplimiento de una per-agenda para el interlocutor. Así, si la respuesta fuese "sí, las he visto", podría haber querido hacer un chiste (y aquí podría no haber suspensión de colaboración); pero, también podría ser que él estuviera de mal genio o quisiera hacerle perder tiempo deliberadamente, etc., y en estos casos habría suspensión de la colaboración para la resolución de la agenda en curso: se habría 'desenganchado' de la agenda conjunta propuesta o habría tratado de dilatar o bloquear el cumplimiento de la de ella.

El despliegue del gesto de indicación se reconoce a partir de una plantilla en la que la acción de apuntar establece un 'nudo' con dos 'puntas' diferentes: (a) el direccionamiento de la atención a un elemento indicado, y (b) la intención de indicar. En la medida en que el terreno común en curso recién formado establece a las llaves como algo que debe ser ubicado, esto es, como el *trayector*, el gesto provee información sobre la ubicación de las llaves y facilita así su búsqueda y localización, por lo que funciona como *punto de referencia*, con lo que se da cuenta de (a); mientras que (b) es consecuencia de que él haya aceptado responder a la pregunta, y en consecuencia, haya mantenido las condiciones de contribución recíproca. Las matrices responsivas disponibles en el momento del despliegue de la pregunta de LG incluirían:

Agenda en curso: {*ir al trabajo*}

Dominio: «SALIR»: ADENTRO [punto de referencia]/AFUERA [trayector]

59 Note usted que un niño de tres años al que se le hace la pregunta tiende a responder "sí" o "no", y al poco tiempo no sólo responde eso, sino que a continuación empieza a buscar el objeto por el que se le pregunta, *sin que se le invite a hacerlo*.

Frame: [RESIDENCIA]: puerta principal [perfil]/residencia [base]

Dominio: «manejar»: Llaves [perfil]-carro [base]

Frame: [VIDA EN PAREJA]: compañero [perfil]-pareja [base]

Frame: [PREGUNTAR]: el que pregunta [base]/el preguntado [perfil]/pregunta [perfil].

Frame: [VER]: el que mira [trayector]/lo mirado [punto de referencia]

Cuando él hace el gesto de apuntar, dado que se trata de una agenda conjunta, moviliza la esfera atencional de LG. Podemos diferenciar cuatro *momentos* de *significación* (M0, M1, M2, M3) en este *episodio* (ver sección 2.4.4.3), en los que es movilizada la esfera atencional de AG. En M0 LG cierra el episodio semiótico de tener un foco atencional en el bolso y realiza una pregunta a su compañero. Luego, en M1 pasa a observar a su compañero que se vuelve su nuevo foco atencional. Aparece allí M2 como una especificación en relación al gesto indicante de su compañero (*elucidación*), y a partir de allí se da un nuevo cambio de foco atencional: se pasa del gesto indicante a la búsqueda deliberada de un ítem atencional en un 'espacio indicado' que genera una expectativa de hallazgo y que culmina con el reconocimiento de las llaves (*singularización*). En M3 se recogen las llaves y se da por terminada la agenda en curso. El paso de un momento a otro depende, por lo demás, de que las acciones del compañero sean *interpretables*; es decir, tenga una *significancia* (que marcaremos como S1, S2, S3). En consecuencia, un análisis parcial del ejemplo se puede exponer de la siguiente manera:

Agenda en curso de LG: {*ir al trabajo*}

Sub-agenda en curso de AG: {*encontrar *las* llaves*}

M0, Valoración agencial: no cierre de sub agenda (?): las llaves no están en el bolso.

Ejecución agencial/Conducta: Realización de la pregunta

S1, MCI-e: Compañero

Frame: [GESTO DE INDICAR]

(a) Mano [perfil]/cuerpo [base]

(b) Intención de indicar [perfil]/mente-intencionalidad [base]

M1, Reconocimiento agencial: búsqueda de llaves; compañero ofrece información;

emergencia de sub-agenda: {*seguir indicación*}

Ejecución agencial/Conducta: escuchar respuesta, ver a compañero

Esfera atencional: cambio atencional (*cambio serial*)

S2 'Plantilla indexical':
{espacio del gesto indicante} → {espacio de ubicación indicado}
Punto de referencia (A) → *Trayector* (B)

S2(A), Dominio: «APUNTAR»: GESTO INDICADOR [perfil]/MANO [base]

Rasgos: ^dedo indicante^/^dirección^/^intensidad de movimiento^ [perfil]

S2(B), Dominio: → «ESPACIO DE BÚSQUEDA» [base]

Dominio: → «LLAVES» [perfil]

M2(A), Reconocimiento agencial: búsqueda de llaves, aceptación de indicación;

Ejecución agencial/Conducta: atención a gesto indicante

Esfera atencional: cambio atencional (*elucidación*)

M2(B), Reconocimiento agencial: búsqueda de llaves, seguimiento de indicación;

Ejecución agencial/Conducta: ubicación de espacio indicado, detección de llaves

Esfera atencional: cambio atencional (*singularización*)

Valoración agencial: Cierre de sub-agenda (!): {*seguir indicación*}

M3, Reconocimiento agencial: Búsqueda de llaves,

Ejecución agencial/Conducta: desplazamiento para recoger las llaves

Valoración agencial: Cierre de sub-agenda (!): {*encontrar *las* llaves*}

La significancia está constituida por el conjunto de dominios, Frames, plantillas y MCI requeridos para entender la articulación (*alcance inmediato*) de los ítems presentes en la esfera atencional. La significación está constituida por las zonas activas de las matrices responsivas con las que se intenta dar cumplimiento a la significancia en tanto que *incorporada* a las agendas y

sub-agendas en curso (ámbito inmediato). En este caso el ámbito inmediato actualizó sin tropiezos el alcance inmediato.

Si el ámbito inmediato se hubiera ampliado, habrían sido reclutado otros contenidos, por ejemplo, que él hubiera pensado que es muy extraño que le haya sucedido eso a LG, dado lo extremadamente cuidadosa que es en relación a donde deja las cosas que son de uso frecuente. Esta información sólo la podría reclutar como una creencia a partir del terreno común compartido o ampliado, pero sólo sería una conjetura si fuese reclutado desde el terreno común genérico (por alguien más). De igual manera, ella habría ampliado el ámbito inmediato si hubiera pensado en lo buen observador que es él. Es importante resaltar, aunque ya se haya comentado, que lo que se conoce como 'implicaturas' (o las 'implicaciones pragmáticas' del modelo de Aarhus, ver sección 2.4.2.6) hace parte del alcance inmediato de la significancia y del ámbito inmediato de la significación.

* * *

Pasamos ahora a nuestro segundo ejemplo. Haremos un análisis de la *significancia* de un fragmento de unos pocos segundos de una película, pero que son suficientemente sustanciosos como para que pongamos a prueba algunas de las propuestas que hemos venido desarrollando. Se trata de una escena de la película *Hot Shots II* (Badalato & Abrahams, 1993), y el fragmento que vamos a analizar aparece entre el minuto 43:35 y el 44:16; en particular; 44:08/44:13. En ese punto de la película sucede lo siguiente:

> En el cumplimiento de su misión, Topper Harley –interpretado por Charlie Sheen– avanza, de día, en un barco por un río en medio de un paisaje selvático. Se oye, en voz en off, a Topper Harley diciendo: "Alguien una vez dijo: 'el infierno es la imposibilidad de la razón'. Bueno, así es como se siente este lugar. El infierno. Ya lo odio y sólo han pasado unas pocas horas. Estoy tan cansado. Y tengo que levantarme a las cuatro de la mañana...". Mientras se escucha la voz se muestra que lo escuchado es lo que ha apuntado en un diario. En este momento, esa voz en off es interrumpida por otra voz en off que con un sonido más fuerte dice lo siguiente: "Al comienzo, pensé que ellos me habían dado el dossier equivocado. No podía creer que ellos desearan muerto

a este hombre. Tercera generación de West Point, el primero de su clase... Corea, Airburne, cerca de mil condecoraciones, etc., etc.". Mientras escuchamos esto vemos que Topper Harley levanta su mirada del diario, mira enfrente de él y ve, un poco extrañado, que viene otro barco. Allí nos muestran a un hombre de mediana edad, cabello cano, que sostiene una carpeta. Ese hombre es interpretado por el actor Martin Sheen. Los dos hombres se ven, y cuando los barcos están a punto de cruzarse (a una distancia menor de dos metros), levantan simultáneamente cada uno una mano, y mientras usan su dedo índice para señalarse el uno al otro y se miran mutuamente, dicen al tiempo: "Te amé en Wall Street" ("I loved you in Wall Street") (ver figura 38). Los barcos se cruzan y se alejan, mientras los dos hombres sonríen, levantan sus pulgares y continúan mirándose el uno al otro.

Figura 38. Fotograma de la película *Hot Shots! Part Deux* (Badalato & Abrahams, 1993), min. 43:09 © Twentieth Century Fox.

Al igual que en el anterior ejemplo, este análisis será necesariamente parcial. Empezaremos por decir que nos concentraremos en la *escena semiótica agencial* (ver sección 2.4.4.3), esto es, la escena semiótica que los realizadores de la película esperan que se actualice por parte de un público concreto, y en consecuencia, dejaremos de lado nuestra escena de base y semiótica agentivas, que darían cuenta de nuestra significación. De igual modo, dejaremos

de lado los efectos propios de la interfaz fílmica (la primera responsividad: textura, resolución e iluminación de la imagen), y del sentido propio de la puesta en escena y del montaje (que es parte de los efectos del ensamblaje);[60] y nos concentraremos en la segunda responsividad, esto es, en la 'historia' (el universo diegético). Algunos comentarios preliminares, serán, en todo caso, indispensables:

– *Terreno agentivo*: en cuanto al *terreno semiótico* en vista de que se trata de la segunda parte de una película, hay una serie de MCI-e en relación al protagonista y al 'universo paródico' que se crea con la primera película. Este terreno también es crucial para el reconocimiento de los actores. En cuanto el *terreno común* (genérico), el idioma de la película es inglés (las versiones arriba expuestas son traducciones nuestras). También hace parte del *terreno genérico común*, el tipo de información que supone la interpretación de una película y que requiere de una *plantilla*, como la ya comentada del 'vistazo enmarcado' (Turner, 2007); pero que articula *eventos* de diferente clase. En la medida en que se trata de una puesta en escena que requiere de *actores*, hay sub-plantillas para los esquemas {actor}→ {personaje};[61] y en tanto que se trata de una parodia, se requiere del esquema {parodiador}→ {parodiado}. El terreno de familiaridad también tendrá impacto a la hora de ampliar o reducir el grado de precisión con el que decidamos ir reclutando esos esquemas, MCI-e, dominios, etc.

– *Presentificaciones*: en la medida que se trata de una película, se trata de una presentificación cambiante con profundidad temporal virtual y

60 Aún hoy hay personas que hablan de 'lenguaje cinematográfico'. No deja de ser curioso que así sea. Sin embargo, hay un punto en el que lenguaje verbal y cine parecen tener una relación (y esto es más evidente, en particular, en el montaje o edición): son formas muy sofisticadas de manipular la atención de aquellos a los que les llegan los signos. En efecto, cuando en un plano aparece un personaje mirando hacia la izquierda, y en el siguiente plano aparece un objeto, el funcionamiento habitual de la atención se proyecta y pasamos de la mirada (foco atencional 1) a lo visto (foco atencional 2), en una dinámica atencional de cambio serial.

61 Esta plantilla consiste en la articulación de una relación doble de rol/valor: rol/valor para *actor* y rol/valor para *personaje*. El ensamblaje final consiste en la articulación valor/valor, que es una articulación direccionada (el actor 'encarna' al personaje, y no al revés). Por supuesto, *actor* y *personaje* son elementos que pertenecen a Frames diferentes, y la especificación de cada uno lleva finalmente, para cada valor a un MCI-e.

con responsividad narrativa virtual, hay que tener en cuenta las muy diferentes transformaciones de los signos que las configuran (cambios de planos), el tiempo virtual de exposición, y la secuenciación de los espacios narrativos virtuales articulados temporalmente (ver sección 3.3.1). Ahora, en la medida en que se trata de *universos narrativos proyectables* (esto es, no hacen parte de la escena de base), el posible reconocimiento de situaciones también lo será; y en consecuencia, también serán *proyectables* los contextos, circunstancias, áncoras, etc., reconocibles, y que estructuran y dan cuenta de esos universos narrativos; mientras que la capacidad narracional proyectada por los realizadores a la *audiencia* es la que permitiría dar 'coherencia' o 'sentido de unicidad' a dichos universos.

– *Condición fiduciaria*: la condición fiduciaria para la escena semiótica implica la confianza en que los signos sean fiables, al igual que el 'universo' representado por ellos. De lo que se trata es de que se pueda generar suficiente unicidad de sentido como cumplir las agendas en curso. Por supuesto, estamos dando por descontado que la capacidad agentiva proyectada para la audiencia puede desplegarse adecuadamente (rango fiduciario proyectado). En este sentido, la significancia supone o proyecta una condición fiduciaria por parte de la *audiencia* que se puede esperar vea la película. No hay que confundir esto con la condición fiduciaria en la escena de base agentiva, que no es agencial, y que es la que los realizadores postulan para su audiencia, que incluiría cosas como (supongamos que es en un teatro) que el proyeccionista no desenfoque la imagen.

– *Sentido de realidad*: el desengranamiento de la representación inhibe dar un 'sentido de realidad' a lo representado; así como tampoco al universo del discurso de referencia, esto es, el universo ficcional parodiado. Tampoco se anticipa que se transforme la admisibilidad, pues muchos de los hechos serán 'inverosímiles' o incluso 'disparatados'.

– *Esfera atencional*: en el momento en que se ofrezca la proyección de la película y empiece a hacer parte de la esfera atencional, se espera que haya ciertos cambios de focos atencionales debido al montaje de la película

(tiempo de exposición). Hace parte de la significancia que la *audiencia* pueda realizar dichos cambios atencionales –y además– tenderá a asegurarse que algunos de ellos no 'hagan ruido' para la compresión adecuada de la historia.

– *Lugar*: la significancia supone que el visionado se haga en algún lugar que permita audiovisionar la película y en ambiente en que la esfera atencional idealizada no se vea perturbada.

La película es una secuela de *Hot Shots!* (Badalato & Abrahams, 1991), y allí se nos presenta al protagonista, Topper Harley, quien es interpretado por Charlie Sheen. Para quienes han visto la primera parte, ya hay un 'terreno semiótico', construido con signos. La descripción del portal IMDb dice: "Parodia de 'Top Gun' en la que un talentoso, pero inestable piloto de combate debe superar los fantasmas de su padre y salvar una misión saboteada por codiciosos fabricantes de armas".[62] Por supuesto, esto nos pone sobre aviso de que el nombre del protagonista ("Topper"), está construido sobre el del nombre de la película parodiada ("Top"). Por lo demás, "Harley" es una alusión a un tipo de motonetas "Harley Davidson" usadas en la década de 1960: la "Harley Topper". Tenemos aquí, entonces, independientemente del actor, una triple responsividad, que seguramente los realizadores suponen que su audiencia puede actualizar e *integrar*. Y como se trata de que se unifique esa información, diremos no que es un quíntuple blend (porque no se trata de la significación, sino de la significancia), sino que se apela a una quíntuple responsividad *blendeable*: "Harley Davidson"/"Harley", "Harley Topper"/"Topper Harley", "Top"/"Topper", "Piloto de combate-*Top Gun*"/"Piloto de combate-*Hot Shots!*", "*Gun*"/"*Shots*". Agregaremos que usamos "blendeable", en el mismo sentido que "responsividad virtual", es decir, que se "puede" 'blendear' en un sentido modal y deóntico: no sólo ha de ser posible la integración, ha de ser legítima, en el sentido de estar fundamentada. Por ejemplo, parece completamente ilegítimo asociar a Topper Harley con Harley Quinn (la '*sidekick*' del Joker en el universo DC), porque de por medio está el nombre "Harley", incluso si se puede encontrar una razón adicional para asociarlos: esta asociación no sería legítima incluso si se pensara que, dado que la actriz Margot

62 (http://www.imdb.com/title/tt0102059/?ref_=nv_sr_2). Acceso: 16/04/2014.

Robbie va a encarnar el personaje Harley Quinn en la película *Suicide Squad* (2016), y dado que ella es una de las protagonistas de la película *The Wolf of Wall Street* (2013), y además, Charlie Sheen aparece en *Wall Street* (1987), y como el universo del discurso de esas películas parece el mismo, entonces habría una razón más (?) para blendear a Topper Harley y Harley Quinn. Por contraste con lo que se acaba de decir, si sumamos la idea de que "Topper" en inglés implica algo catalogado como en el ámbito de lo más excelso por su habilidad o cualidad, entonces habría al menos una sexta responsividad blendeable allí, dado que Topper Harley se caracteriza por obtener buenos resultados a pesar de su absoluta falta de competencia, de un modo parecido a como el protagonista de la comedia norteamericana *El súper agente 86* (*Get Smart*, 1965-1970) tiene por nombre Maxwell Smart, donde "*Smart*" se puede traducir como "inteligente". Por el momento no ahondaremos más en esta dirección de la significancia[63].

Allí, entonces, Charlie Sheen al interpretar el papel de Topper Harley, 'parodia' al personaje de Tom Cruise (llamado 'Maverick'), y por extensión, a Tom Cruise, en *Top Gun* (Badalato & Scott, 1986). En este momento, digamos, se presenta lo siguiente:

Agenda del espectador (audiencia):	{*ver comedia*}
Agenda del productor/director & guionista:	{*realizar película paródica*},
Agenda de Charlie Sheen:	{*protagonizar película*}

En la medida en que Charlie Sheen va a aparecer a lo largo del fragmento a analizar, para los efectos de *este* análisis se presenta un Contexto 0:

63 La razón por la que no ahondamos en esa dirección no es que privilegiemos una 'lectura', sino un asunto de economía y centralidad, pues pensamos que lo que sigue es más importante. Sin embargo, este comentario nos permite hacer una breve reflexión: si bien las nociones de significancia y la de significado potencial en Fauconnier (ver sección 2.4.2.5) presentan un cierto aire de familia, como nosotros mismos lo anotamos en su momento, no son equivalentes. Y esto es así porque el significado potencial es el conjunto de 'lecturas' posibles asociadas a una frase, mientras que la significancia, en este caso, se asocia con el efecto per-agencial paródico de esa secuencia sígnica, por lo que, si bien aun hay responsividades vagas e infraespecificadas, hay 'lecturas' que aunque posibles quedan excluidas por no estar fundamentadas. Y es importante tanto la diferencia que introduce la infraespecificación como la idea de fundamentación (triple en el caso de los conglomerados sígnicos), que no aparece en la noción de significado potencial (que es sólo cognitivo, pero no enactuable).

Charlie Sheen	
Contexto:	realización de película
Tópico:	actuación con efecto humorístico
Circunstancia:	esta grabación
Roles agenciales:	{«actor (encarnar a Topper Harley)»}, {«actor (parodiador de Maverick)»} (*otros si fuera del caso*)
Pretensiones	(*actuar en comedia*)
Áncoras:	camiseta negra, banda de tela en la cabeza
Participante: (encarnando un rol agentivo):	//actor//
Lugar:	grabación en barco en un río
Reconocimiento agencial:	aceptación del papel
Ejecución agencial/ Conducta:	actuación

La esfera atencional dependerá tanto de las indicaciones del director como del resto de la puesta en escena.

Plantillas:	Parodiador/parodiado:	*Hot Shots!/Top Gun*
	Actor/personaje:	Charlie Sheen/Topper Harley 'maverickzado' (en adelante, CS/TH/M)
Narración: articulación de $script_1$, $script_2$, etc.[1]	MCI-e: Top Gun	MCI: «película de acción»
	MCI-e: Maverick	

Ahora, en la medida en que 'CS/TH/M' se ha de 'blendearse', esto es, habría de generarse dinámicamente como un blend (y como todo lo que hay en un blend, se trataría de un evento complejo *fictivo*), se reconocerían sus características como *agente proyectado*, esto es, no como un agente intrínseco, ni actual, ni idealizado; sino como un agente virtual generado por

la agencia de los que permiten la realización de la película. En el audiovisionado la enacción del público real actualizaría esa virtualidad del mundo diegético en la escena semiótica (agentiva, pero anticipada en la agencial), mas no en la escena de base. Se trata, si se quiere, de un 'agente virtual', y en tanto que tal, los agentes idealizados de la audiencia no le darían sentido de realidad, y en esa medida, estaría 'desengranado' kineto-perceptualmente de 'sus' expectativas, por lo que no se generaría en ellos 'creencias actuales activas acerca de él', sino 'respuestas activas acerca de un ente virtual proyectado'.[64]

Al final de la primera película haría parte del terreno semiótico disponible en la cultura cinéfila algo como:

MCI-e: Hot Shots!
MCI: parodia...
MCI-e: Topper Harley

En el momento en que empieza la escena que nos interesa, ya hay un terreno semiótico 'ensanchado' en el que es reconocible Topper Harley, no sólo en razón de la película anterior, sino por los más de 40 minutos que llevaría la película en curso (llamemos a esto *tiempo cero*, T0). Para hacerse una idea, el portal IMDb describe lo siguiente: "Parodia de 'Rambo' en la que Topper Harley lidera un equipo de rescate a Iraq para salvar prisioneros de guerra [de los] iraquíes y todos sus equipos de rescate anteriores".[65] Así, esto hace dispo-

64 Note usted que en ciertas películas de terror hay frecuentemente un cambio en las marcas disposicionales de las responsividades, y así, son blendeables escena de base y escena semiótica, asunto que los realizadores aprovechan para anticipar un efecto atemorizante. Y en el audiovisionado efectivo, en realidad, ¡nos asustamos!

65 (http://www.imdb.com/title/tt0107144/?ref_=nv_sr_1). Y de igual modo, allí se encuentra estas descripciones para las tres primeras películas de esta saga de Rambo: *First Blood* (Feitshans; Kotcheff, 1982): "Un veterano de Vietnam usa sus habilidades de combate contra el alguacil de un pequeño pueblo que lo arresta y abusa de él". (http://www.imdb.com/title/tt0083944/?ref_=fn_al_tt_1).
Rambo: First Blood, Part II (Feitshans; Cosmatos 1985): "John Rambo es liberado por el gobierno para una misión ultra secreta encubierta al último lugar de la tierra al que él desea volver –las junglas de Vietnam" (http://www.imdb.com/title/tt0089880/?ref_=ttfc_fc_tt).
Rambo III (Feitshans; MacDonald): "El oficial de comando de Rambo en Vietnam, coronel

nibles MCI-e para las películas de Rambo y para el personaje John Rambo. Incluso, puede hacer disponibles también MCI socioculturales como 'guerra fría' o 'política externa norteamericana'.[66]

Agente virtual: John Rambo	
	Proyecciones
Contexto:	Prisioneros de guerra, misión de rescate
Tópico:	preocupación por estado de los prisioneros
Circunstancia:	esta misión de rescate en 1985
Pretensiones:	(*rescatar prisioneros de guerra*). Corresponden a las pretensiones de las agendas y sub-agendas de John Rambo.
Roles agenciales:	{«ex-militar»}, {«rescatista»}, {«mercenario»}.
Áncoras:	camiseta negra, banda de tela en la cabeza
Participante (encarnando un rol agentivo):	//ex-militar//, //rescatista//, //mercenario/
Lugar:	Vietnam; paisaje selvático, río, barco
Reconocimiento agencial:	aceptación de viajar en río;
Ejecución agencial/ Conducta:	estar en el barco

T1. 43:35/43:39

Topper Harley y su grupo avanzan de día, en medio de un paisaje selvático y se le invita a tomar un camino a la prisión en barco. Río y barco aparecen en escena. Se ponen en marcha.

Trautman, es retenido como rehén en Afganistán, y esto lleva a Rambo a rescatarlo" (http://www.imdb.com/title/tt0095956/?ref_=tt_rec_tt). Último acceso: 17/04/2014.

66 No deja de ser interesante para una perspectiva sociosemiótica que aunque las parodias en cuestión tengan como blanco los valores de varios roles y personajes particulares (incluido el presidente norteamericano), el marco que hace posible las axiologías de los roles y personajes no es parodiado.

Agenda en curso de Topper Harley:	{*rescatar prisioneros de guerra*}
Sub-agenda en curso de Topper Harley:	{*llegar a prisión*}
Sub-agenda en curso de Topper Harley:	{*viajar por río para llegar a prisión*}

Agente virtual: Topper Harley	
	Proyecciones
Contexto:	Misión de rescate, viaje por río
Tópico:	preocupación por estado de los prisioneros
Circunstancia:	esta misión de rescate en 1993
Pretensiones:	(*rescatar prisioneros de guerra*). Corresponden a las pretensiones de John Rambo que ha incorporado Topper Harley.
Roles agenciales:	{«rescatista»}, {«mercenario»}, {«ex-piloto»}
Áncoras:	camiseta negra, banda de tela en la cabeza
Participante (encarnando un rol agentivo):	//rescatista//, //mercenario//, //ex-piloto//
Lugar:	paisaje selvático, río, barco
Reconocimiento agencial:	aceptación de viajar en río
Ejecución agencial/ Conducta:	estar en el barco

En la medida en que Topper Harley es proyectable como 'ramboizado' –en adelante, CS/TH/JR– como lo ponen en evidencia sus áncoras y su 'misión',[67] se habrán podido traer a colación dominios, plantillas y MCI-e adicionales:

67 Topper Harper está 'ramboizado' gracias a varias responsividades blendeables, y no sólo a partir de las responsividades de las áncoras, aunque las áncoras nos permite recordar *permanentemente* que se trata de un TH/JR. Por ejemplo, no sólo le es asignada una misión de rescate de prisioneros como en *Rambo II*, sino que lo hace el mismo personaje (el coronel Samuel Trautman) interpretado *por el mismo* actor (Richard Crenna) que en *Rambo I*, *Ram-*

Plantillas:	Parodiador/parodiado:	*Hot Shots!/Rambo I, II, III*
	Actor/personaje:	Charlie Sheen/Topper Harley 'ramboizado' (CS/TH/JR)
MCI:	MCI-e:	Rambo I, Rambo II, Rambo III
	MCI-e:	John Rambo
Dominios:	«barco» (perfil), «río» (base), «paisaje selvático» (base)	

Y en este caso es importante detenerse por un momento en el *lugar*. En efecto, el barco, el río y el paisaje en T1 son como el barco, río y paisaje de una escena de *Rambo II* en la que el protagonista va en búsqueda de los prisioneros. Tenemos entonces aquí otro conjunto de responsividades blendeables, ya no sólo de roles, áncoras, agendas, o narraciones (cf. Dancygier, 2012), sino una situación blendeable, o más ampliamente una 'blendeabilidad' narrativa (*e.g.*, misión JH-1985/misión TH-1993), y el género *parodia* pone en evidencia y favorece también dicha 'blendeabilidad'.

Sin embargo, una persona no familiarizada con los MCI-e de *Rambo* o de *Top Gun* aún podría entender que se trata del agente virtual TH es persuadido de ir a una misión de rescate. De este modo, esta blendeabilidad se superpone a una construcción narrativa más básica que consiste en ir a buscar unos prisioneros (¡en Irak!) por un río.

T2. 43:40/43:54

Voz en off de Topper Harley. Alguien escribe en un cuaderno lo que se escucha y es reconocible que se trata de Topper Harley.

Por una parte tenemos el encuadre del cuaderno. Aquí tenemos que acudir a cosas como los dominios: «escribir», «cuaderno», «lápiz», etc. (y que en tanto que circunstancia se anida en la circunstancia anterior

bo II y *Rambo III*. Y mientras en *Rambo III*, Samuel Trautman tiene que ir a un monasterio para convencer a John Rambo de aceptar su naturaleza a partir de contarle una 'story'; en *Hot Shots! Part Deux*, Samuel Trautman va a un monasterio e intenta convencerlo de aceptar su naturaleza contándole la historia de los 'los tres cerditos', que por supuesto *no puede* proyectarse a la situación en la que se encuentra Topper Harley, y de ahí el efecto humorístico que esto conlleva (efecto per-agencial).

de ir en el barco). Quisiéramos concentrarnos por un momento en la voz en off. La voz en off es un recurso frecuentemente usado en el cine para darnos a entender los pensamientos de algún personaje o narrador, y en tanto que tal, entenderlo requiere construir o recuperar una plantilla. Lo que escuchamos es, por expresarlo una vez más, lo siguiente:

> Alguien una vez escribió: 'el infierno es la imposibilidad de la razón'. Así es como se siente este lugar. El infierno. Ya lo odio y sólo han pasado unas pocas horas. Estoy tan cansado. Y tengo que levantarme a las cuatro de la mañana.

Para decirlo una vez más: no se trata de que para dar cuenta de esas varias oraciones, se intente construir una red de espacios mentales con ellas al estilo del ejemplo de 'Aquiles y la tortuga' de Fauconnier, pues con ello se estaría cometiendo el error de confundir significación (espacios mentales ongoing/online) con significancia (responsividad virtual fundamentada). Sin embargo, podemos idealizar la constructibilidad, de tal modo que se nos permita decir, por ejemplo, que la expresión "alguien dijo una vez" podría tomarse como un constructor de espacios, de tal modo que lo que seguiría a continuación sería un espacio mental idealizado (o un entramado idealizado de espacios mentales) marcados como 'opinión' de X, y ese X no es especificado; mientras que dicho constructor de espacios sería generable desde un espacio de base, a donde se volvería en la tercera frase: "Bueno, así es como se siente *este lugar*". Y en la medida en que Hopper es quien lo dice, se trataría de que 'el infierno' es ese río en algún momento de 1993. Vamos a dar por sentado que esas frases son idealizadamente construíbles. Hay, sin embargo, algo anómalo en relación a la última frase: si quien habla es Topper Harley, quien en tanto que 'ramboizado' es, además, un veterano de guerra, ¿cómo se puede *quejar* de tener que madrugar? Por supuesto, se trata aquí de un choque entre el MCI "SOLDADO VETERANO" y "RECLUTA NOVATO" en el que los rasgos "^hábitos rústicos^" y "^rudeza^" se oponen a "^confort^". Dicha disanalogía entre MCI, supone una per-agenda humorística por parte de los guionistas y realizadores, y pone en relación una vez más otra disanalogía que a lo largo de la película queda implicada con el nombre "Topper": "Topper" como una excelencia en un oficio contrasta con la ineptitud e impericia de su portador (y hasta cierto punto, los cinco niveles de significación del modelo de Aarhus podrían explicar estas disanalogías).

Hay sin embargo, otro estrato de significación en el que anida el anterior, y tiene que ver con el entramado de espacios que se da antes de la queja por tener que madrugar: en la película *Platoon* (Kopelson; Stone, 1986)[68] –ganadora de cuatro óscares– el personaje Chris Taylor escribe una carta, y en voz en off dice lo siguiente:

> Alguien una vez escribió: 'el infierno es la imposibilidad de la razón'. Así es como se siente este lugar. El infierno. Ya lo odio y sólo ha pasado una semana. Una maldita semana, abuela. La cosa más difícil que pienso que he hecho en mi vida es ir a un punto tres veces esta semana.

Como se ve, en el caso del fragmento que estamos analizando, se trata de una alusión a esta parte de *Platoon*, incluso, con la idea de que en ambos casos se termina con una suerte de queja. Pero no sólo eso. En *Platoon*, el personaje de Chris Taylor es interpretado por Charlie Sheen. De este modo hay que reclutar dos MCI: MCI-e: *Platoon* y MCI-e Chris Taylor. Y, en particular, un rasgo saliente será la relación Charlie Sheen/Chris Taylor (en adelante CS/CT). Esto nos lleva a otro contexto:

Agente virtual: Chris Taylor	
Proyecciones	
Contexto:	Guerra de Vietnam
Tópico:	horror de la guerra,
Pretensión:	(*sobrevivir a la guerra*) (*comunicarse con la familia*)
Circunstancia:	este escuadrón en 196?-197?
Roles agenciales:	{«recluta»}
Áncoras:	uniforme de soldado
Participante (encarnando un rol agentivo):	//recluta//
Lugar:	Vietnam; paisaje selvático
Reconocimiento agencial:	comunicarse con familia;
Ejecución agencial/Conducta:	escribir carta

68 La descripción del portal IMDb es: "Un joven recluta en Vietnam se enfrenta a una crisis moral cuando confronta los horrores de la guerra y la dualidad del hombre". (http://www.imdb.com/title/tt0091763/?ref_=fn_al_tt_1). Último acceso: 17/04/2014.

Ahora, en la medida en que hace parte del MCI-e de Chris Taylor que es un "RECLUTA NOVATO" y que Charlie Sheen es el actor que lo encarna, esto permitiría 'acomodar' la anomalía mencionada anteriormente, no sólo en términos paródicos, sino gracias a que es blendeable CS/TH_{1993}/JR_{1985}/$CT_{197?}$.

T3. 43:54/44:08

Voz en off de un segundo hombre *interrumpe* la voz en off de Topper Harley. Aparece este segundo hombre, acercándose en una embarcación, revisando una carpeta. Topper Harley ve acercarse al hombre.

La voz en off de Topper Harley es interrumpida por otra voz en off. En términos de la plantilla 'voz en off' que nos permite usualmente comprender las películas, eso es algo que *no* ocurre (de hecho, es difícil pensar en otra película donde *eso* ocurra). Tenemos, pues, la preparación desde la significancia de otra sorpresa, que por lo demás, 'extraña' al propio Topper Harley: su gesto extrañado –como alguien que ha sido 'sacado' de sus pensamientos– y casi contrariado, permitiría inferir que él *también* habría escuchado *esa* voz en off, que, por así decirlo, habría 'irrumpido en *su* esfera atencional', y no sólo en la del espectador idealizado. Se generaría, así, por una parte, una ruptura de la plantilla (al contrastar una voz en off con otra) y sería posible realizar un blend *inter-atencional*: en la medida en que la plantilla de la voz en off es tal que la esfera atencional puede escuchar la voz en off, pero Topper Harley no escucha *sus* pensamientos como una voz en off, ni *ninguna otra*; el hecho de que pudiese escucharla permite la generación de un efecto de sentido en el que Topper Harley y el espectador idealizado podrían establecer, aunque sea momentáneamente una agenda conjunta en curso, y dicho efecto es facilitado porque CS/TH/CT mira a la cámara, y en consecuencia, 'miraría' al espectador. Y en ese instante, los múltiples contextos y tópicos ya integrados, adicionan, la escena de base del espectador idealizado como un estrato de integración más.[69]

69 Una situación similar ocurre cuando, en el corto de Disney *The Art of Skiing* (Disney & Kinney, 1941) –comentado en Turner (2006: 22)–, el narrador explica las técnicas de esquí, pero 'desespera' cuando ve que Goofy no lo hace bien, le 'grita' (!), y Goofy actúa en consecuencia (!!). Por supuesto, en nuestra opinión esa no puede ser una interpretación en términos de TIC del corto de Disney, sino de una interpretación particular de dicho corto. Esta es una muestra adicional de que en TIC no se distingue adecuada y sistemáticamente entre significación y significancia.

Ahora, volvamos una vez más a la voz en off que interrumpe el curso de pensamientos de Topper Harley:

> Al comienzo, pensé que ellos me habían dado el dossier equivocado. No podía creer que ellos desearan muerto a este hombre. Tercera generación de West Point, el primero de su clase... Corea, Airburne, cerca de mil condecoraciones, etc., etc.

Al igual que sucedía con la voz en off de Chris Taylor en *Platoon*, se trata aquí de la voz en off del capitán Benjamin L. Willard en un fragmento de la ganadora de dos óscares, *Apocalypse Now* (Coppola, 1979).[70] Podemos hacer una breve descripción de su situación así:

Agente virtual: Benjamin L. Willard	
	Proyecciones
Contexto:	guerra de Vietnam; búsqueda de 'enemigo'
Tópico:	acciones de guerra
Pretensión:	(*seguir órdenes: asesinar al coronel Kurtz*)
Circunstancia:	esta búsqueda en 196?-197?
Roles agenciales:	{«capitán»}
Áncoras:	uniforme de capitán
Participante (encarnando un rol agentivo):	//capitán//
Lugar:	Vietnam; paisaje selvático, río, barco
Reconocimiento agencial:	búsqueda de enemigo; viaje por río
Ejecución agencial/Conducta:	familiarización con información de enemigo, estar en el barco

Lo que sucede en el fragmento que estamos analizando es que el hombre que aparece no sólo viene en una embarcación como la que usa Willard en *Apo-*

70 La descripción que se puede encontrar en el portal IMDb es: "Durante la guerra entre EEUU y Vietnam, el capitán Willard es enviado a una peligrosa misión en Camboya para asesinar a un coronel renegado que se ha establecido como un dios entre una tribu local". (http://www.imdb.com/title/tt0078788/?ref_=fn_al_tt_1). Último acceso: 17/04/2014.

calypse Now, sino que es interpretado por el mismo actor: Martin Sheen. De esta manera, se podrían traer a colación dominios, plantillas y MCI-e adicionales:

Plantillas:	**Actor/personaje:**	**Martin Sheen/Benjamin Willard (MS/BW)**
MCI:	MCI-e:	Apocalypse Now (que incluye un MCI cultural: "guerra de Vietnam")
	MCI-e:	Benjamin Willard
Dominios:	«barco» (perfil), «río» (base), «paisaje selvático» (base)	

Ahora, esto permite que el actor y su personaje sean blendeables: CS/BW. Y, en la medida en que Martin Sheen y Charlie Sheen son padre e hijo en 'el mundo real' (información obtenible a partir de los MCI-e para cada uno de ellos), se puede establecer una red adicional, así:

(CS/TH/JR/CT)	es hijo de	(MS/BW)
Trayector	→	*punto de referencia*

Y como tal, la red que podría llegar a generarse incluiría los otros puntos de la situación que podrían co-activarse: lugares, contextos, pretensiones, roles, etc.

T4. 44:08/44:11

Hopper y Willard se reconocen mutuamente mientras los barcos se acercan

El punto central aquí, nos parece, es que el 'reconocimiento mutuo' de CS/TH/JR/CT y MS/BW hace que ellos establezcan una esfera atencional conjunta (por supuesto, proyectada a agentes virtuales). De esta manera, se establecería entre ellos una cierta atención conjunta –con un terreno común conjunto en curso (virtual, porque se trata de agentes proyectados)– que nos permitiría anticipar que van a saludarse en un momento

posterior.[71] Y la cuestión es establecer quiénes son 'ellos': ¿Charlie Sheen y Martin Sheen? ¿Topper Harley y Benjamin Willard? ¿John Rambo y Benjamin Willard? ¿Chris Taylor y Benjamin Willard? Las cascadas de información blendeable parecen suponer que todas esas posibilidades son comprimibles, y que es una cuestión de adecuada construcción de espacios y proyección selectiva por parte de los espectadores reales sacarlas adelante.

En cualquier caso, no se trata sólo de las relaciones actores/personajes: también se trata de que los barcos se aproximan entre sí, un poco al estilo del famoso ejemplo de red espejo (*Regatta*) de Fauconnier & Turner (2002: 63-65). Pero, a diferencia de ese ejemplo, en el que 'imaginativamente' se comparaban el tiempo recorrido de dos embarcaciones que habían hecho el mismo trayecto con muchos años de diferencia (1853 y 1993), y en el que los marineros de 1993 'competían imaginativamente' con los de 1853, porque como dicen ellos, "nadie se engaña. La embarcación no ha reaparecido mágicamente"; aquí, precisamente, *ése* es el caso. Por supuesto, como se trata de un universo 'construido a voluntad', esa clase de cosas pueden hacerse.[72] Pero ya no se trata sólo de 'construir imaginativamente' una situación imposible: se trata de crear unas condiciones para que al espectador le parezca que se le 'presenta 'de-hecho''.

La información blendeable, en cualquier caso, es construible mediante los siguientes elementos:

71 El reconocimiento, por lo demás, no es completamente necesario. Hubiera podido tratarse de que el 'fantasma' de Willard pasase mientras el 'cuerpo vivo' de Topper Harley pasaba por el mismo lugar. O hubiera podido suceder que se tratase de un *homónimo* Willard al que en 1993 se le hubiese asignado la tarea de hallar a un cierto coronel Kurtz. Note que algo relativamente similar ocurre en la película *Maverick* (Davey & Donner; Donner, 1994), ambientada en el viejo oeste, donde el personaje de Mel Gibson (un apostador) se encuentra con el personaje de Danny Glover (un ladrón de bancos), y le pregunta si no se han conocido antes, a lo que el personaje de Glover dice que no; en una alusión clara a la relación de los personajes principales, encarnados por esos dos actores en la saga *Arma Mortal* (1987-1992), también dirigida por Richard Donner.

72 Es también lo que sucede en la saga *Shrek* o en la serie de televisión *Once Upon a Time* donde personajes de diferentes cuentos de hadas interactúan entre sí, en una suerte de universo cohesionado.

De T0: John Rambo	
Circunstancia:	esta misión de rescate en 1985
Lugar:	Vietnam; paisaje selvático, río, barco

De T1: Topper Harley.	
Circunstancia:	esta misión de rescate en 1993
Lugar:	paisaje selvático, río, barco

De T2: Chris Taylor	
Circunstancia:	este escuadrón en 196?-197?
Lugar:	Vietnam; paisaje selvático

De T3: Benjamin L. Willard	
Circunstancia:	esta búsqueda en 196?-197?
Lugar:	Vietnam; paisaje selvático, río, barco

La preservación de topología permitiría construir una estructura integrada en un mismo *lugar* aunque haya disanalogía en las circunstancias, y por tanto, en los participantes de cada una de ellas. Al igual que sucede en T4, la red se puede construir dando diferente *peso específico* a los «dominios» y «MCI» en juego. Así, dado que virtualmente se 'acaba' de *perfilar* la conexión Chris Taylor/Benjamin Willard, gracias a las voces en off, y la secuencia de los planos, esto permite *resaltar* esa conexión que entonces, es además, 'temporalmente compatible'. Ahora, podría no serlo, como de hecho sucede con la conexión HT_{1993}/JR_{1985} en relación con Willard, en la medida en que perceptualmente también es saliente la indumentaria y la apariencia física. No se trata de que de un momento a otro haya un viaje al futuro por parte de Willard o que Harley viaje al pasado. Se trata de cuáles elementos de las muy diferentes estructuras involucradas son más salientes atencionalmente que otras, incluso si su blendeabilidad ha sido prefigurada. Así, hasta aquí la blendeabilidad incluye toda la complejidad de T0-T3.

T5. 44:12/44:13

En el momento de cruzarse, Willard y Hopper, se saludan y dicen al tiempo "*I loved you in Wall Street*".

Aquí hay al menos tres elementos para resaltar: (a) que el gesto de saludo (la mano apuntando) sea una imagen especular uno del otro; (b) la construcción de la frase; y (c) la mención de "Wall Street".

En cuanto al saludo, la esfera co-atencional de los agentes virtuales Harley Willard permite pensar que el terreno común que han construido y evocado en T4 va a continuar su curso aquí. Y esa expectativa no es defraudada porque ambos se saludan amistosamente. Pero el modo como lo hacen es como si el gesto de uno fuese la imagen especular del otro. Por supuesto, esto implica, en primera instancia una cierta sincronía en la coordinación de actividades, y que la agenda en curso, para ambos, {*saludar a X*}, se va cumpliendo a cabalidad. La sorpresa que han anticipado los realizadores se pone de manifiesto cuando ambos pronuncian la *misma* frase, que *no* es una frase de saludo. La frase en cuestión es "I loved you in Wall Street", que si fuésemos a construirla à la Fauconnier (pero de forma anidada y proyectada, porque se trata de agentes virtuales), tendría muchas posibilidades, todas ellas, blendeables. En primer lugar, hay que tener presente que en inglés el verbo "*to love*" tiene un espectro diferente al que tiene en español y que incluye cosas como gustar, encantar, fascinar y aprobar. Así, en inglés se puede "*love*" no solamente personas, animales, lugares, roles u objetos, sino que se usa como una expresión evaluativa ("I love his jokes"; "me gustan sus chistes"). Así, aun cuando en español no es una anomalía semántica "amo su estilo", es más natural decir: "me gusta mucho su estilo", "me fascina su estilo" o "me encanta su estilo", quizás porque "gustar", "fascinar" y "encantar" en español son verbos pronominales (es decir, donde se usan pronombres reflexivos antes del verbo, en este caso, "me"). Así, a modo de ilustración, pueden considerarse las siguientes tres posibilidades (ni qué decir tiene, pueden ser muchas más):

- El hablante asevera al oyente que lo "loved" en un *lugar*. Como si alguien le dijera a otra persona: "Te amé en Nueva York".
- El hablante asevera al oyente que "loved" lo que éste hizo en un lugar o situación. Como cuando una persona le dice a otra: "Me gustas en

el Congreso" (hablando del modo en que se expresa en un discurso).

– El hablante le comunica al oyente que aprueba efusivamente algún rasgo, acción o efecto de una acción suya. Como cuando una persona mira la indumentaria de la otra y dice: "Me encanta tu estilo".

Así que cuando vemos que los personajes se dicen mutuamente "I loved you in...", las posibilidades están abiertas.

Por lo demás está la mención de "Wall Street". *Wall Street* (Pressman & Stone; Stone, 1987)[73] es una película ganadora de un Óscar, protagonizada por Michael Douglas y Charlie Sheen, quien encarna al personaje Bud Fox (aunque tendría consecuencias para el análisis, no traeremos a colación la circunstancia de Bud Fox). En esta película también actúa Martin Sheen, quien interpreta al personaje Carl Fox. Y allí, Carl es el padre de Bud. Así, tenemos simultáneamente, el doble uso de una doble plantilla:

Plantilla:	Actor/Personaje:	Charlie Sheen/Bud Fox (CS/BF)
	Actor/Personaje:	Martin Sheen/Carl Fox (MS/CF)

Y, tenemos, además, tanto que CS/MS como BF/CF tienen una relación 'análoga' hijo/padre. Así, la mención de Wall Street, introduce una matriz de posibilidades, donde por una parte, se pueden dar relaciones diegéticas entre personajes (el mundo representado) y relaciones reales entre agentes reales (el 'mundo real'):

(1)	CS – MS	(amor hijo/padre; gusto actor/actor, como agentes reales)
(2)	BF – CF	(amor hijo/padre como agentes virtuales)
(1')	MS – CS	(amor padre/hijo; gusto actor/actor, como agentes reales)
(2')	CF – BF	(amor padre/hijo como agentes virtuales)

73 La descripción del portal IMdB es: "Un joven e impaciente corredor de bolsa está dispuesto a hacer cualquier cosa para llegar a la cima, incluyendo el comercio ilegal de información privilegiada tomada a partir de un asaltante corporativo despiadado y codicioso que lleva a los jóvenes bajo su ala". (http://www.imdb.com/title/tt0094291/?ref_=ttco_co_tt). Último acceso: 17/04/2014.

Así que la matriz (1-2-1'-2') constituye una serie de posibilidades co-actualizables. Pero también está la posibilidad de integrar el mundo real con el representado (como en el ejemplo de *Harold y crayón púrpura*, que tanto gusta a Turner, *e.g.*, 2006, 2007):

(3)	CS – CF	(aprobación de un actor a un personaje)
(3')	CS – CF	(aprobación de un actor a un personaje)

De este modo (3) y (3') son blendeables: la interacción actor 1/personaje 2, sólo es posible si el personaje es enactuado por un actor. Por lo demás, en T5 Charlie Sheen no deja de considerarse como (CS/TH/JR/CT) ni Martin Sheen como MS/BW. Por lo que puede darse:

(4)	CS/TH/JR/CT/BF – MS/BW/CF	(aprobación de personaje a personaje)
(4')	MS/BW/CF – CS/TH/JR/CT/BF	(aprobación de personaje a personaje)

Donde (4) y (4') son estructuras 'hiperblendeables'. Sin que su peso específico sea el más saliente, hay un sentido posible en el que John Rambo aprueba lo que Carl Fox hizo en el mundo diegético de la película *Wall Street*. Pero, por supuesto, esto está infraespecificado y el espectador tendría que especificarlo.

T6. 44:14/44:16

Los barcos terminan de cruzarse y se alejan. Willard y Hopper se sonríen mutuamente.

El gesto de 'dedos arriba' (*thumbs up*) que expresan Willard y Hopper, mientras se alejan permite inferir que las agendas per-agenciales de {*saludar a X*} se han cumplido. Así la valoración agencial será el cierre de esa agenda.

Agregaremos que Martin Sheen no vuelve a aparecer en el resto de la película, por lo que el sentido de su aparición y del papel que juega en la película parece agotarse en el conjunto de responsividades disponibles para blendearse que hemos visto. En la medida en que se trata de una parodia, la excusa de

su aparición se verá justificada en la medida en que el espectador logre recuperar algunas de esas cascadas y reír, o al menos, *son*reír.

Estamos en condiciones ahora de hacer unos últimos comentarios sobre el alcance inmediato y máximo de la significancia. El *alcance inmediato* está dado por el conjunto de Frames, dominios, MCI y plantillas que requeriría un *agente idealizado* para actualizar cada uno de los distintos alcances parciales, en los muy diferentes estratos y niveles. Por lo demás, no hemos expuesto *todo* el alcance inmediato de las películas: sólo una parte del cameo de Martin Sheen. Para ello habría que haber hecho el recuento de los dominios, MCI, etc., de los distintos alcances parciales de las diferentes escenas de la película, y de la película como conjunto máximamente coherente de unidades narrativas. Note usted que la suma de alcances parciales no constituye el alcance máximo, sino, más bien –y en la medida en que estamos en una secuencia narrativa (cf. Dancygier, 2012)– un alcance inmediato global.

¿Qué haría parte, entonces, de lo que está más allá del alcance inmediato (global)? Piense usted en el conjunto de dominios, MCI, etc., que se pueden evocar de forma *fundamentada*. El conjunto mínimo que hace a la responsividad máximamente coherente estaría al interior del alcance inmediato de la significancia, mientras que el conjunto máximo que hace de la responsividad máximamente coherente sería el límite del alcance máximo de la significancia. Y la diferencia entre uno y otro estaría en el nivel de detalle, resolución o precisión que puede dársele a esa significancia. Cualquier evocación que sobrepase ese espectro no hará parte de *esta* significancia, aunque pueda serlo de otra: evaluar estas parodias en el marco más general de una crítica a la ideología hollywoodense, puede ser perfectamente legítimo; pero ese marco ya no sería parte de su significancia. Si usted recuerda la diferencia entre 'tener una agenda' y 'estar al servicio de una agenda', agregaremos aquí que esto se puede extender, también, a las significancias.

En cuanto a las RRA, esto es, el ámbito inmediato y máximo pensamos que es una predicción positiva que en los casos de articulación de actualización de la significancia a partir de la responsividad potencial tendrá la tendencia a hacer un esfuerzo agentivo por obtener el 'ámbito ampliado mínimo', que permita la solución más compacta, debido al efecto global que impone la economía cognitiva, siempre y cuando el propósito de la significancia

coincida con la agenda en curso, y la agenda en curso no tenga constricciones ulteriores debido al fenómenos de *anidamiento agencial*. Y así, por ejemplo, la 'solución' más simple para la agenda tenderá a considerarse la mejor. Y a no ser que haya un requerimiento agencial adicional, el efecto global de economía cognitiva (que es la forma como entendemos aquí la supuesta 'reducción a escala humana') se mantendrá.

Glosario de semiótica agentiva

Cuando no hay aclaraciones adicionales, se trata en cada entrada del uso que tiene en *Semiótica Agentiva*.

Aceptabilidad: *admisibilidad* de un *tema* o respuesta en relación a los sistemas axiológicos adquiridos por un *agente*.

Acción (o *acción agentiva*): dimensión de un a*cto*. Las tres dimensiones de un *acto* son: comprehensiva, kinética y expresivo-comunicativa. La dimensión más saliente es la que le da el respectivo carácter al *acto*.

Acción conjunta: *acto/acción* cooperativa entre dos o más agentes en relación a una *agenda conjunta*. Ver: *atención conjunta* e *intención conjunta*.

Actitud fiduciaria: *marco fiduciario* relacionado con la *disposición agentiva* de otro *agente*; esto es, el nivel de confianza en su sinceridad, buena voluntad, etc.

Acto (o *acto agentivo*): despliegue de la *agencia operativa* de un *agente* en pos de una cierta *meta*. Presenta una estructura tri-dimensional, y cada dimensión suya es una cierta clase de *acción*. La *acción* más relevante para el cumplimiento de la *meta* en cuestión da el carácter al acto.

Acto comprehensivo: *acto* cuya realización depende particularmente de habilidades cognoscitivas como imaginar, interpretar o recordar algo; así como de realizar inferencias con ello.

Acto kinético: *acto* cuya realización depende de habilidades perceptuo-motoras, como en el caso de la exploración del entorno, la manipulación de objetos o la locomoción por el entorno.

Acto expresivo-comunicativo: *acto* cuya realización depende de habilidades para la producción de ítems semióticos como palabras o gestos; y en esa medida, normalmente se realiza en el cumplimiento de per-agendas.

Adherencia: atribución de sentido que hace un agente 'momento a momento'. El efecto de la superposición de adherencias es la *coherencia* de la *significación*.

Admisibilidad: grado con el que un *agente* puede admitir hechos o valores. En el ámbito epistémico se le llama *credibilidad*, y respectivamente se trataría allí de la *plausibilidad* y la *aceptabilidad*. Puede ser general para una nueva *responsividad* que se hace disponible en el curso de la experiencia

Afectividad: una de las dimensiones básicas de la *animación*. En el caso de los seres humanos, se determina mediante el establecimiento del estado de ánimo, valencia y *arousal* (grado de excitación o nivel de alerta) afectivos.

Agenda: objetivo o tipo de resultado al que apunta un *agente*.

Agenda dil-agencial (*dil-agenda*): *agendas* que para su resolución requieren de una sucesión de *dia-efectos*, en particular, relacionados con la realización de actos que producen o transforman ítem semióticos; y en esa medida requieren de cierta 'dilación' para que eso actos surtan los efectos esperados.

*Agenda en cur*so: *agenda* a la que se le está intentando dar cumplimiento mediante la puesta en marcha de la *agencia operativa*.

Agenda per-agencial: *agenda dil-agencial* cuya resolución consiste en que otro agente realice un acto/acción, y en esa medida, que tenga o esté al servicio de una *agenda*.

Agencia: aquello que permite actuar a un ente, y que por ello hace que sea, precisamente, un *agente*. Es importante aclarar que en semiótica agentiva la agencia no es el equivalente fenomenológico de la Intencionalidad. Mientras esta última constituye la relación sujeto-objeto, la agencia permite la constitución de la relación sujeto-objetivo.

Agencia "como si": forma de agencia derivada atribuible por el *construal* y que tiene efectos *fictivos*.

Agencia derivada: se dice que algo tiene agencia derivada cuando los objetivos a los que apunta no puede obtenerlos por sí mismo, sino que depende de que un *agente* o *agentes* los incorpore(n) y los lleve(n) a cabo gracias a su agencia intrínseca u operativa. Así, puede decirse de los ítems semióticos que no tienen agencia intrínseca, que si llegan a tener agencia, ésta es

derivada. Éste es el caso particular de los *artefactos*, los *signos*, y las *presentificaciones*.

Agencia idealizada: forma de agencia derivada que se establece como 'estándar' para el desempeño de un rol, actividad o acto/acción; y en consecuencia, se establece para *pretensiones* reconocibles y *agentes idealizados* (*virtuales*).

Agencia intrínseca: ver *agencia primaria*.

Agencia operativa: se trata del despliegue de la agencia intrínseca en la realización concreta de acciones y actividades.

Agencia primaria (o *agencia intrínseca*): capacidad global para actuar de los agentes. Una forma típica que presenta la agencia primaria en los agentes individuales es la vida, esto es, la *animación* (por lo que está es uno de los tres parámetros de la agencia individual). Pero no es la única. La generación de agendas colectivas conjuntas supone una forma de organización coordinada de parte de los agentes que las mantienen y las resuelven, y esa es la forma de agencia primaria de la conducta societal, y por extensión, de las instituciones; aunque dicha forma de agencia ciertamente superviene de la agencia intrínseca de los agentes individuales.

Agencial: relativo a alguna *agenda*

Agencialidad: relativo a la resolución de una agenda

Agente: ente que tiene capacidad para actuar.

Agente colectivo: agente compuesto de agentes individuales que articulan de forma sistemática agendas conjuntas. En tanto que no es operacionalmente cerrado no se entiende como un ente vivo.

Agente idealizado (*virtual*): se trata de un agente tal como es proyectado por un agente individual, agentes con agendas conjuntas o agentes colectivos. En esa medida un agente virtual sólo presenta agencia derivada, por lo que, en sentido estricto, puede considerarse un pseudo-agente.

Agente individual: agente con agencia intrínseca y operativa que se establece como operacionalmente cerrado (autopoiético), y en esa medida, es un ente vivo.

Agente narracional: agente individual que presenta *narracionalidad*.

Agentividad: relativo a la *agencia*.

Agentivo: relativo al *agente*.

Alcance de la significancia: conjunto de *dominios* que quedan delimitados o cubiertos, gracias a la *articulación de la significancia*.

Alcance inmediato: en el establecimiento de la *significancia* (*de uso* o *sígnica*) se trata del *dominio* o *dominios* que pueden servir de *base* para los *perfiles* resaltados de dicha *significancia*. Como tal, el alcance inmediato se estructura en el marco del *alcance máximo*.

Alcance máximo (de la *significancia* o *responsividad virtual*): se trata del grupo de *dominios* cubiertos o delimitados a los que se podría acceder y que se podrían activar de forma fundamentada mediante la posible *enacción* de dicha *significancia*.

Ámbito activo inmediato: se trata del *dominio* o dominios que sirven de *base* para los *perfiles* resaltados en el marco del ámbito activo máximo.

Ámbito activo máximo: (de la *significación* o *responsividad activa*): se trata del grupo de regiones activas en los *dominios* o *matrices responsivas* a los que efectivamente se accede en la *enacción* de uno o varios ítems semióticos.

Ámbito potencial inmediato: se trata del *dominio* o *dominios* que el *agente* podría usar –apelando a su *capacidad responsiva*– como *base* para los *perfiles* resaltables en el marco de un ámbito potencial máximo.

Ámbito potencial máximo (de la *responsividad potencial*): *dominios* o *matrices responsivas* que un *agente* realmente podría acceder y activar –al apelar a su *capacidad responsiva*–, si fuese a *enactuar* uno o varios ítems semióticos, y además, a actualizar su *significancia*.

Analogía: en la Teoría de Integración Conceptual, es una *relación vital* en la que se ponen en relación dos *valores* para el mismo *rol*. En particular, la analogía da cuenta de las relaciones de parecido entre elementos de dos *espacios mentales* diferentes.

Ancla material: concepto introducido por Hutchins (1995). Se trata de una estructura material suficientemente estable como para poder enactuarla, y sobre la cual responsa información que se puede recuperar mediante kineto-percepción, lo cual permite tener una mejor economía cognitiva.

Áncora: ítem semiótico (que puede ser de diferente clase) cuyo reconocimiento permite a los participantes en una *circunstancia* establecer cuáles comportamientos esperar de otros participantes (*roles agentivos*), o qué *función* o *propósito* han de desempeñar esos u otros ítems en *contextos* institucionalizados.

Animación: el carácter más esencial de un ente vivo. Uno de los tres parámetros de la *agencia*.

Anidamiento (en inglés, *embeddedness*): una de las dimensiones de la *situacionalidad*. Se dice que hay anidamiento cuando para el agente, además del entorno inmediato temporo-espacial que permite su acción, se tienen en cuenta sus entornos temporo-espaciales mediatos. La dinámica situacional permite extender este concepto a ítems que no son agentes y entornos que no son espaciales, y así se habla de *anidamiento sígnico* (icónico, indexical, simbólico, narrativo, etc.) cuando en una presentificación se introducen signos que representan signos; o de *anidamiento agencial* cuando una agenda alberga otra agenda como parte de sus condiciones de cumplimiento.

Arousal: una de las dimensiones de la *afectividad* en la *animación* para la *agencia* (individual) que se expresa en el grado de interés que presenta en algo.

Artefacto: ítem semiótico al que mediante un proceso de diseño se le ha asignado una *función*.

Articulación (*de la significancia*): consiste en los múltiples *ensamblajes* y *entrelazamientos* de las diferentes *responsividades virtuales* determinables en una *significancia* (*de uso* o *sígnica*, y en este último caso, de *presentificaciones*). La articulación de la significancia está constreñida por las *condiciones de nexión* que surgen del *entrelazamiento* y el *ensamblaje*.

Asignación de agencia: consiste en que un agente asigna (es decir, establece) que un cierto ítem de la *ontología agentiva* va a desempeñar cierta *función*

o *propósito*. Por supuesto, la mera asignación de agencia no implica que la puesta en marcha de las funciones y propósitos que dependen de ella pueda cumplirse. Para ello será preciso que se den las condiciones de *fundamentación* y *responsividad* concomitantes.

Audiencia: conjunto de *agentes idealizados* que pueden actualizar una *significancia virtual* (*de uso* o *sígnica*, incluyendo *presentificaciones*).

Atención: uno de los tres parámetros de la agencia intrínseca de los *agentes* cognoscitivos. Establece las estructura fenoménica (*foco temático*, *campo temático*, *margen*) de lo que nos percatamos y la relevancia que ello tiene para el cumplimiento de *agendas*.

Atención conjunta: logro intersubjetivo que consiste en el mutuo reconocimiento de que el actual *foco de atención* propio es también el *foco de atención* de otro *agente* –o *agentes*– con el/los que se ha establecido una relación intersubjetiva.

Atribución de agencia: en la medida en que hay varias clases de *agencia*, la atribución de agencia por parte de un agente a un cierto ítem semiótico también lo será así. De este modo, la atribución de agencia puede ser intrínseca, operativa o derivada. La atribución de agencia intrínseca consiste en la atribución de agencia intrínseca a un ítem semiótico. Esto implica darle sentido de agente, es decir, reconocerlo como un agente. La atribución de agencia operativa consiste en el reconocimiento de un ítem semiótico como una *acción/acto* (o causado por un *acto/acción*), esto es, con unas *metas* o *pretensiones*. La atribución de agencia derivada consiste en la atribución a un ítem semiótico de un cierto propósito o función. Por supuesto, en cualquiera de estos tres casos puede haber fallo: por ejemplo, puede ser que lo que pensamos que es un agente no lo sea (confundir una persona con un maniquí).

Atrincheramiento (en inglés, *entrenchment*): efecto de la *habituación*. Consiste en la facilidad con que se puede recuperar y/o usar cierta información, normalmente, debido a su repetido uso.

Base: en la Gramática Cognitiva de Langacker, *dominio* sobre el cual una cierta entidad se *perfila*.

Blend: en la Teoría de Integración Conceptual, se trata de un *espacio mental* al que se ha proyecto información de otros espacios mentales y que presenta una estructura emergente, esto es, una estructura que no está presente en los espacios mentales de los que proviene.

Cambio: en la Teoría de Integración Conceptual, una *relación vital* en la que dos elementos de *espacios mentales* diferentes entran en una relación de transformación. Normalmente esos dos elementos también presentan relaciones de *Identidad*.

Campo temático: en la estructura atencional, aquello que es relevante para el ítem temático que aparece en el *foco atencional*.

Capacidad agentiva: consiste en la capacidad general de actuar que presenta un *agente* ante sus *agendas*. Se divide en *pericia disposicional-temática* y *habilidad agentiva*. Como tal, la capacidad agentiva es parte de la *responsividad potencial intrínseca* de la que se diferencia porque no toda respuesta es un acto/acción (estos suponen la posibilidad, incluso mínima o indirecta de auto-control), aunque al revés sí sea este el caso.

Cascada de blends: se da cuando en un conjunto de RIC, el blend de una o varias funciona como input de otras. Es una forma muy común de RIC.

Cascada de megablends: se da cuando en un conjunto de RIC, uno o varios *megablends* funciona como input de otras RIC. Es una forma muy común de RIC, en particular cuando hay sucesivos reclutamientos de RIC con *relaciones vitales* de *Representación*.

Causa/Efecto: en la Teoría de Integración Conceptual, es una *relación vital* en la que un elemento de un *espacio mental* se relaciona con un elemento de otro *espacio mental* de tal manera que el primero aparece como una causa del segundo que viene a ser su efecto. Normalmente cuando se realiza la *proyección selectiva* la *relación vital* de causa/efecto comprime la comprensión de cadenas causales, y en un caso extremo puede darse *unicidad*, esto es, la identificación de la causa con el efecto. La propuesta de que dicho caso puede darse en la percepción de objetos ha sido sometida a fuerte crítica.

Categoría (1): en Teoría de Integración Conceptual, se trata de una *relación vital* interior construida como una reducción a partir de relaciones exteriores. Aquí, a partir de la *proyección selectiva*, se establece en el *blend* una clase que no aparece en los espacios de entrada. Por ejemplo, éste es el caso de la categoría «virus» para hablar de los virus de los computadores (Fauconnier & Turner, 2002: 100).

Categoría (2): modos de marcar la experiencia para clasificar ítems semióticos con gradaciones de precisión diferentes. La categoría consistirá en una en el tipo de respuesta o *responsividad* que manifestaría quien la pusiera en práctica.

Centralidad (1): en la Gramática Cognitiva de Ronald Langacker, la probabilidad de que un *dominio* se active "en una ocasión dada del uso de la expresión" (2002: 4; cf. 2013: 48).

Centralidad (2): grado de contribución de una *responsividad activa* al cumplimiento de una *agenda*. Según su importancia, puede ser central, medial o periférica.

Circunstancia: actualización de uno o varios *contextos* en un *lugar* particular. Como tal, impone la aparición de *participantes*, *roles agentivos*, *tópicos*. Además, en las circunstancias muy institucionalizadas será frecuente la aparición de áncoras.

Coherencia: efecto de 'fluidez experiencial', debida a la continua superposición de *adherencias* en la dación de sentido.

Compleción: en la Teoría de Integración Conceptual, reclutamiento de *Frames* que permite 'completar' la información que ha quedado en el *blend* como producto de la *composición*.

Composición: en la Teoría de Integración Conceptual, modo en que queda organizada la información del *blend* gracias a la *proyección selectiva* desde los *espacios de entrada*. Normalmente en la composición habrá una estructura de información emergente, esto es, que no es igual a la de cualquiera de los *espacios de entrada*.

Compresión: efecto buscado al proyectar relaciones exteriores como relaciones interiores en un *espacio mental*. Normalmente la compresión va a permitir el *insight global*.

Condición fiduciaria: consiste en la confianza que un agente presenta en un momento dado y como tal depende de su *rango fiduciario*, su *marco fiduciario* y su *fiducia semiótica*.

Condiciones de aprehensión: se trata del conjunto de las *condiciones de satisfacción* y éxito para conseguir las *metas* (o *pretensiones incorporadas*) de *actos/acciones* (o *actividades*).

Condiciones de consecución: se trata de las condiciones que se dan por descontado (o se presuponen) en la situación/mundo para dar cuenta de las *condiciones de solución*, en relación a los *propósitos* de los ítems semióticos que pueden fungir como *signos* o *presentificaciones*.

Condiciones de cumplimiento (*agencial*): se trata de lo que tendría que darse para conseguir la situación descrita en la *agenda*.

Condiciones de éxito: se trata de las condiciones que se dan por descontado (o se presuponen) en la situación/mundo para dar cuenta de las *condiciones de satisfacción*, en relación a las *metas* (e incluso, *pretensiones incorporadas*) de los *actos/acciones*.

Condiciones de funcionamiento: se trata de las condiciones que se dan por descontado (o se presuponen) en la situación/mundo para dar cuenta de las *condiciones de uso*, en relación a las *funciones* de diferentes ítems semióticos, en particular, los *artefactos*.

Condiciones de logro: se trata de las condiciones que se dan por descontado (o se presuponen) en la situación/mundo para dar cuenta de las *condiciones de cumplimiento*, en relación a las *agendas*.

Condiciones de nexión: se trata del conjunto de permisos y restricciones ofrecidas por el *ensamblaje* y el *entrelazamiento* en la *articulación* de la significancia, lo que impone una serie de compatibilidades e incompatibilidades de las *responsividades virtuales* que se ponen en juego, y que delimitan las

responsividades activas que pueden actualizarlas en la construcción de sentido en línea (*integración-construcción agentivas*).

Condiciones de obtención: se trata del conjunto de las *condiciones de solución* y *consecución* para conseguir los *propósitos* de los *signos* (o *presentificaciones*).

Condiciones de realización agentiva: se trata del conjunto de condiciones (en términos de tiempo y recursos) que requiere un agente al intentar realizar el *cumplimiento agencial*. Incluyen la *capacidad agentiva* y las *condiciones enactivas*.

Condiciones de resolución: se trata del conjunto de las *condiciones de cumplimiento* y *logro* para conseguir las *agendas* de los *agentes*.

Condiciones de satisfacción: se trata de lo que tendría que darse para conseguir la situación descrita en las *metas* (o *pretensiones encarnadas*).

Condiciones de solución: se trata de lo que tendría que darse para conseguir la situación descrita en los *propósitos* de los ítems semióticos que pueden fungir como *signos* o *presentificaciones*.

Condiciones de usabilidad: se trata del conjunto de las *condiciones de uso* y *funcionamiento* para conseguir las *funciones* de los diferentes ítems semióticos, en particular, los *artefactos*.

Condiciones de uso: se trata de lo que tendría que darse para conseguir la situación descrita en las *funciones* de los ítems semióticos, en particular, los *artefactos*.

Condiciones enactivas: en las *condiciones de realización agentiva* de un *agente individual*, se trata de sus parámetros de *agencia intrínseca* (*animación*, *situacionalidad* y *atención*).

Conducta: un *acto/acción* en la medida en que está embebido como haciendo parte de una *actividad*.

Construal: según Ronald Langacker, es la capacidad de tomar un mismo contenido y construirlo de diferentes maneras y desde diferentes puntos de vista. La adaptación en semiótica agentiva de este concepto consiste en la

capacidad de perspectivizar el sentido, reunida en las *responsividades activables* durante el *cumplimiento* de una *agenda* en curso.

Construcción (o *construcción agentiva*): *reclutamiento* efectuado en el proceso de *realización agentiva* y posibilitado gracias a la capacidad del *construal*.

Contenido fuente: en la metonimia conceptual, aquel desde el cual se tiene acceso a un *contenido blanco* dentro de un mismo *dominio*.

Contenido blanco: en la metonimia conceptual, aquel que se accede desde un *contenido fuente* en un mismo *dominio* conceptual.

Contexto: estructura socio-histórica e intersubjetivamente establecida en la que se diferencian *roles agenciales* y *pretensiones* típicas para dichos roles, al igual que los *tópicos* que articulan dichas *pretensiones*.

Cooperación agentiva: puesta en marcha de forma coordinada y conjunta de la *agencia operativa* por parte de dos o más *agentes* en relación a una *agenda conjunta*.

Credibilidad: *admisibilidad* en el ámbito de las creencias. Se divide en *aceptabilidad* y *verosimilitud*.

Cuasi-objeto: conjunto de propiedades intermodales (normalmente monomodales o bimodales) que se pueden capturar por los sistemas perceptuales, pero que no presentan autonomía o independencia como los objetos propiamente dichos. Cuando se enactúan se les asigna un sentido particular y cumplen el papel de interfaces.

Dación de sentido: proceso que emerge en la medida en que un *agente* intenta dar cumplimiento a sus *agendas*. Se trata, por tanto, de un proceso de naturaleza temporalmente extendida, dinámico y constructivo (cf. Langacker, 2008: 35). La dación de sentido que puede ser consciente es accesible al estudio fenomenológico.

Dia-acto/acción: *actos/acciones* cuya *aprehensión* no coincide con la *resolución* de la *agenda en curso*.

Dia-agenda: *agenda* cuya resolución es una condición para la resolución de otra agenda en la cual se encuentra *anidada*. Puede tratarse de una sub-agenda o de una *agenda* concomitante.

Dia-meta: *meta* de un dia-*acto/acción*.

Dil-agenda: ver *agenda dil-agencial*.

Disanalogía: en la Teoría de Integración Conceptual, es una *relación vital* muy relacionada con la *Analogía* y se contrapone a esta. Mientras que en la *Analogía* hay una comparación de dos *valores* parecidos para un mismo *rol*; en la disanalogía dicha comparación establece su diferencia, oposición, disparidad, etc.

Disposición (o *disposición agentiva*): establece el modo como se da tratamiento a un *tema*. Incluye modos como percepción, creencia, deseo, intención, etc.

Dominio (1) región conceptual más o menos unificada, uniforme o coherente (ver Lakoff, 1993; P.Å. Brandt, 2004).

Dominio (o *dominio conceptual*) (2): En la Gramática Cognitiva de Ronald Langacker, conjunto de contenidos, disponibles en la memoria. Pueden ser de cualquier nivel de complejidad, desde conceptos relativamente simples hasta Frames y modelos cognitivos altamente articulados. La idea es que los dominios y su articulación explican los contenidos de la conceptualización, que es el modo como se comprende allí el significado.

Dominio blanco: en la Teoría Conceptual de la Metáfora se trata de la región conceptual a la cual se proyectan mapeos desde un *dominio fuente*.

Dominio fuente: en la Teoría Conceptual de la Metáfora se trata de la región conceptual desde la cual se proyectan mapeos que intervienen en la estructuración (parcial) de un *dominio blanco.*

Ejecución agencial: una de las dos dimensiones de la *operación agencial*. Consiste en la realización sostenida progresiva y en línea de *actos/acciones* con miras al cumplimiento de las *agendas en curso*.

Elaboración: en la Teoría de Integración Conceptual, 'hacer correr' el *blend*, esto es, realizar inferencias a partir de la información que se establece con la *composición* o con la *compleción*.

Enacción: acción situada y realizada a partir de la incorporación en las agendas del agente.

Enacción básica: *enacción* realizada por un 'agente simple', entendiendo por éste un agente que no tiene sistema nervioso central (como una bacteria).

Enacción cognitiva: *enacción* realizada por un agente, en tanto que organismo complejo, con sistema nervioso central (y por tanto, con capacidad motora), pero que no tiene mecanismos cognoscitivos tan avanzados como para inhibir posibles cursos de acción (como una rana).

Enacción cognoscitiva: *enacción* realizada por un organismo complejo, con sistema nervioso central, pero que además ha desarrollado una 'función ejecutiva' que le permite monitorear su acción, y en un caso dado, inhibir posibles cursos de acción. El caso paradigmático es el de los primates, aunque también se puede considerar que otros mamíferos pueden exhibir esta clase de enacción.

Encarnamiento (en inglés, *embodiment*): tesis propuesta en el ámbito de la ciencia cognitiva, consistente en decir que la cognición depende de las condiciones corporales de los organismos que la presentan.

Engranamiento (en inglés, *engagement*): una de las dimensiones de la *situacionalidad*. Consiste en el modo en el que el *agente enactúa* su *entorno*, en particular, cuando se trata de un ítem temático del *foco atencional*. Cuando ese modo es perceptual, el engranamiento genera sentido de realidad para aquello que se presenta al organismo. La variación del modo (por ejemplo, el paso de percepción a deseo) hará que varíe el sentido dado, por ejemplo, el paso de sentido de realidad a irrealidad, realizabilidad, ficcionalidad, etc.

Ensamblaje (1): la gramática cognitiva Ronald Langacker acepta tres clases unidades: fonológicas, semánticas y simbólicas (2008: 15, 21). Las unidades simbólicas ensamblan –progresivamente y con diferentes

niveles de complejidad y anidación– unidades fonológicas (que incluyen rasgos de entonación) y unidades semánticas (vinculadas a *dominios*) y dan lugar a los 'esquemas construccionales', que son las estructuras gramaticales por medio de las cuales podemos construir oraciones y cadenas discursivas.

Ensamblaje: en semiótica agentiva, esta noción tiene su origen en la propuesta de *ensamblaje (1)*, y consiste en la asociación de las *responsividades* de la *significancia sígnica* generada gracias a la *fundamentación* de dicha *significancia sígnica*. El ensamblaje puede ser 'simple', en el caso idealizado de la significancia sígnica 'pura' (esto es, la consideración de 'un solo *signo*'), pero lo más común es que se trate del ensamblajes complejos en el caso de la *significancia articulada* de las *presentificaciones*. Allí el ensamblaje se establece entre grupos de *responsividades entrelazadas*.

Entorno: medio ambiente cuyo *sentido* es asignado a partir de la *capacidad agentiva* del *agente* (organismo) que lo *enactúa*. Así, dos organismos de especies diferentes (por ejemplo, una mosca y un mandril) podrán 'compartir' el mismo medio ambiente, pero no el mismo entorno.

Entrelazamiento: se dice de la vinculación entre *responsividades de acceso* o entre *responsividades representacionales* en una *significancia de uso* o *sígnica* (incluyendo *presentificaciones*).

Episodio: *evento* en el que el agente interviene con su *enacción* en la modificación de las condiciones de dicho evento.

Esfera atencional: incluye todo el ámbito de la atención de las que puede percatarse un agente en un momento dado.

Espacialidad: una de las dimensiones de la *animación*. Establece el espacio como correlativo relativo a los posibles movimientos de un *agente* (ver *kineto-percepción*). Las dimensiones 'abstractas' del espacio (por ejemplo, geométricas) son derivadas de este espacio vivenciado, básico en el que los *agentes enactúan* su *entorno*.

Espacio: en la Teoría de Integración Conceptual, es una *relación vital* que puede darse entre elementos de diferentes espacios mentales o en el inte-

rior de uno de ellos, y superpone los diferentes lugares, extensiones, volúmenes, etc., entre esos elementos.

Espacio de base: en la Teoría de Espacios Mentales (TEM), es el *espacio mental* accesible en cualquier momento del desarrollo del discurso que puede servir como punto de partida para la construcción de otros espacios.

Espacio de entrada: en la Teoría de Integración Conceptual, cada uno de los *espacios mentales* desde los cuales se puede establecer una *proyección selectiva* a un *blend*. En la medida en que puede haber cascada de *blends* (y de *megablends*), un *blend* puede ser, a su vez, un *espacio de entrada* para otra *RIC*.

Espacio de foco: en la Teoría de Espacios Mentales (TEM) es el *espacio mental* sobre el que una persona está enfocada en la *red de espacios mentales* (REM) disponibles.

Espacio de Presentación: en el modelo de Aarhus, *espacio mental* por medio del cual se dice algo genérico acerca de lo que contiene el *espacio de referencia*. Se construye a partir de la dimensión de la semiosis del *espacio semiótico de base*

Espacio de Referencia: en el modelo de Aarhus, *espacio mental* con información específica o concreta acerca del cual es dicho algo por medio del contenido del *espacio de presentación*. Se construye a partir de la dimensión de la semiosis y la situación del *espacio semiótico de base*

Espacio de Relevancia: en el modelo de Aarhus, *espacio mental* (o en caso de que no se constituya en un espacio, es en todo caso, información relativa a un 'esquema de relevancia') que ofrece información relevante sobre el modo en que hay que interpretar el *espacio integrado* o *espacio virtual*. Se genera a partir de la dimensión del feno-mundo del *espacio semiótico de base*.

Espacio de Significación: en el modelo de Aarhus, *espacio mental* en el que se transforma el *espacio integrado* o *espacio virtual*, una vez se ha tenido en cuenta el *espacio de relevancia*.

Espacio integrado (1): ver *blend*.

Espacio integrado (2): ver *espacio virtual*.

Espacio mental: en la Teoría de Espacios Mentales e Integración Conceptual (*TEM/TIC*) un espacio mental es paquete de información que se genera de forma temporal, paquete de información que construimos en línea y progresivamente para propósitos de percepción, comunicación y acción local. Los espacios mentales son unidades informacionales que se *mapean* entre sí para dar lugar a *entramados de espacios mentales* o a *redes de integración conceptual* cuando hay espacios mentales *integrados*. Un espacio mental se construye a partir de lo que se acaba de decir o percibir, del medio ambiente o de la memoria a largo plazo. En la propuesta del Modelo de Aarhus un espacio mental, en contraposición a *TEM/TIC*, ha de tener una cierta duración y ha de ser fenoménicamente accesible.

Espacio Semiótico de Base: en el modelo de Aarhus, es un *espacio mental* tricompuesto, a modo de espacios concéntricos, en un intercambio comunicativo: primero, aquél en el que se producen las acciones comunicativas (semiosis); segundo, donde tiene lugar la comunicación (situación); y tercero, donde puede accederse a la información disponible por cualquiera de los participantes (feno-mundo). De este modo, con la semiosis se generan los *espacios de referencia* y *presentación*, y se genera el resto de *espacios mentales* hasta llegar al *espacio de significado*, del que se desprenden implicaciones pragmáticas que tienen efecto, de nuevo, en la semiosis.

Espacio virtual (también denominado *espacio integrado*): en el modelo de Aarhus, *espacio mental* compuesto por la superposición de información entre *espacio de presentación* y *espacio de referencia*. Incluso, Per Åge Brandt y Line Brandt (2005) aseveran que el primero es un 'significante' y el segundo un 'significado', por lo que el espacio integrado hay que entenderlo como un 'signo' (en el sentido que tienen esas expresiones en la aproximación estructuralista a la semiótica). Del *espacio integrado* se desprenden implicaciones pragmáticas sobre el *espacio semiótico de base*.

Esquema de imagen: noción propuesta por Mark Johnson (1987), consiste en una estructura experiencial construida a partir de experiencias sensorio-

motoras recurrentes y que sirve como 'andamiaje' sobre el cual se erigen los conceptos.

Estándar de justificación: estándar de rigor para los actos/acciones epistémicos, esto es, relativos a la formación, mantenimiento y defensa de las creencias.

Estándar de rigor: nivel de exigencia, exactitud y fluidez con el que se espera que un agente realice un acto/acción

Estilo de vida: modo como un *agente* despliega la *capacidad agentiva* en relación a su *forma de vida*.

Expresión metafórica: en la Teoría Conceptual de la Metáfora, consiste en la expresión (normalmente lingüística, pero puede ser visual o de otra clase) por medio de la cual se accede a una metáfora conceptual, y por extensión, a sus mapeos.

Evento: en la ontología agentiva, un hecho temporalmente extendido.

Fictivo: carácter de una *significación* de considerarse como *disposicionalmente desengranada* en relación al modo de presentación de sus ítems semióticos de los *temas* en construcción-reclutamiento. Se trata, entonces, del efecto *disposicional* de tratar algo 'como si' tuviera otras características, como en el *construal* dinámico de un hecho estático. De este modo, lo *fictivo* 'pone entre paréntesis' lo que de otro modo tendría como efecto la generación de un *sentido de irrealidad*. Por esto mismo, lo fictivo –en el uso que tiene en semiótica agentiva, aunque no en semántica o en semiótica cognitiva– no es lo ficticio.

Fiducia semiótica: tercer aspecto de la *condición fiduciaria*. Consiste en la confianza que se tiene en que los diferentes ítems semióticos (en particular, los que se *enactúan* como *signos*) 'funcionen como debieran'.

Fluidez: manera de darse morfo-dinámicamente la *realización agentiva*. Así, consta de las dinámicas y transformaciones en el nivel de *intensidad*, *centralidad* y *saliencia* (semántica) de la respuestas ongoing/online.

Foco atencional: en la estructura atencional, 'espacio' central en el que aparecen los ítems semióticos. Es en relación a ese foco atencional que se establece el *reconocimiento* y *ejecución agencial*.

Foco temático: parte central de la estructura atencional en donde el *agente* posa con más intensidad su atención y en la que normalmente aparecen los ítems semióticos con lo que se trata de dar cumplimiento a las *agendas en curso*.

Forma de vida: se predica de un *agente* o de un grupo de *agentes*. Consiste en las *circunstancias* en las que participa habitualmente un *agente*. Una forma de vida compartida es característica de pertenecer a una cierta cultura.

Frame: en la semántica de Charles Fillmore (1982, 1985) los conceptos no son elementos aislados sino que se articulan en lo que él denomina "Frames" y es dicha articulación la que permite que adquieran su sentido. Estos Frames son, entonces, estructuras que articulan conceptos. Están compuestos de los 'elementos' y las 'relaciones' que se dan entre unos y otras.

Función: objetivo un ítem semiótico en tanto que relativo a una cierta *significancia*.

Fundamentación: relativo al *fundamento* (2).

Fundamentación agencial: consiste en que la *función* (en el caso de la *significancia de uso*) o el *propósito* (en el caso de la *significancia sígnica*) de los ítems semióticos en cuestión sean *aceptables* para los *agentes*, en el sentido de que puedan incorporarse como parte de las *agendas* de estos últimos, a la hora de actualizar la *significancia*.

Fundamentación de significancia de uso: relativo a los *fundamentos* de la *responsividad virtual* para una *función*. Consta de *fundamentación agencial* y *ontológica*.

Fundamentación de significancia sígnica: relativo a los *fundamentos* de la *responsividad virtual* para una *función*. Consta de *fundamentación agencial*, *ontológica* y *representacional*.

Fundamentación ontológica: consiste en la *fundamentación* de la *significancia* debida a las constricciones ontológicas impuestas por el ítem semiótico a enactuar y el cuerpo vivido del *agente* enactuante.

Fundamentación representacional: consiste en la clase de *fundamentación* de la *significancia sígnica* debida a la relación entre dos ítems semióticos, uno

de los cuales puede usarse como *signo* de otro. Dicha relación puede ser de tres clases: formal, de acción/reacción y habitual, que respectivamente dan lugar a los signos icónicos, indexicales y simbólicos.

Fundamento (1): En la semeiótica de Peirce, la relación que hay entre el representamen (signo) y el objeto dinámico (objeto representado) que respalda o fundamenta la interpretabilidad de los signos. Esta noción es la fuente de la noción de *fundamento* (2) propia de la semiótica agentiva.

Fundamento (2): en relación con la *significancia* (*sígnica* o *de uso*), aquello que sirve de base o respaldo para que la *responsividad virtual* sea adecuada en relación a un objetivo (*función* o *propósito*). Ver: *fundamentación*.

Grado de precisión: escala de evaluación con la que un agente establece el modo en que lleva a cabo su *realización agentiva* en relación a la *agenda* a la que da (o espera dar) cumplimiento. Se 'mueve' en el eje *precisión/imprecisión*.

Grado de rigor: nivel de exigencia, exactitud y fluidez con el que un agente realiza, en efecto, una acción.

Habilidad agentiva: habilidad para desplegar la *pericia disposicional-temática* de la *capacidad agentiva*.

Habituación: una de las dimensiones de la *situacionalidad*. Consiste en el la adquisición de habitualidades a partir de *realizaciones agentivas* y tiene como efecto la familiaridad con aquello que se enactúa, con lo que da lugar al *atrincheramiento*, y en esa medida, a un cierto grado de fluidez enactiva.

Hecho: estado de cosas representable mediante una proposición. Se trata del límite idealizado de un *evento*, en la medida en que este último es temporalmente extendido. De esta manera, desde el punto de vista de la semiótica agentiva, serán más básicos (experiencialmente) los *eventos* que los hechos, y en consecuencia, también serán más básicos los eventos que los *objetos*.

Identidad: en la Teoría de Integración Conceptual, es una *relación vital* que consiste en que dos elementos de dos espacios mentales son considerados como el mismo elemento.

Identificación: logro del *sentido agencial* en la percepción.

Insumos: recursos no corporales a los que acude un agente para dar cumplimiento a sus agendas. Puede tratarse de recursos informacionales, energéticos, materiales, etc. En el caso de los recursos materiales, muchos pueden ser áncoras. También se encuentran, en general, los *artefactos*, los *signos* y las *presentificaciones*.

Integración conceptual: en la Teoría de Integración Conceptual, proceso mediante el cual emerge una *RIC*, y por tanto, un *espacio integrado* o *blend*.

Integración agentiva: el tratamiento que se da a la *construcción* agentiva en la medida en que se regula por las *disposiciones* relacionadas con el *engranamiento*, y en consecuencia, la relación entre *disposiciones* en la *construcción* de sentido.

Intención conjunta: concepción tomada de Chris Sinha (1999). Consiste en que dos agentes tengan una meta o agenda común y pongan en marcha sus respectivas agencias operativas para lograrla.

Intencionalidad: en la Teoría de Integración Conceptual, es una *relación vital* consistente en relacionar dos elementos de uno o varios espacios mentales de tal suerte que el uno entre en una relación intencional (creencia, deseo, intención, acción) con el otro elemento. Se trata de una relación interespacial cuando el elemento que se considera intencional (el otro es intencionado) normalmente no lo es en relación al Frame del cual hace parte, como cuando se dice que "una gripa atrapó a Juan".

Intensidad: grado de fuerza con la que una responsividad se encuentra activa.

Intersubjetividad: una de las dimensiones de la *animación*. Consiste en la permanente posibilidad del reconocimiento de otro agente individual, en particular en el caso humano, del reconocimiento de otro ser humano.

Intersubjetividad primaria: en el caso humano, se establece en el cara-a-cara desde el nacimiento.

Intersubjetividad secundaria: en el caso humano, se establece en con la aparición de la *atención conjunta* (entre los 9 y los doce meses de edad), que entonces co-emerge con la intención conjunta y la posibilidad de es-

tablecer *agendas conjuntas*, raíz de la cooperación y coordinación de actividades con otros agentes.

Ítem semiótico: aquello a lo que se le pueda atribuir sentido por parte de un *agente* o un grupo de *agentes*. Se dividen en ónticos, mediales y corporales.

Ítem temático: lo que aparece en el foco atencional.

Kineto-percepción: una de las dimensiones de la *animación*. Consiste en la capacidad para de moverse por el medio ambiente y capturar la información perceptual allí disponible para el agente a partir del despliegue de kinestesias.

Lugar: espacio donde se instancia un cierto *contexto* en forma de una *circunstancia*.

Margen: aquello que está en la periferia atencional y que en tanto tal no es relevante para el foco de atención.

Mapeo: co-relación entre dos regiones conceptuales. Cuando dicha correlación se establece entre *dominios* conceptuales y es estable se mantiene la expresión "mapeo". Cuando la correlación se realiza en línea y de forma progresiva, y además, se establece entre *espacios mentales* el mapeo se denomina "proyección".

Marco fiduciario: grado de confianza inter-agentiva.

Margen (atencional): lo que no es *relevante* para el tratamiento del ítem temático que aparece en el foco de atención. Esto llega a ser lo mismo que aquello que no está contribuyendo al cumplimiento de las agendas en curso.

Matriz responsiva: conjunto de *dominios* involucrados en la actualización de la *responsividad* de la *significancia virtual*.

Megablend: en la Teoría de la Integración Conceptual, forma de RIC en la que hay más de dos espacios de entrada.

Meta: objetivo de un *acto* o *acción*.

Metáfora conceptual: en la Teoría Conceptual de la Metáfora, conjunto de mapeos que establecen correspondencias fijas entre dos dominios

(entendidos como zonas parciales de regiones conceptuales), uno de los cuales funciona como fuente y el otro como blanco. Esto tiene como efecto que el dominio blanco se entiende parcialmente a partir de las relaciones y estructuras que presenta el dominio fuente, y esto es lo que explica que en el uso de *expresiones metafóricas* unos elementos se entiendan en términos de otros.

Metonimia conceptual: en semántica cognitiva, conjunto de mapeos que se establecen al interior de un mismo dominio matriz: "[l]a metonimia es un proceso cognitivo en el que una entidad conceptual, el vehículo, proporciona acceso mental a otra entidad conceptual, el blanco, dentro del mismo modelo cognitivo" (Radden & Kövecses, 1999: 21).

Modelo de Aarhus: modelo para la construcción de sentido, propuesto por el grupo de Aarhus, consistente en la emergencia y articulación de seis espacios mentales.

Modelos Cognitivos Idealizados (MCI): en la propuesta semántica de George Lakoff, modos en los que están organizados los dominios conceptuales. Son "cognitivos" porque son *encarnados*. Son "idealizados" porque abstraen características (perceptuales o abstractas), de tal modo que subrayan algunas características, dejando de la otras, por lo que pueden no encajar con el mundo empírico y pueden ser incompatibles con otros MCI. Y son "modelos" en tanto que son estructuras que permiten general expectativas sobre un mundo (particularmente, nuestro mundo experiencial). Los MCI se generan a partir de cuatro principios estructurantes: imagen-esquemático, proposicional, metafórico y metonímico. El lenguaje verbal articula esos cuatro principios estructurantes con el principio simbólico, que básicamente se refiere a los formantes del lenguaje.

Modelos Cognitivos Idealizados específicos: ver *MCI-e*.

MCI: ver *Modelos Cognitivos Idealizados*

MCI-e: en semiótica agentiva, se trata de MCI 'específicos', esto es, particularizados para ítems semióticos específicos o concretos, que alimentamos no sólo con dominios conceptuales entendidos a la manera de Lakoff, sino también a la manera de Langacker, y por tanto, como pudiendo invo-

lucrar cualquier tipo de memoria (perceptual, emocional, procedimental, episódica y semántica).

Momento episódico: cada una de las fases del sentido de un episodio, siendo éstas el sentido de apertura, duración, y cierre.

Narración: conjunto de eventos representados mediante la enacción de una presentificación que establece una profundidad temporal.

Narracionalidad: característica hipotética del *agente narracional* que consiste en que las dimensiones 'racional' y 'narrativa' de su *capacidad agentiva* se comportan como dos aspectos de una misma habilidad, al menos desde los primeros años de vida hasta el comienzo de la adolescencia.

Nivel de precisión: escala de evaluación que establece el nivel en que el *grado de rigor* de la *realización agentiva* de un *agente* realiza o actualiza el *estándar de rigor* en un *contexto* determinado.

Objeto: conglomerado unitario de *propiedades* que pueden tener entre sí relaciones meronímicas (esto implica que un objeto puede ser parte de otro). Estas propiedades o relaciones son reconocibles e identificables multimodal e intermodalmente de modo directo o indirecto; son además, estables y pueden llegar a constituirse en una guía (o una serie de guías) para *actos/acciones* en virtud de sus *funciones* (*agentivas* o *no agentivas*).

Ontología agentiva: cubre todos los ítems semióticos acerca de los cuales los agentes pueden dar sentido. No implica la realidad de dichos ítems semióticos en ningún *universo del discurso*.

Opción: *responsividad activable*, donde dicho carácter activable depende de su posibilidad de ser reclutada como una contribución positiva para el cumplimiento de una *agenda en curso*.

Operación agencial: en la *escena semiótica*, consiste en la operacionalización de tácticas/estrategias para dar cumplimiento a una *agenda en curso*. Comprende dos dimensiones, la *ejecución agencial* y *valoración agencial*.

Parte/Todo: en la Teoría de Integración Conceptual, es una *relación vital* en la que un elemento de un *espacio mental* se relacionan con un elemento de otro *espacio mental*, de tal suerte que el primer elemento puede

considerarse una parte (normalmente material) del segundo elemento, como en el caso dedo/mano. No debe confundirse con la relación base/perfil de la Gramática Cognitiva de Langacker, ya que esta aplica a cualquier dominio experiencial.

Participante circunstancial: *agente* real que participa en una *circunstancia* encarnando uno o más *roles agentivos*.

Participante contextual: *agente* idealizado que al supuestamente se le asignado o atribuido al menos un *rol agencial* en un *contexto*.

Per-agencial: ver *agenda per-agencial*.

Perfil: en la Gramática Cognitiva de Langacker, entidad que se resalta en un dominio con respecto al resto del mismo y que se constituye en su *base*.

Pericia disposicional-temática: parte de la capacidad agentiva que incluye las *disposiciones* (creencias, deseos, intenciones, etc.) que modalizan lo que un agente sabe, recuerda o imagina, esto es, sus contenidos *temáticos*.

Plantilla: estructura conceptual que se comporta como una red de integración conceptual parcial 'pre-hecha' o 'pre-mapeada', importante desde el punto de vista de la economía cognitiva, pues permite hacer más eficientes procesos que de otro modo requerirían realizarse de nuevo cada vez.

Presentificación: conjunto de signos articulados de cualquier extensión o clase.

Pretensión: objetivo que caracteriza a las *actividades* de un *rol agentivo* o de un *rol agencial*.

Principios constitutivos: en la Teoría de Integración Conceptual se trata de las condiciones mínimas requeridas para la configuración de una *red de integración conceptual*. Consisten en la generación de al menos dos *espacios de entrada*, el *mapeo* online entre ellos, la *proyección selectiva* de elementos y relaciones de esos espacios a un *blend*, donde se establece una estructura emergente que se somete a procesos de *composición*, *compleción* y *elaboración*. Anteriormente se incluía como parte de los principios constitutivos un 'espacio genérico', que es un *espacio mental* que presenta los elementos y relaciones que tienen en común los *espacios de entrada*, pero varios investigadores de la teoría lo dejan de lado.

Principios rectores: en la Teoría de integración Conceptual se trata de principios que operan de tal modo que facilitan la obtención de los objetivos de la integración conceptual, en particular, el objetivo omniabarcante de *reducción a escala humana*.

Propiedad (1): característica perceptual de un ítem semiótico, particularmente de un *objeto*.

Propiedad (2): en la Teoría de Espacios Mentales, una *relación vital* que suele darse en el *blend* como una relación interior comprimida a partir de relaciones exteriores, normalmente de *causa/efecto*. Consiste en generación en el *blend* de considerar una propiedad como aplicable a un elemento, y dicha consideración no aparece como tal en los *espacios de entrada*.

Propósito: objetivo de la *responsividad* de una *significancia sígnica*.

Prototipo: en la Teoría de Prototipos (Rosch, 1981, 1999) se trata del ejemplar que se considera el mejor ejemplo de una categoría. Puede tratarse del 'mejor' en el sentido de que es el ejemplar real que mejor expone la categoría o en el sentido de ser un ejemplar 'ideal' que recogería los rasgos más salientes de una categoría. Este último sentido se relaciona con los *Modelos Cognitivos Idealizados* de Lakoff (1987) y con el *agente idealizado* de la semiótica agentiva.

Proyección: en la Teoría de Espacios Mentales e Integración Conceptual, un mapeo hecho online.

Proyección selectiva: en Teoría de Integración Conceptual, en el proceso de *integración conceptual* se trata de la proyección ongoing/online de elementos y/o relaciones desde los espacios mentales de entrada al *blend*. Gracias a que las *RIC* se realizan a propósito de acciones locales, lo seleccionado en una u otra *RIC* va a depender de ello.

Punto de acceso: zona de un *dominio* o *matriz responsiva* por la que se puede 'entrar' o 'salir de' a la misma.

Punto de activación: zona de un *dominio* o *matriz responsiva* que 'hace funcionar' o 'activa' una parte de la misma

Punto de Referencia: en la Gramática Cognitiva de Langacker, foco secundario de atención en una relación perfilada cuyo foco primario es un *trayector*.

Punto-de-vista: en la Teoría de Espacios Mentales, es el espacio 'desde el cual' se está construyendo sentido. Puede ser el espacio de base o un espacio diferente a ése, en cuyo caso estaremos en presencia de los fenómenos que dan origen a la opacidad referencial.

Público: conjunto de *agentes* reales que actualizan mediante *responsividades activas* una *significancia virtual* (*de uso* o *sígnica*, incluyendo las de las *presentificaciones*).

Rango fiduciario: grado de confianza con la que procede un *agente* en su propia *realización agentiva*.

Rasgo temático: se refiere al conjunto de características que presenta una categoría.

Realización agentiva: consiste en un '*conjunto de acciones*' que realiza un *agente* en aras del *cumplimiento* de una *agenda*.

Reconocimiento: es el sentido que se le da a un ítem semiótico mediante el uso de los sistemas perceptuales.

Reconocimiento agencial: en la *escena semiótica*, la etapa que permite establecer la emergencia, aparición o surgimiento de una *agenda* para un *agente* y su admisión/aceptación o rechazo.

Recursos agentivos: recursos a los que apela un agente en el cumplimiento de sus agendas. Estos recursos pueden ser corporales o no-corporales, como los insumos.

Red de Integración Conceptual (RIC): en la Teoría de Integración Conceptual, un conjunto de espacios mentales en los que los mapeos entre ellos generan un espacio integrado o *blend*.

Red simple: se trata de una RIC donde uno de los espacios de entrada presenta una relación establecida mediante un Frame (que pasa a ser el Frame organizador), mientras que el otro (u otros) espacio(s) de entrada presenta uno o varios elementos, pero no hay un Frame organizador iden-

tificable, sino quizás –a lo sumo– MCI-e. Con la proyección selectiva se obtiene un espacio mental coherente con unicidad.

Red espejo: se trata de una RIC en la que todos los *espacios mentales* presentan el mismo Frame organizador.

Red de ámbito único: se trata de una RIC en la que los *espacios mentales* de entrada (inputs) presentan *Frames organizadores* diferentes, pero en la proyección selectiva sólo uno de ellos 'comanda' el *blend*.

Red de ámbito doble (*red avanzada*): se trata de una RIC en la que los *espacios mentales* de entrada (inputs) presentan *Frames organizadores* diferentes, y en la proyección selectiva ambos 'comandan' el *blend*. Esto lleva normalmente a conflictos en el blend que son resueltos en la medida en que se reclutan más Frames y/o se re-acomodan los que ya hay.

Red(es) de espacios mentales: en Teoría de Espacios Mentales se trata de entramados de *espacios mentales*, con mapeos externos entre ellos e internos al interior de cada uno de ellos.

Red(es) de Integración Conceptual: en Teoría de Integración Conceptual se trata de REM(s) en las que emergen *blends* de diferentes clases.

Redes de responsividades activas (RRA): se trata de las *responsividades* actuales con las que un *agente* está respondiendo para dar cumplimiento a una *agenda en curso*. La diferencia entre las RRA y la *realización agentiva* consiste en que las RRA incluyen el conjunto de todas las formas de respuesta que un *agente* tiene en la resolución de sus *agendas*, mientras que la *realización agentiva* tiene en cuenta sólo sus *actos/acciones*, esto es, el tipo de respuestas de las que es, o puede ser, consciente.

Reducción a escala humana: en Teoría de Integración Conceptual, objetivo omniabarcante de realizar una *red de integración conceptual* que consiste en lograr una comprensión unificada de los diferentes elementos y relaciones que intervienen en los diferentes *espacios mentales* de la red, de tal modo que en el *blend* puedan comprenderse a partir de Frames simples, familiares y de uso cotidiano. En semiótica agentiva se propone que en caso de que la haya, la reducción a escala humana se entienda como un efecto global de la economía

cognoscitiva (*sentido agentivo*), no como un objetivo; y menos aún, como una forma de dar cumplimiento a una *agenda en curso* (*sentido agencial*).

Relación de alcance: se trata del alcance que se da entre una *responsividad* y el ítem semiótico que ha de ser enactuado con ella, de tal manera que con la actualización de dicha *responsividad* se genera la expectativa de que el ítem *semiótico* se 'comporte' como se supone que ha de hacerlo, de acuerdo a sus *funciones* (si se trata de una *significancia de uso*) o a sus *propósitos* (si se trata de una *significancia sígnica*). Se supone que la *fundamentación* de la *significancia* tiene un impacto positivo en la posible relación de alcance. La relación difiere de la relación de cierre en tanto que esta última no establece una relación entre *responsividad* e ítem semiótico, sino entre *responsividad actualizada* y *agenda en curso*.

Relación de cierre: se trata de la relación entre *responsividad* y *agenda*, de tal modo que cuando se da la *enacción*, se genera la expectativa de que la *responsividad activa* 'cierre' –o al menos, contribuya al 'cierre' o cumplimiento– de la *agenda en curso*. Difiere de la relación de alcance en que esta última es una relación entre *responsividad* e ítem semiótico.

Relaciones exteriores: en la Teoría de Integración Conceptual la clase de *relación vital* que se establece entre dos o más espacios mentales.

Relaciones interiores: en la Teoría de Integración Conceptual la clase de *relación vital* que se establece en el interior de un solo espacio mental.

Relaciones vitales: en la Teoría de Integración Conceptual, se trata del conjunto de relaciones recurrentes en la generación de *redes de integración conceptual*, y se dan bien sea entre espacios mentales o al interior de los mismos. Se trata de las siguientes relaciones: *cambio*, *identidad*, *tiempo*, *espacio*, *causa-efecto*, *parte-todo*, *representación*, *rol* (o *rol-valor*), *analogía*, *disanalogía*, *propiedad*, *similaridad*, *categoría*, *intencionalidad* y *unicidad* (cf. Fauconnier & Turner, 2002: 101).

Relevancia: la relevancia es un concepto que ha tenido mucho impacto en los estudios de la significación y la comunicación, particularmente en los enfoques que se derivan de las propuestas del filósofo Paul Grice (1989). En semiótica agentiva, la relevancia de un ítem se establece a partir de la contri-

bución positiva que ofrezca su presencia en el cumplimiento de una agenda. El principal factor (no necesario ni suficiente) de contribución será el de economía agentiva, y particularmente, el de economía cognitiva.

REM: ver *red*(*es*) *de espacios mentales*.

Remisionalidad: en la semiótica estructuralista la expresión "remitir" normalmente consiste en el re-envío que se establece del 'plano de la expresión' (significante) al 'plano del contenido' (significado). En semiótica agentiva 'remitir' es algo que realiza un agente y la remisionalidad consiste en la relación que hay entre un ítem semiótico y su *responsividad virtual*.

Representacionalidad: en lógica y filosofía la expresión "representar" normalmente remite a la relación de 'estar por' o 'valer por' entre las los signos y las cosas. En semiótica agentiva 'representar' es algo que realiza un agente y la representacionalidad consiste en la relación virtual (esto es, dependiente de *agencia derivada*) de 'valer por' o 'estar por' entre dos ítems semióticos gracias al *ensamblaje* entre las dos *responsividades virtuales* que se establecen para esos dos ítems semióticos. La representacionalidad requiere de un *fundamento representacional* que es el da base o respaldo al *ensamblaje*.

Representación (1): relación de 'estar por' o 'valer como' entre dos ítems semióticos de la *ontología agentiva*. Sobre esta relación está construida la semiótica norteamericana y la que tiene como orientación teórica la filosofía y la lógica.

Representación (2): en Teoría de Integración Conceptual, una *relación vital* en la que los elementos o relaciones de un *espacio mental* 'están por' los elementos o relaciones de otro espacio mental. En tanto que la relación de *representación* se da entre espacios mentales, no se puede equiparar a la noción de *representación* que se da para el significado de representación (1).

Responsividad: respuesta con la que se supone se puede dar cierre a un objetivo.

Responsividad activa: activación efectiva de una responsividad activable. Como tal tiene tres dimensiones: *intensidad*, *centralidad*, y *saliencia*.

Responsividad activable: la que tiene plausibilidad de ser reclutada de acuerdo a las *agendas en curso*. Como tal, pertenece a la *responsividad potencial* (por lo que una *responsividad virtual* no es activable sino actualizable por un *agente* real).

Responsividad actual: la que se realiza efectivamente por parte de un agente

Responsividad de acceso: responsividad hipostasiada a partir de la *responsividad general de remisión* desde la cual se puede dar acceso a otras *responsividades* y que establece la *responsividad* de la *significancia de acceso*.

Responsividad general de remisión: *responsividad* que incluye todas las respuestas que generaría la presencia de un ítem semiótico.

Responsividad idealizada: *responsividad virtual* con la que se solucionaría de mejor manera el objetivo al que apunta. El carácter de 'mejor' viene dado por el *estándar de rigor* para el desempeño agentivo o las condiciones de cumplimiento para la *agenda* correspondiente que esté en juego; y por tanto, puede ser, respectivamente, contextualmente ideal o agentivamente ideal.

Responsividad integral: conjunto de *responsividades virtuales de acceso* establecidas en un momento dado para un cierto ítem semiótico. Como tal, podrá incluir todas las *funciones* para las cuales puede utilizarse.

Responsividad no-activable: la que no tiene plausibilidad de ser realmente reclutada en concordancia con las agendas en curso.

Responsividad operativa actual: conjunto de responsividades que se encuentran activas a causa del intento de dar cumplimiento a las agendas en curso.

Responsividad potencial: capacidad (parcial) de un *agente* para responder frente a un ítem semiótico o un conjunto de ítems semióticos.

Responsividad potencial intrínseca: capacidad general de respuesta de un agente antes las más variadas agendas que se le presentan, sean estás conscientes o no, y sean las respuestas sujetas a auto-control o no. Se trata de la capacidad (global) que un agente tiene para responder frente a las agendas que se le presenten. Como tal, incluye a la *capacidad agentiva*.

Responsividad representacional: en la *significancia sígnica* se trata de la *responsividad* a la que puede accederse desde una *responsividad de acceso* gracias al *ensamblaje*. Es en lo que consiste la *responsividad* de la *significancia representacional*.

Responsividad virtual: la posible respuesta que un *agente* tendría que enactuar para que se dieran las *condiciones de obtención* de los ítems semióticos en cuestión. En tanto que las condiciones de obtención son relativas a una *audiencia*, la responsividad virtual también lo será.

RIC: ver *red(es) de integración conceptual*

Rol/valor: en Teoría de Integración Conceptual es una *relación vital* para la que un cierto carácter general (el *rol*) se supone que hay un posible ítem que lo satisfaga (el *valor*). Los roles/valores pueden tener diferentes niveles de esquematicidad o especificidad, y pueden 'anidarse', en el sentido que un ítem que puede ser un valor para un rol, puede ser un rol para otro valor ulterior.

Rol agentivo: rol que desempeña un *agente* en una *circunstancia*, en virtud de la *realización agentiva* que ejecuta.

Rol agencial: rol atribuible o asignable a un agente idealizado en virtud de las relaciones que establece según el Frame con el que se categoriza para un *contexto* particular.

RRA: ver *redes de responsividades activas*.

Ruta de acceso: se trata del recorrido que vincula varios *puntos de acceso* de un *dominio* o *matriz responsiva*.

Ruta de activación: se trata del recorrido (o conjunto de recorridos) que vincula varios *puntos de activación* de un *dominio* o *matriz responsiva*. Las rutas de activación pueden ser habituales o no-habituales. Las habituales constituyen la versión en semiótica agentiva de los 'mapeos fijos' postulados por George Lakoff (1987, 1993).

Saliencia (1): en la Gramática Cognitiva de Ronald Langacker, la saliencia semántica (llamada allí "saliencia cognitiva") consiste en que una cierta porción de un *dominio* ha sido activada (ver *zona activa*) y 'cargada' a la

memoria de trabajo, llegando así a ser parte del centro de atención. Contrasta con la saliencia ontológica que consiste en el conjunto de ítems sobre los que puede reposar la atención con mayor facilidad.

Saliencia (2): grado de facilidad y automaticidad con que se activa una *responsividad activable*, y se mantiene así, una vez ha sido activada.

Satisfactor: cualquier ítem semiótico que pueda cumplir un rol, sea éste de carácter *contextual*, como en el caso de los *roles agenciales*; sea de carácter conceptual, como en el caso de los elementos y relaciones en un *Frame* (en cuyo caso se denominan *valores*). En el caso del cumplimiento de *agendas en curso*, también se llama 'satisfactores' a las *responsividades activables*, esto es, responsividades potenciales compatibles con las responsividades activas, que contribuirían al cumplimiento o cierre de dichas *agendas en curso*.

Script: concepto originalmente introducido por Abelson (1981). En semiótica agentiva se trata como una versión temporalizada de un *Frame*, en la medida en que éste puede estar sujeto a etapas o fases. En este sentido un Script es un esquema narrativo.

Secuencia episódica: *episodios* que para un agente constituyen sus *escenas de base*.

Sentido: aquello cuya constitución genera *coherencia* en el intento de dar cumplimiento a *agendas*. Al establecerse en una *situación* concreta, es orientado hacia el cumplimiento de la *meta* o *agenda en curso*.

Sentido agencial: *sentido agentivo* exitoso, esto es, mediante el cual se ha cerrado una *agenda* o se ha cumplido con éxito su particular *relación de alcance*.

Sentido agentivo: sentido que emerge en la *realización agentiva* cuando un *agente* trata de dar cumplimiento a una *agenda* particular en curso.

Sentido de ficcionalidad: efecto de la dación de sentido consistente en que los ítems semióticos que se encuentran en la *escena semiótica* se toman como perteneciendo a un *universo del discurso* que no se corresponde con el mundo kineto-perceptual experiencial de base. No hay que confundirlo

con el *sentido de irrealidad* aunque ambos puedan darse concomitantemente en la esfera atencional.

Sentido de irrealidad: efecto de la dación de sentido consistente en considerar que los ítems semióticos que se encuentran en la *escena semiótica* se toman como no siendo actuales en el mundo kineto-perceptual de base. No es lo mismo que el *sentido de irrealidad*, pues mientras que en el sentido de irrealidad es saliente el sentido de lo 'falso' en oposición a lo 'verdadero', en el *sentido de ficcionalidad* lo falso puede darse por descontado, y pueden entrar en juego otros efectos de sentido más saliente, como en cualquier 'relato de ficción'.

Sentido de irrealizabilidad: efecto de la dación de sentido en el que los ítems semióticos de la *escena semiótica* se toman como no siendo actuales en el mundo al que el uso del *universo del discurso* se refiere, ni tampoco siendo actualizables allí.

Sentido de realidad: efecto de la dación de sentido consistente en que los ítems semióticos que se encuentran en la *escena semiótica* se toman como perteneciendo/no perteneciendo al mundo kineto-perceptual experiencial de base, y por tanto, como habiéndose podido dar en la *escena de base* si hubieran entrado kineto-perceptualmente allí. Se trata, entonces, de un efecto del *engranamiento* en conjunción con las condiciones de *admisibilidad*, relativo a las *disposiciones* de percepción y creencia.

Sentido de realizabilidad: efecto de la dación de sentido en el que los ítems semióticos de la *escena semiótica* se toman como no siendo actuales en el mundo al que el uso del *universo del discurso* se refiere, pero siendo actualizables allí. Se trata entonces, de un efecto del *engranamiento* relativo a las disposiciones del deseo o de la volición.

Significación: se trata del sentido dado en la *realización agentiva* a las *enacciones* llevadas a cabo, independientemente de su adecuación enactiva.

Significado: contenido que especifica compatibilidades e incompatibilidades en la arquitectura disposicional-temática.

Significancia: *responsividad virtual* semiótica *fundamentada*.

Significancia articulada: consiste en los *ensamblajes* y *entrelazamientos* de las *significancias*, sean estas de uso o sígnicas (incluyendo las *presentificaciones*). El efecto global de dicha articulación genera el *alcance inmediato* y *máximo* de la *significancia*.

Significancia de acceso: en la *significancia sígnica*, la significancia que permite responder ante la presencia del *signo* (o *presentificación*) y por medio de la que se accede a la *significancia representacional*.

Significancia de uso: *significancia* relativa a la posible *enacción* de un ítem semiótico.

Significancia representacional: en la *significancia sígnica*, la significancia a la que se llega por medio de la *significancia de acceso* y que permitiría obtener el ítem representado.

Significancia semiótica: consiste en la *responsividad virtual fundamentada*. Puede ser *de uso* o *sígnica*.

Significancia sígnica: *significancia* relativa a la posible *enacción* de un ítem semiótico que puede entrar en función de representación. Como tal, es una forma compleja de la *significancia de uso*.

Significancia virtual: significancia atribuible a un ítem semiótico, cuya *responsividad* es *virtual*, es decir, es una *responsividad* actualizable asignada en virtud de *agencia derivada* y no *intrínseca*. En este sentido, toda *significancia de uso* y *significancia sígnica* es *virtual*.

Signo (ver también *presentificación*): ítem semiótico (o carácter de un ítem semiótico) cuya enactuabilidad permitiría acceder a otro ítem semiótico, gracias a un ensamblaje entre las responsividades que acopla.

Similaridad: en la Teoría de Integración Conceptual, una *relación vital* que sólo se da al interior de un *espacio mental*, y que establece como conceptualmente próximos a dos elementos de un *Frame*.

Situacionalidad: parámetro de la *agencia* individual, junto a la *animación* y la *atención*. Consiste en que un *agente* para poder *enactuar* su entorno, se 'apuntala' en él. Tiene como dimensiones el *engranamiento*, la *habituación* y el *anidamiento*.

Situación (1): aquel estado descrito como *condición de cumplimiento* de la *agenda*.

Situación (2): implica las condiciones reales de la *agentividad* en las que se encuentran inmersos los *agentes* en una *circunstancia* dada.

Sub-agenda: *agenda* que es considerada como un medio para un fin, donde ese fin es otra *agenda*. Una sub-agenda puede ser una *meta* o una *pretensión*.

Temporalidad: una de las dimensiones de la *animación*. Se trata de la dimensión relativa a la experiencia de flujo experiencial y la duración de exposición ante ítems semióticos y procesamiento de las r*esponsividades* co-relativas a dicha exposición durante el cumplimiento de una *agenda*.

Terreno agentivo: conjunción de *terreno común*, *terreno de familiaridad* y *terreno semiótico*.

Terreno común: aquello que un agente comparte con otro agente o un grupo de agentes, sea o no que se conozca con él (ellos).

Terreno común ampliado: aquél en el que en la esfera atencional pueden aparecer *actividades-tópicos* mutuamente reconocibles por los agentes, pero pertenecientes a *contextos* diferentes, por lo que se está en condiciones de ampliar el terreno ya conocido.

Terreno común compartido: cuando los agentes reconocen que han intentado dar cumplimiento a *agendas conjuntas* en el pasado, con o sin éxito, en el marco del cumplimiento de unas pretensiones incorporadas para unos *roles* y *tópicos* dados.

Terreno común genérico: aquel en el que, a pesar de que no haya un *terreno común compartido*, los agentes atribuirían a los otros agentes que entraran en su *esfera atencional*, la posibilidad de actualizar *roles*, *actividades-tópicos*, *actos/conductas*, así como de reconocer áncoras de diferente clase en la *circunstancia* en cuestión, en virtud de que no hay razón para no atribuirles la propia *forma de vida*.

Terreno común local en curso: lo que se comparte es un conjunto de metas que permiten la coordinación de actividades mediante *conductas* específicas.

Terreno común local inmediato: cuando se trata de la coordinación de *actividades-tópicos* en curso en relación a unas *pretensiones* que se están intentando cumplir.

Terreno de familiaridad: terreno que alimenta la arquitectura *disposicional-temática* de un *agente*, que se va adquiriendo y modificando desde la más temprana socialización y que permite la construcción, aprehensión, sedimentación, producción y reproducción, fortalecimiento o debilitamiento de su *estilo de vida*.

Terreno semiótico: se trata del terreno construido a partir del *terreno de familiaridad* y del *terreno común* y que permite la constitución de sentido acerca de ítems semióticos o de lo que estos representan. Es crucial en la constitución de sentido institucional e histórico.

Tiempo: en la Teoría de Integración Conceptual, una *relación vital* inter-espacial en la que se correlaciona la duración entre los eventos acaecidos en esos espacios.

Tiempo agencial: tiempo en el que es pertinente solucionar una agenda.

Tiempo agentivo: tiempo que le lleva al agente la realización agentiva.

Tema o *tema agentivo*: cualquier categoría, concepto, modelo, etc. que haga parte de la memoria del agente (de cualquier clase de memoria) y que le sirva como insumo para dar sentido.

Tematización: generación de un *tema*.

Tópico: consiste en la clase de carácter que articula diferentes *pretensiones* entre *roles* de un *contexto*, y en consecuencia, de una *circunstancia*.

'*Topografía de prominencias*': variación a lo largo de la esfera atencional (*foco*, *campo*, *margen*) de las variables del *reclutamiento* (*saliencia*, *intensidad*, *centralidad*); y por extensión, en las *redes de responsividades activas* (*RRA*).

Trayector: en la Gramática Cognitiva de Langacker, foco primario de una relación *perfilada*, cuyo foco secundario es el *punto de referencia*.

Trasfondo: lo que damos por descontado cuando actuamos. En semiótica agentiva se ha postulado un trasfondo corporal–existencial, un trasfondo histórico y un trasfondo biográfico.

Unicidad: En la Teoría de Integración Conceptual, *relación vital* interior, particularmente de un *blend*, en la que se logra compactar información proveniente de otros espacios mentales.

Universo del discurso: conjunto de ítems que configuran un 'mundo' sobre el que la *enacción* de un discurso puede versar. Aun cuando pueda ser controversial, en semiótica agentiva el universo del discurso de base es el mundo experiencial kineto-perceptual, y todos los demás universos del discurso (ficcionales, abstractos, etc.) son derivados de éste.

Valencia: una de las dimensiones de la *afectividad* en la *animación* para la *agencia* (individual), consistente en la valoración de algo como positivo o negativo, o en sus variedades fenoménicas (atracción vs repulsión, gusto vs disgusto, placer vs displacer, etc.).

Valoración agencial: en la *escena semiótica*, una de las dos dimensiones de la *operación agencial*. Consiste en la evaluación sostenida progresiva y en línea de la *ejecución agencial*.

Verosimilitud: carácter de un supuesto hecho de poder considerarse como verdadero en relación al *universo del discurso* al que pertenece (por adjudicación o descubrimiento). El grado de verosimilitud dependerá del nivel de atrincheramiento y coherencia de los *temas* disponibles por el agente, así como del grado de transigencia de este último.

Virtual: relativo a la agencia derivada, normalmente dicho de la responsividad que involucra la *significancia* (*sígnica* o *de uso*) o de un agente idealizado. Se contrasta con la expresión '*actual*', usada en relación a la agencia operativa, y con la expresión '*potencial*', usada en relación a la *agencia intrínseca*.

Zona activa: conjunto de *rasgos temáticos* que se movilizan online en el cumplimiento de una *agenda en curso* en el momento de usar una *categoría* de un *dominio*.

Zona activable: conjunto de *rasgos temáticos* que podrían movilizarse por su contribución al cumplimiento de *metas* online en el momento de usar una *categoría*.

Zona virtual: conjunto de *rasgos temáticos* que se verían involucrados como parte de una *responsividad virtual* en el cumplimiento de la *función* o *propósito* de la *significancia de uso* o *sígnica*. Así, si la *agenda en curso* incorpora la *función* o el *propósito* de la *significancia*, es de suponer que la *zona activa* actualice la *zona virtual*.

Referencias

AA.VV. 2003. "Review of Jesse J. Prinz's *Furnishing the Mind: Concepts and their Perceptual Basis*". *Metascience*, **12**: 279-303.

Abelson, Robert P. 1981. "Psychological Status of the Script Concept". *American Psychologist*, **36** (7): 715-729.

Abrams, J.J. & Lindelof, Damon (Producers) & Abrams, J.J. (Director). 2009. *Star Trek*. [Motion Picture on Blu-ray]. USA: Paramount Pictures/ Spyglass Entertainment/Bad Robot/Mavrocine.

Adolphs, Ralph & Heberlein, Andrea S. 2002. "Emotion" (pp. 181-191). In: Vilayanur S. Ramachandran (Ed.). *Encyclopedia of the Human Brain*. Vol. 2. Dordrecht: Elsevier.

Alvarado, Nancy. 1997. "Arousal and Valence in the Direct Scaling of Emotional Response to Film Clips". *Motivation and Emotion*, **21** (4): 323-348.

Allport, Alan. 2011. "Attention and Integration" (pp. 24-59). In: Christopher Mole, Declan Smithies & Wayne Wu (Eds.). *Attention. Philosophical and Psychological Essays*. Oxford: Oxford University Press.

Anderson, Vicki; Jacobs, Rani & Anderson, Peter J. (Eds.). 2008. *Executive Functions and the Frontal Lobes. A Lifespan Perspective*. New York: Taylor & Francis.

Ardila, Alfredo. 2008. "On the Evolutionary Origins of Executive Functions". *Brain and Cognition*, **68**: 92-99.

Arvidson, P. Sven. 2006. *The Sphere of Attention: Context and Margin*. Springer, Dordrecht.

Arvidson, P. Sven. 2010. "Attention in Context" (pp. 99-121). In: Shaun Gallagher & Daniel Schmicking. *Handbook of Phenomenology and Cognitive Science*. Dordrecht: Springer.

Attardo, Salvatore. 1997. "Locutionary and Perlocutionary Cooperation: The Perlocutionary Principle". *Journal of Pragmatics*, **27**: 753-779.

Austin, John. 1962 [1995]. *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.

Badalato, Bill (Producer) & Scott, Tony (Director). 1986. *Top Gun*. USA: Paramount Pictures.

Badalato, Bill (Producer) & Abrahams, Jim (Director). 1991. *Hot Shots!* [Motion Picture on DVD]. USA: 20th Century Fox.

Badalato, Bill (Producer) & Abrahams, Jim (Director). 1993. *Hot Shots! Part Deux*. [Motion Picture on DVD]. USA: 20th Century Fox.

Baddeley, Alan. 2000. "The Episodic Buffer: a New Component of Working Memory?" *Trends in Cognitive Science*, **4**: 417-23.

Baddeley, Alan. 2012. "Working Memory. Theories, Models, and Controversies". *Annual Review of Psychology*, **63**: 1-29.

Balota, D.A. & Coane, J.H. 2008. "Semantic Memory" (pp. 87-110). In: John H. Byrne (Ed.). *Concise Learning and Memory: The Editor's Selection*. Amsterdam: Elsevier.

Barandiaran, Xabier, Di Paolo, Ezequiel & Rohde, Marieke. 2009. "Defining Agency. Individuality, Normativity, Asymmetry and Spatio-Temporality in Action". *Journal of Adaptive Behavior,* **17**: 367-386.

Barcelona, Antonio. 2013. "Reviewing the Properties and Prototype Structure of Metonymy" (pp. 7-57). In: Réka Benczes, Antonio Barcelona & Francisco José Ruiz de Mendoza Ibáñez (Eds.). *Defining Metonymy in Cognitive Linguistics. Towards a consensus view*. Amsterdam: John Benjamins.

Baron-Cohen, Simon. 1995. *Mindblindness: An Essay on Autism and Theory of Mind*. Cambridge: The MIT Press.

Barsalou, Lawrence. 1999. "Perceptual Symbol Systems". *Behavioral and Brain Sciences*, **22,** 577-660.

Barsalou, Lawrence. 2008. "Grounded Cognition". *Annual Review of Psychology*, **59**: 617-645.

Bender, Lawrence (Producer); Tarantino, Quentin (Director). 1994. *Pulp Fiction*. USA: Miramax Films/A Band Apart/Jersey Films.

Bergen, Benjamin K. 2012. *Louder than Words. The New Science of How the Mind Makes Meaning*. New York: Basic Books.

Bergen, Doris, 2002 (Spring). "The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development". *Early Childhood Research & Practice: An Internet Journal on the Development, Care, and Education of Young Children*. Vol. 4, Nº 1. http://ecrp.uiuc.edu/v4n1/index.html. Acceso: 12/12/2013.

Berthoz, Alain & Christen, Yves (Eds.). 2009. *Neurobiology of 'Umwelt'. How Living Beings Perceive the World*. Berlin: Springer.

Borghi, Anna M. & Riggio, Lucia. 2009. "Sentence Comprehension and Simulation of Object Temporary, Canonical and Stable Affordances". *Brain Research*, **1253**: 117-128.

Boring, Edwin Garrigues. 1930. "A New Ambiguous Figure". *American Journal of Psychology*, **42** (3): 444-445.

Brandt, Line. 2013. *The Communicative Mind. A Linguistic Exploration of Conceptual Integration and Meaning Construction*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Brandt, Line & Brandt, Per Åge. 2005. "Making Sense of a Blend. A Cognitive-Semiotic Approach to Metaphor". *Annual Review of Cognitive Linguistics*, **3**: 216-249.

Brandt, Per Åge. 2003. "Toward a Cognitive Semiotics" (pp. 21-34). In: P. Fastrez (Ed.). *Recherches en communication* 19. (Dossier: Sémiotique cognitive – Cognitive Semiotics). Université Catholique de Louvain. http://sites-test.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/5171/4901.

Brandt, Per Åge. 2004. *Spaces, Domains, and Meaning. Essays in Cognitive Semiotics*. Bern, Peter Lang Verlag, European Semiotics Series, Nº 4.

Brandt, Per Åge. 2005. "Mental Spaces and Cognitive Semantics: A Critical Comment". *Journal of Pragmatics*, **37**: 1578-1594.

Brandt, Per Åge. 2006. "Form and Meaning in Art" (pp. 171-188). In: Mark Tuner (Ed.). *The Artful Mind. Cognitive Science and the Riddle of Human Creativity*. Oxford: Oxford University Press.

Brown, Roger. 1958. "How Shall a Thing be Called?" *Psychological Review*, **65** (1): 14-21.

Burch, Robert W. 1991. *A Peircean Reduction Thesis: The Foundations of Topological Logic*. Lubbock: Texas Tech University Press.

Capuccio, Massimiliano L. & Shepherd, Stephen V. 2013. "Pointing Hand: Joint Attention and Embodied Symbols" (pp. 304-326). In: Zdravko Radman (Ed.). *The Hand, an Organ of the Mind. What the Manual Tells the Mental*. Cambridge: The MIT Press.

Carlson, Stephanie M.; White, Rachel E. & Davis-Unger, Angela C. 2013. "Development Evidence for a Relation between Executive Function and Pretense Representation in Preschool Children". *Cognitive Development*, **29:** 1-16.

Chanel, Guillaume; Kronegg, Julien; Grandjean, Didier & Pun, Thierry. 2006. "Emotion Assessment: Arousal Evaluation Using EEG's and Peripheral Physiological Signals" (pp. 530-537). In: B. Gunsel *et al*. (Eds.). *Multimedia Content Representation, Classification and Security. Lecture Notes in Computer Science*. Vol. 4105. Berlin: Springer.

Cienki, Alan. 2007. "Frames, Idealized Cognitive Models, and Domains" (pp. 170-187). In: Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Cienki, Alan. 2013. "Image Schemas and Mimetic Schemas in Cognitive Linguistics and Gesture Studies". *Review of Cognitive Linguistics*, **11** (2): 417-432.

Cienki, Alan & Müller, Cornelia. 2008. *Metaphor and Gesture*. Amsterdam: John Benjamins.

Colombetti, Giovanna. 2010. "Enaction, Sense-Making, and Emotion" (pp. 145-164). In: J. Stewart, O. Gapenne & Ezequiel A. Di Paolo (Eds.). *Enaction: Toward a New Paradigm for Cognitive Science*. Cambridge: The MIT Press.

Cook, Amy. 2010. *Shakespearean Neuroplay. Reinvigorating the Study of Dramatic Texts and Performance through Cognitive Science.* New York: Palgrave Macmillan.

Coppola, Francis Ford (Producer & Director). 1979. *Apocalypse Now*. [Motion Picture on DVD]. USA: Zoetrope Studios.

Cornoldi, C.; De Beni, R. & Mammarella, I.C. 2008. "Mental Imagery" (pp. 103-124). In: Henry L. Roediger III (Ed.). *Learning and Memory. A Comprehensive Reference*. Vol. 2: *Cognitive Psychology of Memory*. New York: Elsevier.

Corral, Álvaro. 2013. "El *Guernica* de Pablo Picasso a la luz de la teoría de la integración conceptual. Una propuesta para entender la génesis de una pintura y sus posibles interpretaciones" (pp. 191-219). In: Douglas Niño (ed.). *Ensayos semióticos II. Semiótica e integración conceptual*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Corson, Yves & Verrier, Nadège. 2007. "Emotions and False Memories. Valence or Arousal?" *Psychological Science*, **18** (3): 208-211.

Coulson, Seana. 2001. *Semantic Leaps: The Role of Frame-Shifting and Conceptual Blending in Meaning Construction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Coulson, Seana & Oakley, Todd. 2003. "Metonymy and Conceptual Blending" (pp. 51-79). In: Klaus-Uwe Panther & Linda L. Thornburg (Eds.). *Metonymy and Pragmatic Inferencing*. Amsterdam: Johns Benjamins.

Croft, William & Cruse, David. 2004. *Cognitive Linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Damasio, Antonio. 1994 [1996]. *El error de Descartes*. Barcelona: Crítica.

Damasio, Antonio. 2010. *Self Comes to Mind. Constructing the Conscious Brain*. New York: Pantheon Books.

Dancygier, Barbara. 2012. *The Language of Stories*. Cambridge: Cambridge University Press.

Davey, Bruce (Producer) & Rose, Bernard (Director). 1994. *Immortal Beloved*. USA: Icon Entertainment International/Majestic Films International.

Davey, Bruce & Donner, Richard (Producers) & Donner, Richard (Director). 1994. *Maverick*. USA: Donner/Shuler-Donner Productions/Icon Entertainment International/Warner Bros.

Dávila, Jorge. 2009. *Estructura antepredicativa*, *psicología del desarrollo y psicopatología*. Tesis de Maestría. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

De Rosa, Raffaella. 2005. "Prinz's Problematic Proxytypes". *The Philosophical Quarterly*, **55** (221): 594-606.

Delplanque, Sylvain; Silvert, Laetitia; Hot, Pascal; Rigoulut, Simon & Sequeira, Henrique. 2006. "Arousal and Valence Effects on Event-Related P3A and P3B during Emotional Categorization". *International Journal of Psychophysiology*, **60**: 315-322.

Diamond, Adele. 2013. "Executive Functions". *Annual Review of Psychology*, **64**: 135-168.

Di Paolo, Ezequiel A.; Rohde, Marieke & De Jaegher, Hanne. 2010. "Horizons for the Enactive Mind: Values, Social Interaction, and Play" (pp. 33-87). In: J. Stewart, O. Gapenne & E.A. Di Paolo (Eds.). *Enaction: Toward a New Paradigm for Cognitive Science*. Cambridge: The MIT Press.

Dijksterhuis, Ap & Aarts, Henk. 2010. "Goals, Attention, and (Un)Consciousness". *Annual Review of Psychology*, **61**: 467-90.

Disney, Walt (Producer) & Kinney, Jack (Director). 1941. *The Art of Skiing*. USA: Walt Disney Productions.

Dodge, Ellen & Lakoff, George. 2005. "Image Schemas: From Linguistic Analysis to Neural Grounding" (pp. 57-91). In: Beate Hampe (Ed.). *From Perception to Meaning. Image Schemas in Cognitive Linguistics*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Doumanian, Jean (Producer) & Allen, Woody (Director). 1997. *Deconstructing Harry*. USA: Sweetland Films/Jean Doumanian Productions.

Dretske, Fred. 1981. *Knowledge and the Flow of Information*. Cambridge: The MIT Press.

Eco, Umberto. 1968 [1995]. *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto. 1975 [2000]. *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto. 1985 [1988]. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto. 1990 [1992]. *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto. 1997 [1999]. *Kant y el ornitorrinco*. Barcelona: Lumen.

Edelman, Gerald. 1992. *Brilliant Air*, *Brilliant Fire. On the Matter of the Mind*. New York: Basic Books.

Eichenbaum, Howard. 2008. "Introduction and Overview" (pp. 1-7). In: Howard Eichenbaum (Volume Ed.) & John H. Byrne (Ed.-in-Chief). *Learning and Memory: A Comprehensive Reference*. Vol. 3: *Memory Systems*. Oxford: Elsevier.

Ekman, Paul. 1999. "Basic Emotions" (pp. 45-60). In: Tim Dalgleish & Mick J. Power (Eds.). *Handbook of Cognition and Emotion*. New York: John Wiley & Sons.

Embree, Lester. 2004. "The Three Species of Relevancy in Gurwitsch" (pp. 205-219). In: Lester Embree (Ed.). *Gurwitsch's Relevance for Cognitive Science*. Dordrecht: Springer.

Evans, Jonathan St. B.T. 2008. "Dual-Processing Accounts of Reasoning, Judgment, and Social Cognition". *Annual Review of Psychology*, **59**: 255-278.

Evans, Vyvyan. 2014. *Tha Language Myth. Why Language is Not an Instinct*. Cambridge: Cambridge University Press.

Evans, Vyvyan & Green, Melanie. 2006. *Cognitive Linguistics. An Introduction*. Edinburgh, Edinburgh University Press.

Fauconnier, Gilles. 1985 [1994]. *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. New York: Cambridge University Press.

Fauconnier, Gilles. 1997. *Mappings in Thought and Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Fauconnier, Gilles. 1999. "Methods and Generalizations" (pp. 95-127). In: T. Janssen & G. Redeker (Eds.). *Cognitive Linguistics: Foundations*, *Scope*, *and Methodology*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Fauconnier, Gilles. 2005. "Compression and Emergent Structure". *Language and Linguistics*, **6** (4): 523-538.

Fauconnier, Gilles. 2007. "Mental Spaces" (pp. 351-376). In: Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Fauconnier, Gilles. 2009. "Generalized Integration Networks" (pp. 174-160). In: V. Evans & S. Pourcel (Eds.). *New Directions in Cognitive Linguistics*. Amsterdam: John Benjamins.

Fauconnier, Gilles & Turner, Mark. 1994. "Conceptual projection and Middle Spaces (Report 9401)". San Diego: Department of Cognitive Science, University of California (40 p.).

Fauconnier, Gilles & Turner, Mark. 1998. "Principles of Conceptual Integration". *Cognitive Science*, **22** (2): 133-187.

Fauconnier, Gilles & Turner, Mark. 1999. "Metonymy and Conceptual Integration" (pp. 77-90). In: Klaus-Uwe Panther & Günter Radden (Eds.). *Metonymy in Language and Thought*. Amsterdam: Johns Benjamins.

Fauconnier, Gilles & Turner, Mark. 2000. "Compression and Global Insight". *Cognitive Linguistics*, **11** (3/4): 283-304.

Fauconnier, Gilles & Turner, Mark. 2002. *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books.

Feitshans, Buzz (Producer) & Cosmatos, George P. (Director). 1985. *Rambo: First Blood II*. [Motion Picture on Blu-ray]. USA: Anabasis N.V.

Feitshans, Buzz (Producer) & Kotcheff, Ted (Director). 1982. *First Blood*. [Motion Picture on Blu-ray]. USA: Anabasis N.V. & Elcajo Productions.

Feitshans, Buzz (Producer) & MacDonald, Peter (Director). 1988. *Rambo III*. [Motion Picture on Blu-ray]. USA: Carolco.

Feldman, Jerome. 2006. *From Molecule to Metaphor. A Neural Theory of Language*. Cambridge: The MIT Press.

Ferrari, Pier Francesco & Gallese, Vittorio. 2007. "Mirror Neurons and Intersubjectivity" (pp. 73-88). In: Stein Bråten. *On Being Moved. From Mirror Neurons to Empathy.* Amsterdam: John Benjamins.

Fillmore, Charles. 1982 [2005]. "Frame Semantics" (pp. 373-400). In: Dirk Geeraerts (Ed.). *Cognitive Linguistics: Basic Readings*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Fodor, Jerry. 1987. *Psychosemantics: The Problem of Meaning in the Philosophy of Mind*. Cambridge: The MIT Press.

Fodor, Jerry. 1990. *A Theory of Content*. Cambridge: The MIT Press.

Forceville, Charles J. & Urios-Aparisi, Eduardo (Eds.). 2009. *Multimodal Metaphor*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Friedman, Ori & Leslie, Alan. 2007. "The Conceptual Underpinnings of Pretense: Pretending is not 'Behaving-As-If'". *Cognition*, **105**: 103-124.

Frisby, John P. 1981 [1987]. *Del ojo a la visión*. Madrid: Alianza.

Fuster, Joaquín M. 2008. *The Prefrontal Cortex*. 4th ed. Amsterdam: Elsevier.

Gabbay, Dov & Woods, John. 2003. *Agenda Relevance. A Study in Formal Pragmatics*. Amsterdam: Elsevier.

Gallagher, Shaun. 2005a. *How the Body Shapes the Mind*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gallagher, Shaun. 2005b. "Dynamic Models of Body Schematic Processes" (pp. 233-250). In: Helena de Preester & Veroniek Knockaert (Eds.). *Body Image and Body Schema. Interdisciplinary Perspectives on the Body.* Amsterdam: John Benjamins.

Gallagher, Shaun. 2007. "The Natural Philosophy of Agency". *Philosophy Compass*, **2** (2): 347-357.

Gallagher, Shaun. 2008. "Inference or Interaction: Social Cognition without Precursors". *Philosophical Explorations*, **11** (3): 163-174.

Gallagher, Shaun. 2009. "Philosophical Antecedents of Situated Cognition" (pp. 35-51). In: P. Robbins & M. Aydede (Eds.). *The Cambridge Handbook of Situated Cognition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gallagher, Shaun. 2012a. "Neurons, Neonates and Narrative. From Empathic Resonance to Empathic Understanding" (pp. 167-196). In: Ad Foolen, Ulrike M. Lüdtke, Timothy P. Racine & Jordan Zlatev (Eds.). *Moving Ourselves, Moving Others. Motion and Emotion in Intersubjectivity, Consciousness and Language*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Gallagher, Shaun. 2012b. "Multiple Aspects in the Sense of Agency". *New Ideas in Psychology*, **30**: 15-31.

Gallagher, Shaun & Zahavi, Dan. 2007. *The Phenomenological Mind. An Introduction to Philosophy of Mind and Cognitive Science*. London/New York: Routledge.

Gallese, Vittorio & Goldman, Alvin. 1998. "Mirror Neurons and the Simulation Theory of Mind-Reading". *Trends in Cognitive Sciences*, **2** (12): 493-501.

Gallese, Vittorio & Lakoff, George. 2005. "The Brain's Concepts: The Role of the Sensory-Motor System in Conceptual Knowledge". *Cognitive Neuropsychology*, **22** (3/4): 455-479.

Garbarini, Francesca & Adenzato, Mauro. 2004. "At the Root of Embodied Cognition: Cognitive Science Meets Neurophysiology". *Brain and Cognition*, **56**: 100-106.

Gathercole, S.E. 2008. "Working Memory" (pp. 33-51). In: John H. Byrne (Ed.). *Learning and Memory. A Comprehensive Reference*. Vol. 2: *Cognitive Psychology of Memory*. New York: Elsevier.

van Geen, Christine & de Vignemont, Frédérique (Eds.). 2006. "*The Structure of Nonconceptual Content*". *European Review of Philosophy*, **6**: 1-117.

Geeraerts, Dirk & Cuyckens, Hubert (Eds.). 2007. *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Gianotti, Lorena R.R.; Faber, Pascal L.; Schuler, Matthias; Pascual-Marqui, Roberto D.; Kochi, Kieko & Lehmann, Dietrich. 2007. "First Valence, Then Arousal: The Temporal Dynamics of Brain Electric Activity Evoked by Emotional Stimuli". *Brain Topography*, **20** (3): 143-156.

Gibbs, Raymond W. (Jr.). 2005. "The Psychological Status of Image Schemas" (pp. 113-135). In: Beate Hampe (Ed.). *From Perception to Meaning. Images Schemas in Cognitive Linguistics*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Gibbs, Raymond W. 2006. *Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gibbs, Raymond W. (Ed.). 2008. *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gibson, James J. 1986. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Giese, Martin A. & Poggio, Tomasso. 2003 (March). "Neural Mechanisms for the Recognition of Biological Movements". *Nature Reviews - Neuroscience*, **4**: 179-192.

Goffman, Erving. 1974. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.

Goldin-Meadow, Susan & Wagner Alibali, Martha. 2013. "Gesture's Role in Speaking, Learning, and Creating Language". *Annual Review of Psychology*, **64**: 257-283.

Goldman, Alvin. 2006. *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*. Oxford: Oxford University Press.

Goldstein, Sam & Naglieri, Jack A. (Eds.). 2014. *Handbook of Executive Functioning*. New York: Springer.

Grady, Joseph. 1997. "Theories are buildings revisited". *Cognitive Linguistics*, **8**: 267-290.

Grady, Joseph. 2007. "Metaphor" (pp. 188-213). In: Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Grady, Joseph; Oakley, Todd & Coulson, Seana. 1999. "Blending and Metaphor" (pp. 101-124). In: G. Steen & R. Gibbs (Eds.). *Metaphor in Cognitive Linguistics*. Amsterdam: John Benjamins.

Greco, John. 2008. *Achieving Knowledge. A Virtue-Theoretic Account of Epistemic Normativity*. Cambridge: Cambridge University Press.

Green, Alison J.K. & Gilhooly, Ken. 2005. "Problem Solving" (pp. 347-381). In: Nick Braisby & Angus Gellatly (Eds.). *Cognitive Psychology*, Oxford: Oxford University Press/The Open University.

Greimas, Algirdas Julien. 1966 [1976]. *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Traducción de Alfredo de la Fuente. Madrid: Gredos.

Greimas, Algirdas Julien. 1983 [1990]. *Del sentido II*. Madrid: Gredos.

Greimas, Algirdas Julien & Courtés, Joseph. 1979 [1990]. *Semiótica. Diccionario razonado de las ciencias del lenguaje.* Madrid: Gredos.

Greenfield, Patricia. 2006. "Implications of Mirror Neurons for the Ontogeny and Phylogeny of Cultural Processes: the Examples of Tools and Language" (pp. 501-533). In: Michael A. Arbib (Ed.). *From Action to Language via the Mirror Neuron System*. Cambridge: Cambridge University Press.

Grice, Paul [1975]. "Logic and Conversation" (pp. 22-40). In: *Studies in the Way of Words*. Cambridge: Harvard University Press.

Grice, Paul. 1989. *Studies in the Way of Words*. Cambridge: Harvard University Press.

Gross, Charles G. 2002. "Genealogy of the 'Grandmother Cell'". *The Neuroscientist*, **8** (5): 512-518.

Groupe μ. 1970/1987 [1990]. *Retórica general*. Barcelona: Paidós.

Groupe μ. 1992 [1993]. *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra.

Groupe μ. 2004. "Voir, percevoir, concevoir. Du sensoriel au catégoriel" (pp. 65-82). In: Anne Hénault et Anne Beyaert (Dir.) *Ateliers de sémiotique visuelle*. Paris: PUF.

Gunther, York H. 2003. *Essays on Nonconceptual Content*. Cambridge: The MIT Press.

Gurwitsch, Aron. 1964 [1981]. *El campo de la conciencia*. Madrid: Alianza.

Haidt, Jonathan. 2013. *The Righteous Mind. The Righteous Mind: Why Good People are Divided by Politics and Religion*. New York: Pantheon.

Haiman, John. 1980. "Dictionaries and Encyclopedias". *Lingua*, **50**: 329-357.

Heider, Eleanor R. 1971. "'Focal' Color Areas and the Development of Color Names". *Developmental Psychology*, **4** (3): 447-455.

Heider, Eleanor R. 1972. "Universals in Color Naming and Memory". *Journal of Experimental Psychology*, **93** (1): 10-20.

Hjelsmlev, Louis. 1943 [1974]. *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.

Holland, Dorothy & Quinn, Naomi (Eds.). 1987. *Cultural Models in Language and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.

Horslen, Brian C. & Carpenter, Mark G. 2011. "Arousal, Valence and their Relative Effects on postural control". *Experimental and Brain Research*, **215**: 27-34.

Husserl, Edmund. 1893-1917 [1991]. *On the Phenomenology of the Consciousness of Internal Time (1893-1917)*. Dordrecht: Kluwer Academic Press.

Husserl, Edmund. 1913 [1995]. *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. México: Fondo de Cultura Económica.

Husserl, Edmund. 1938 [1980]. *Experiencia y juicio.* México: UNAM.

Husserl, Edmund. 1970. *The Crisis of European Sciences and Trascendental Phenomenology. An Introduction to Phenomenological Philosophy*. Translated by David Carr. Evanston: Northwestern University Press.

Husserl, Edmund. 2009. *Lógica formal y lógica transcendental. Ensayo de una crítica de la razón lógica*. México: UNAM/IIF.

Hutchins, Edwin. 1995. *Cognition in the Wild*. Cambridge: The MIT Press.

Hutchins, Edwin. 2005. "Material Anchors for Conceptual Blends". *Journal of Pragmatics*, **37**: 1555-1577.

Hutchins, Edwin. 2010. "Enaction, Imagination, and Insight" (pp. 425-450). In: J. Stewart, O. Gapenne & E.A. Di Paolo (Eds.). *Enaction: Toward a New Paradigm for Cognitive Science*. Cambridge: The MIT Press.

Hutto, Daniel. 2008. *Folk Psychological Narratives. The Sociocultural Basis of Understanding Reasons*. Cambridge: The MIT Press.

Hutto, Daniel & Myin, Erik. 2013. *Radicalizing Enactivism. Basic Minds without Content*. Cambridge: The MIT Press.

Iacobini, Marco. 2009. *Mirroring People. The Science of Empathy and How We Connect with Others*. New York: Picador.

Johnson, Crocket. 1955 [1983]. *Harold and the Purple Crayon*. New York: Harper & Row.

Johnson, Mark. 1987. *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: Chicago University Press.

Johnson, Mark. 2007. *The Meaning of the Body. Aesthetics of Human Understanding*. Chicago: The University of Chicago Press.

Kahneman, Daniel. 2013. *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Strauss and Giroux.

Kahneman, Daniel & Frederic, Shane. 2005. "A Model Of Heuristic Judgement" (pp. 267-293). In: Keith J. Holyoak & Robert G. Morrison (Eds.). *The Cambridge Handbook of Thinking and Reasoning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Katz, Jerold J. 1972 [1975]. *Teoría semántica*. Madrid: Aguilar.

Katz, Jerrold J. & Postal, Paul M. 1964. *An Integrated Theory of Linguistic Descriptions*. Cambridge: The MIT Press.

Kay, Janice & Hanley, J. Richard. 2002. "Preservation of Memory for People in Semantic Memory Disorder: Further Category-Specific Semantic Dissociation". *Cognitive Neuropsychology*, **19** (2): 113-133.

Keen, Rachel. 2011. "The Development of Problem Solving in Young Children: A Critical Cognitive Skill". *Annual Review of Psychology*, **62**: 1-62.

Kennedy, Kathleen; Marshall, Frank & Mendel, Barry (Producers) & Shyamalan, M. Night (Director). 1999. *The Sixth Sense*. USA: Hollywood Pictures/Spyglass Entrertainment/The Kennedy/Marshal Company/ Barry Mendel Productions.

Klinkenberg, Jean Marie. 1996. *Précis de sémiotique générale*. Bruxelles: De Boeck Université.

Knudsen, Eric I. 2007. "Fundamental Components of Attention". *Annual Review of Neuroscience*, **30**: 57-78.

Kong, William & Zhang, Yimou (Producers) & Zhang, Yimou (Director). 2002. *Ying xiong* [*Héroe*]. China: Beijing New Picture Film Co.; China Film Co-Production Corporation; Elite Group Enterprises; Sil-Metropole Organisation & Zhang Yimou Studio.

Kopelson, Arnold (producer); Stone, Oliver (Director). 1986. *Platoon*. USA: Hemdale Film/Cinema 86.

Kövecses, Zoltán. 2010a. "Cross-Cultural Experience of Anger: A Psycholinguistic Analysis" (pp. 157-174). In: M. Potegal; G. Stemmler & C. Spielberger (Eds.). *International Handbook of Anger*. New York: Springer.

Kövecses, Zoltán. 2010b. *Metaphor. A Practical Introduction*. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press.

Krueger, Joel. 2012. "Seeing Mind in Action". *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, **11**: 149-173.

Kuhn, Thomas. 1996. *The Structure of Scientific Revolutions*. 3rd ed. Chicago: The University of Chicago Press.

Kurby, Christopher A. & Zacks, Jeffrey M. 2007. "Segmentation in the Perception and Memory of Events". *Trends in Cognitive Sciences*, **12** (2): 71-79.

Làdavas, Elisabetta. 2002. "Functional and Dynamic Properties of Visual Peripersonal Space". *Trends in Cognitive Sciences*, **6** (1): 17-22.

Lakoff, George. 1987. *Women*, *Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: Chicago University Press.

Lakoff, George. 1993 [2005]. "The Contemporary Theory of Metaphor" (pp. 185-238). In: Dirk Geeraerts (Ed.). *Cognitive Linguistics: Basic Readings*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Lakoff, George. 2008. "The Neural Theory of Metaphor" (pp. 17-38). In: Raymond Gibbs, Jr. (Ed.). *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lakoff, George & Johnson, Mark. 1980/2003. *Metaphors We Live By*. Chicago: Chicago University Press.

Lakoff, George & Johnson, Mark. 1999. *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.

Lakoff, George & Núñez, Rafael. 2000. *Where Mathematics Comes From. How the Embodied Mind Brings Mathematics into Being*. New York: Basic Books.

Lakoff, George & Turner, Mark. 1989. *More than Cool Reason. A Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: The University Chicago Press.

Langacker, Ronald W. 1987. *Foundations of Cognitive Grammar*. Vol. 1. Stanford: Stanford University Press.

Langacker, Ronald W. 1991. *Foundations of Cognitive Grammar*. Vol. 2. Stanford: Stanford University Press.

Langacker, Ronald W. 1999a. "Virtual Reality". *Studies in the Linguistic Sciences*, **29** (2): 77-103.

Langacker, Ronald W. 1999b. *Grammar and Conceptualization*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Langacker, Ronald W. 2001. "Discourse in Cognitive Grammar". *Cognitive Linguistics*, **12** (2): 143-188.

Langacker, Ronald W. 2002 [1991, 1st ed.]. *Concept, Image, and Symbol. The Cognitive Basis of Grammar*. 2nd ed. Berlin: Mouton de Gruyter.

Langacker, Ronald W. 2008. *Cognitive Grammar: A Basic Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Langacker, Ronald W. 2013. *Essentials of Cognitive Grammar*. Oxford: Oxford University Press.

LeBoeuf, Robyn A. & Shafir, Eldar B. 2005. "Decision Making" (pp. 243-265). In: Keith J. Holyoak & Robert G. Morrison (Eds.). *The Cambridge Handbook of Thinking and Reasoning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lee, Roy & Lin, Dan (Producers); Lord, Phil & Miller, Christopher (Directors). 2014. *The Lego Movie*. USA: Warner Bros./Village Roadshow Pictures/RatPac-Dune Entertainment/The LEGO Group/Lin Pictures.

Leslie, Alan. 1987. "Pretense and Representation: The Origins of 'Theory of Mind'". *Psychological Review*, **94** (4): 412-426.

Liszkowski, U., Carpenter, M., Striano, T. & Tomasello, M. 2006. "12 and 18-Month-Olds Point to Provide Information for Others". *Journal of Cognition and Development* 7: 297-307.

Llinás, Rodolfo. 2001 [2003]. *El cerebro y el mito del yo. El papel de las neuronas en el pensamiento y el comportamiento humanos*. Bogotá: Norma.

Macdonald, Graham & Papineau, David (Eds.). 2006. *Teleosemantics. New Philosophical Essays*. Oxford: Oxford University Press.

MacDonald, Laurie & Parkes, Walter F. (Producers); Verbinsky, Gore (Director). 2002. *The Ring*. USA: Dreamworks SKG/MacDonald/Parkes Productions/BenderSpink.

Mahon, Brandon Z. & Caramazza, Alfonso. 2009. "Concepts and Categories: A Cognitive Neuropsychological Perspective". *Annual Review of Psychology*, **60**: 27-51.

Mandler, Jean Matter. 1992. "How to Build a Baby II: Conceptual Primitives". *Psychological Review*, **99**: 587-604.

Mandler, Jean Matter. 2004. *The Foundations of Mind. Origins of Conceptual Thought*. Oxford: Oxford University Press.

Mandler, Jean Matter. 2005. "How to Build a Baby III: Image-Schemas and the Transition to Verbal Thought" (pp. 137-163). In: B. Hampe. *From Perception to Meaning. Image Schemas in Cognitive Linguistics*.

Mandler, Jean Matter. 2008. "On the Birth and Growth of Concepts". *Philosophical Psychology*, 21: 207-230.

Mandler, Jean Matter. 2010. "The Spatial Foundations of the Conceptual System". *Language and Cognition*, **2**: 21-44.

Mandler, Jean & Pagán Cánovas, Cristobal. 2014. "On defining image schemas". *Language and Cognition*, **6**: 510-532.

Marr, David. 1982. *Vision. A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information.* New York: W.H. Freeman.

McLaren, Norman (Producer) & McLaren, Norman & Munro, Grant (Directors). 1976-1978. *Animated Motion #1-#5*. Canada: National Film Board of Canada.

McNeill, David. 1992. *Hand and Mind. What Gestures Reveal about Thought*. Chicago: The University of Chicago Press.

McNeill, David. 2005. *Gesture & Thought*. Chicago: The University of Chicago Press.

Meinhardt, Jörg; Kühn-Popp, Nina; Sommer, Monika & Sodian, Beate. 2012. "Distinct Neural Correlates Underlying Pretense and False Belief Reasoning: Evidence from ERPs". *NeuroImage*, **63**: 623-631.

Meltzoff, Andrew & Moore, Keith. 1977. "Imitation of Facial and Manual Gestures by Human Neonates", *Science*, **178** (4312): 75-78.

Meltzoff, Andrew & Moore, Keith. 1983. "Newborn Infants Imitate Adult Facial Gestures", *Child Development*, **54**: 702-709.

Merleau-Ponty, Maurice. 1948 [1984]. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-Agostini.

Miller, Bruce L. & Cummings, Jeffrey L. (Eds.). 2007. *The Human Frontal Lobes. Functions and Disorders*. 2nd ed. New York: The Gilford Press.

Moll, H., Carpenter, M. & Tomasello, M. 2007. "Fourteen-Month-Olds Know what Others Experience Only in Joint Engagement". *Developmental Science*, 10 (6): 826-835.

Mulligan, N.W. 2008. "Attention and Memory" (pp. 7-22). In: John H. Byrne (Ed.). *Learning and Memory. A Comprehensive Reference*. Vol. 2: *Cognitive Psychology of Memory*. New York: Elsevier.

Murray, Micah M. & Herrmann, Christoph S. 2013. "Illusory Contours: a Window onto the Neurophysiology of Constructing Perception". *Trends in Cognitive Sciences*, **17** (9): 471-481.

Nadel, Lynn. 2008. "Multiple Memory Systems: A New View" (pp. 41-52): In: Randolf Menzel (Volume Ed.) & John H. Byrne (Ed.-in-Chief). *Learning and Memory: Comprehensive Reference*. Vol. 1: *Learning Theory and Behaviour*. New York: Elsevier.

Nichols, Shaun & Stich, Stephen. 2000. "A cognitive theory of pretense". *Cognition*, **74**: 115-147.

Niño, Douglas. 2008. "El signo peirceano y su impacto en la semiótica contemporánea" (pp. 15-100). In: Douglas Niño (Ed.). *Ensayos semióticos*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Niño, Douglas. 2009. "Algunas reflexiones sobre la duda y la creencia" (pp. 159-180). In: Arnold Oostra & Fernando Zalamea (Eds.). *Cuadernos de Sistemática Peirceana*. Nº 1. Bogotá: Nomos.

Niño, Douglas. 2010. "Signo y propósito. Presentación y crítica de la propuesta de interpretación de Thomas Short del modelo de signo de Charles S. Peirce" (pp. 89-124). In: Arnold Oostra & Fernando Zalamea (Eds.). *Cuadernos de Sistemática Peirceana*. Nº 2. Bogotá: Nomos.

Niño, Douglas. 2011. "El rango y el marco fiduciario. Reflexiones ulteriores sobre la duda y la creencia" (pp. 143-173). In: Arnold Oostra & Fernando Zalamea (Eds.). *Cuadernos de Sistemática Peirceana*. Nº 3. Bogotá: Nomos.

Niño, Douglas. 2013a. "Meaning Construction and Purpose: A Suggestion for Conceptual Blending Theory". Ponencia presentada en la *1st International Conference: Cognitive Futures of the Humanities*. Bangor University (abr. 4-6).

Niño, Douglas. 2013b. "Agentes y circunstancias. Consideraciones en torno a factores epistémicos y fiduciarios en la argumentación intercultural" (pp. 187-246). In: Camilo Martínez O. (Ed.). *Cuatro aproximaciones al diálogo argumentativo intercultural*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Niño, Douglas. 2013c. "Signo peirceano e integración conceptual: una propuesta de síntesis" (pp. 41-75). In: Douglas Niño (ed.). *Ensayos semióticos II. Semiótica e integración conceptual*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Norman, Donald. 2004 [2005]. *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.

Novick, Laura R. & Bassok, Miriam. 2005. "Problem Solving" (pp. 321-369). In: Keith J. Holyoak & Robert G. Morrison (Eds.). *The Cambridge Handbook of Thinking and Reasoning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Núñez, Rafael E. 2005. "Creating Mathematical Infinities: Metaphor, Blending, and the Beauty of Transfinite Cardinals". *Journal of Pragmatics*, **37**: 1717-1741.

Oakes, Lisa M.; Horst, Jessica S.; Kovack-Lesh, Kristina A. & Perone, Sammy. 2009. "How Infants Learn Categories" (pp. 144-171). In: Amanda Wooward & Amy Needham (Eds.). *Learning and the Infant Mind*. Oxford: Oxford University Press.

Oakley, Todd. 2007. "Image Schemas" (pp. 214-235).). En: Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Oakley, Todd. 2009. "Mental Spaces" (pp. 161-178). En: Frank Brisard, Jan-Ola Östman & Jef Verschueren (Eds.). *Grammar*, *Meaning and Pragmatics*. Amsterdam: John Benjamins.

Oakley, Todd. 2010. *From Attention to Meaning. Explorations in Semiotics. Linguistics*, *and Rhetoric.* Berlin/New York: Peter Lang.

Oakley, Todd. 2011. "Toward a General Theory of Film Spectatorship". http://sites.google.com/site/toddoakley/articles%26chapters. Acceso: 10/10/2012.

Omazic, Marija. 2005. "Cognitive Linguistic Theories in Phraseology". *Jezikoslovlje*, **6** (1): 37-56.

Onishi, Kristine H. & Baillargeon, Renée. 2005. "Do 15-Month-Old Infants Understand False Beliefs?" *Science*, **308** (5719): 255-258.

Órfão, Paula. 2010. *Online Discourse Construction of Enterprise Identity: a Cognitive Semantic Approach*. Ph.D. Thesis. 305 pp. Lisboa: Universidade de Lisboa.

Pacherie, Elisabeth. 2007. "The Sense of Control and the Sense of Agency". *Psyche*, **13** (1): 1-30.

Pacherie, Elisabeth. 2008. "The Phenomenology of Action: A Conceptual Framework". Cognition, **107**: 179-217.

Palmer, Stephen. 1999. *Vision Science. Photons to Phenomenology*. Cambridge: The MIT Press.

Panther, Klaus-Uwe & Thornburg, Linda L. 2007. "Metonymy" (pp. 236-263). En: Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Peirce, Charles S. [1867-1913; 1991/1997]. *The Essential Peirce*. 2 Vols. Nathan Houser & Christian Kloesel (Eds.), Vol. 1; The Peirce Edition Project (Ed.), Vol. 2. Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press. [Citado como *EP*, seguido por volumen y número de página].

Peirce, Charles S. [1994]. *The Collected Papers of Charles S. Peirce*. 8 Vols. C. Hartshorne & P. Weiss (Eds.), Vols. 1-6; A. Burks (Ed.), Vols. 7-8. Cambridge: Harvard University Press. [Citado como *CP*, seguido por volumen y número de párrafo].

Pereira, Francisco Câmara. 2007. *Creativity and Artificial Intelligence. A Conceptual Blending Approach*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Pérez, Carlos A. 2013. "Retórica visual: de la teoría de los signos a la teoría de la integración conceptual" (pp. 97-133). In: Douglas Niño (ed.). *Ensayos semióticos II. Semiótica e integración conceptual*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Pollick, Frank E.; Paterson, Helena M.; Bruderlin, Armin & Sanford, Anthony J. 2001. "Perceiving Affect from Arm Movement". *Cognition*, **82**: B51-B61.

Pöppel, Ernst. 2004. "Lost in Time: a Historical Frame. Elementary Processing Units and the 3-Second Window". *Acta Neurobilogiae Experimentalis*, **64**: 295-301.

Pöppel, Ernst. 2009. "Pre-Semantically Defined Temporal Windows for Cognitive Processing". *Philosophical Transactions of the Royal Society*, *B*, **364**: 1887-1896.

Pressman, Edward R. (Producer) & Stone, Oliver (Director). 1987. *Wall Street*. USA: Amercent Films/American Entertainment Partners L.P./ Twentieth Century Fox Film Corporation.

Prinz, Wolfgang; Beisert, Miriam & Herwig, Arvid. 2013. "Action Science Emerging: Introduction and Leitmotifs" (1-33). In: Wolfgang Prinz,

Miriam Beisert & Arvid Herwig (Eds.). *Action Science. Foundations of an Emerging Discipline*. Cambridge: The MIT Press.

Prinz, Jesse J. 2002. *Furnishing the Mind: Concepts and Their Perceptual Basis*. Cambridge: The MIT Press.

Pulvermüller, Friedemann. 2010. "Brain Embodiment of Syntax and Grammar: Discrete Combinatorial Mechanisms Spelt Out in Neuronal Circuits". *Brain & Language*, **112**: 167-179.

Pulvermüller, Friedemann. 2013. "Semantic Embodiment, Disembodiment or Misembodiment? In Search of Meaning in Modules and Neuron Circuits". *Brain & Language*, **127**: 806-103.

Putnam, Hilary. 2002. *The Collapse of the Fact/Value Dichotomy and Other Essays*. Cambridge: Harvard University Press.

Quián Quiroga, Rodrigo; Kreiman, G.; Koch, Kristoph & Fried, Itzhak. 2013. "Sparse but not 'Grandmother-Cell' Coding in the Medial Temporal Lobe". *Trends in Cognitive Sciences*, **12** (3): 87-91.

Quinn, Paul C. 2011. "Born to Categorize" (pp. 129-152). In: Usha Goswami (Ed.). *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development*. 2nd ed. Oxford: Wiley/Blackwell.

Radcliffe, Matthew. 2008. *Feelings of Being. Phenomenology, Psychiatry and the Sense of Reality*. Oxford: Oxford University Press.

Radcliffe, Matthew. 2010. "The Phenomenology and Neurobiology of Moods and Emotions" (pp. 123-140). En: Shaun Gallagher & Daniel Schmicking. *Handbook of Phenomenology and Cognitive Science*. Dordrecht: Springer.

Radden, Gunter & Kövecses, Zoltan. 1999. "Towards a Theory of Metonymy" (pp.17-59). En: K. Panther & G. Radden (Ed.). *Metonymy in Language and Thought*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.

Rafetseder E., Schwitalla M. & Perner J. 2013. "Counterfactual reasoning: From childhood to adulthood". *Journal of Experimental Child Psychology*, **114** (3): 389-404.

Rakoczy, Hannes. 2008. "Pretence as Individual and Collective Intentionality". *Mind & Language*, **23** (5): 499-517.

Ramachandran, Vilayanur S. 2011. *The Tell-Tale Brain: A Neuroscientist's Quest for What Makes Us Human*. New York: W.W. Norton & Company.

Rastier, François. *Semántica interpretativa*. 1987/1994 [1997]. México: Siglo XXI.

Ratey, John J. 2002. *El cerebro: manual de instrucciones*. Barcelona: Mondadori.

Richards, John E. 2008. "Attention in Young Infants: A Developmental Psychophysiological Perspective" (pp. 479-497). In: Charles A. Nelson & Monica Luciana (Eds.). *Handbook of Developmental Cognitive Neuroscience*. 2nd ed. Cambridge: A Bradford Book/The MIT Press,

Rivera, Jonas (Producer); Docter, Pete & Peterson, Dave (Directors). 2009. *Up*. [Motion Picture on Blu-ray]. USA: Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios.

Rizzolatti, G.; Fadiga, L.; Matelli, M.; Bettinardi, V.; Paulescu, E.; Perani, D. & Fazio. F. 1996. "Localization of Grasp Representations in Humans by PET: 1. Observation versus Execution". *Experimental Brain Research*, **111**: 246-252.

Rizzolati, Giacomo & Sinigaglia, Corrado. 2006. *Mirrors in the Brain. How Our Minds Share Actions and Emotions*. Oxford: Oxford University Press.

Robertson, Lynn C. 2005. "Attention and Binding" (pp. 135-139). In: Laurent Itti, Geraint Rees & John Tsotsos (Eds.). *Neurobiology of Attention*. New York: Elsevier.

Robbins, Philip & Aydede, Murat (Eds.). 2009. *The Cambridge Handbook of Situated Cognition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Rodríguez, Cintia & Moro, Christiane. 2008. "Coming to Agreement: Object Use by Infants and Adults" (pp. 89-114). In: Jordan Zlatev, Timothy P. Racine, Chris Sinha & Esa Etkonen (Eds.). *The Shared Mind. Perspectives on Intersubjectivity.* Amsterdam: John Benjamins.

Rodríguez, Ivonne. 2013. "Adivina quién. Una visión a partir de la teoría de la integración conceptual" (pp. 135-154). In: Douglas Niño (ed.). *Ensayos semióticos II. Semiótica e integración conceptual*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Roher, Tim. 2005. "Mimesis, artistic inspiration and the blends we live by". 2005. *Journal of Pragmatics*, **37**: 1686-1716.

Rosch, Eleanor. 1973. "On the Internal Structure of Perceptual and Semantic Categories" (pp. 111-144). In: Timothy E. Moore (Ed.). *Cognitive Development and the Acquisition of Language*". New York: Academic Press.

Rosch, Eleanor. 1981. "Prototype Classification and Logical Classification: The Two Systems" (pp. 73-86). In: E. Scholnick (Ed.). *New Trends in Cognitive Representation: Challenges to Piaget's Theory*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.

Rosch, Eleanor. 1999. "Reclaiming Concepts". *Journal of Consciousness Studies*, **6** (11/12): 61-77.

Roth, Gerhard. 2013. *The Long Evolution of Brains and Minds*. Dordrecht: Springer.

Rubio-Fernández, Paula & Geurts, Bart. 2013. "How to Pass the False-Belief Task Before Your Fourth Birthday". *Psychological Science*, **24** (1): 27-33.

Russell, James A. 1980. "A circumflex model of affect". *Journal of Personality and Social Psychology*, **39** (6): 1161-1178.

Sam, David L. & Berry, John W. 2006. *Cambridge Handbook of Acculturation Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schechtman, Marya. 2011. "The Narrative Self" (pp. 394-416). In: Shaun Gallagher (Ed.). *The Oxford Handbook of The Self*. Oxford: Oxford University Press.

Schmid, Hans-Jörg. 2007. "Entrenchment, Salience, and Basic Levels" (pp. 117-138). In: *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). Oxford: Oxford University Press.

Schmidt, Marco F.H.; Rakoczy; Hannes & Tomasello, Michael. 2011. "Young Children Attribute Normativity to Novel Actions without Pedagogy or Normative Language". *Developmental Science*, **14**: 530-539.

Schmidt, Marco F.H.; Rakoczy; Hannes & Tomasello, Michael. 2012. "Young Children Enforce Social Norms Selectively Depending on the Violator's Group Affiliation". *Cognition*, **124**: 325-333.

Schmidt, Marco F.H.; Rakoczy; Hannes & Tomasello, Michael. 2013. "Young Children Understand and Defend the Entitlements of Others". *Journal of Experimental Child Psychology*, **116**: 930-944.

Schneider, Wolfgang. 2011. "Memory Development in Childhood" (pp. 347-376). In: Usha Goswami (Ed.). *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development*. 2nd ed. Oxford: Wiley/Blackwell.

Searle, John. 1969 [2000]. *Actos de habla. Un ensayo en filosofía del lenguaje*. Madrid: Cátedra.

Searle, John. 1979. *Expression and Meaning. Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press.

Searle, John. 1983 [1992]. *Intencionalidad. Un ensayo en filosofía de la mente*. Madrid: Tecnos.

Searle, John. 1992 [1996]. *El redescubrimiento de la mente*. Madrid: Crítica.

Searle, John. 1995 [1997]. *La construcción de la realidad social*. Barcelona: Paidós.

Searle, John. 2000. *Consciousness and Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Searle, John. 2010a. *Making the Social World. The Structure of Human Civilization*. Oxford: Oxford University Press.

Searle, John. 2010b. "The Phenomenological Illusion" (pp. 107-136). In: John R. Searle. *Philosophy in a New Century. Selected Essays.* Cambridge: Cambridge University Press.

Searle, John & Vanderveken, Daniel. 1985. *Foundations of Illocutionary Logic.* Cambridge: Cambridge University Press.

Serventi, Germán. 2008. "El universo semántico de las funciones icónicas" (pp. 152-194). In: Douglas Niño (ed.). *Ensayos semióticos*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Serventi, Germán & Niño, Douglas. 2009. *Modelo de semántica visual: la descripción del sentido de los mensajes visuales*. Informe de Investigación, 99 pp. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano. (Sin publicar).

Sheets-Johnstone, Maxine. 2008. *The Roots of Morality*. University Park: The Pennsylvania State University Press.

Sheets-Johnstone, Maxine. 2010. "Thinking in Movement: Further Analyses and Validations" (pp. 165-181). In: J. Stewart, O. Gapenne & E.A. Di Paolo (Eds.). *Enaction: Toward a New Paradigm for Cognitive Science*. Cambridge: The MIT Press.

Sheets-Johnstone, Maxine. 2011. *The Primacy of Movement*. 2nd ed. Amsterdam: John Benjamins.

Short, Thomas. 2007. *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge: Cambridge University Press.

Silver, Joel (Producer); Wachowski, Andy & Wachowski, Lana (Directors). 1999. *The Matrix*. Warner Bros./Village Roadshow Pictures/Groucho II Film Parnership/Silver Pictures.

Simons, Daniel J. & Chabris, Christopher F. 1999. "Gorillas in Our Midst: Sustained Inattentional Blindness for Dynamic Events". *Perception*, **28**: 1059-1074.

Sinha, Chris. 1999. "Grounding, Mapping, and Acts of Meaning" (pp. 223-255). In: Theo Janssen & Gisela Redeker (Eds.). *Cognitive Linguistics: Foundations*, *Scope*, *and Methodology*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Sinha, Chris. 2005. "Blending Out of the Background: Play, Props and Staging in the Material World". *Journal of Pragmatics*, **37**: 1537-1554.

Sinha, Chris. 2009. "Objects in a Storied World: Materiality, Normativity, Narrativity". *Journal of Consciousness Studies*, **16** (6-8): 167-190.

Snowden, Julie. 2002. "Disorders of Semantic Memory" (pp. 293-314). In: Alan D. Baddeley; Michael D. Kopelman & Barbara A. Wilson (Eds.). *The Handbook of Memory Disorders*. West Sussex: John Wiley & Sons.

Sperber, Dan & Wilson, Deirdre. 1986. *Relevance. Communication and Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.

Stewart, John; Gapenne, Olivier & Di Paolo, Ezequiel A. 2010. *Enaction. Toward a New Paradigm for Cognitive Science*. Cambridge: The MIT Press.

Swallow, Khena M.; Barch, Deanna M.; Head, Denise; Maley, Corey J.; Holder, Derek & Zacks, Jeffrey M. 2011. "Changes in Events Alter How People Remember Recent Information". *Journal of Cognitive Neuroscience*, **23** (5): 1052-1064.

Talmy, Leonard. 2000. *Toward a Cognitive Semantics*. *Vol 1. Concept Structuring Systems*. Cambridge: The MIT Press.

Tarsky, Alfred. 1956. *Logic*, *Semantics*, *Meta-Mathematics. Papers from 1923 to 1938*. Oxford: Clarendon Press.

Taylor, John R. 1995. *Linguistic Categorization. Prototypes in Linguistic Theory*. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press.

Taylor, John R. 2002. *Cognitive Grammar*. Oxford: Oxford University Press.

Terkourafi, Marina. 2007. "Toward a Universal Notion of Face for a Universal Notion of Cooperation" (pp. 313-344). In: Istvan Kecskes & Laurence R. Horn (Eds.). *Explorations in Pragmatics: Linguistic*, *Cognitive*, *and Intercultural Aspects*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Thill, Serge; Cagliori, Daniele; Borghi, Anna M.; Ziemke, Tom & Baldassarre, Gianluca. 2013. "Theories and Computational Models of Affordance and Mirror Systems: An Integrative Review". *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, **37** (3): 491-521.

Thompson, Evan. 2007. *Mind in Life. Biology*, *Phenomenology*, *and the Sciences of Mind*. Cambridge: Oxford University Press.

Todd, Jennifer & Todd, Suzanne (Producers); Nolan, Christopher (Director). 2000. *Memento*. [Motion Picture on Blu-ray]. USA: Newmarket Capital Group/Team Todd/I Remember Productions/Summit Entertainment.

Tomasello, Michael. 1999. *The Cultural Origins of Human Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.

Tomasello, Michael. 2000. "Do Young Children Have Adult Syntactic Competence?" *Cognition*, 74**:** 209-253.

Tomasello, Michael. 2003. *Constructing a Language: A Usage-Based Theory of Language Acquisition*. Cambridge: Harvard University Press.

Tomasello, Michael. 2011. "Language Development" (pp. 239-257). In: Usha Goswami (Ed.). *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development*. 2nd ed. Oxford: Wiley/Blackwell.

Tomasello, Michael. 2014. *A Natural History of Human Thinking*. Cambridge: Harvard University Press.

Trevarthen, Cowlyn. 1979. "Communication and Cooperation in Early Infancy. A Description of Primary Intersubjectivity" (pp. 321-347). In: M. Bullowa (Ed.). *Before Speech: The Beginning of Human Communication*. London: Cambridge University Press.

Trevarthen, Cowlyn & Hubley, P. 1978. "Secondary Intersubjectivity: Confidence Confiding and Acts of Meaning in the First Year" (pp. 183-229). In: A. Lock (Ed.). *Action*, *Gesture and Symbol: The Emergence of Language*. London: Academic Press.

Tsakiris, Manos; Schütz-Bosbach, Simone & Gallagher, Shaun. 2007. "On Agency and Body-Ownership: Phenomenological and Neurocognitive Reflections". *Consciousness and Cognition*, **16**: 645-660.

Turner, Mark. 1996. *The Literary Mind*. New York: Oxford University Press.

Turner, Mark. 2006. "Compression and Representation". *Language and Literature*, **15** (1): 17-27.

Turner, Mark. 2007a. "The Way We Imagine". *Proceedings of the British Academy*, **147**: 213-236).

Turner, Mark. 2007b. "Conceptual Integration" (pp. 377-393). In: Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Turner, Mark. 2014. *The Origin of Ideas. Blending, Creativity, and the Human Spark*. Oxford: Oxford University Press.

Turner, Mark & Fauconnier, Gilles. 2003. "Metaphor, Metonymy, and Binding" (pp. 469-487). In: René Dirven & Ralf Pörings (Eds.). *Metaphor and Metonymy in Comparison and Contrast*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Tversky, Barbara. 2005. "Functional Significance of Visuospatial Representations" (pp. 1-34). In: P. Shah & A. Miyake (Eds.). *The Cambridge Handbook of Visuospatial Thinking*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tversky, Barbara. 2009. "Spatial Cognition. Embodied and Situated" (pp. 201-216). In: Philip Robbins & Murat Aydede, M. (Eds.). 2009. *The Cambridge Handbook of Situated Cognition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tversky, Barbara; Zacks, Jeffrey M. & Martin-Hard, Bridgette. 2008. "The Estructure of Experience" (pp. 436-464). In: Thomas F. Shipley & Jeffrey M. Zacks (Eds.). *Understanding Events*. Oxford: Oxford University Press.

Ungerer, Friedrich & Schmid, Hans-Jörg. 2006. *An Introduction to Cognitive Linguistics*. 2nd ed. London: Pearson Longman.

Valsiner, Jaan & Rosa, Alberto. 2007. *The Cambridge Handbook of Sociocultural Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Varela, Francisco J.; Thompson, Evan & Rosch, Eleanor. 1991. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge: The MIT Press.

Verhagen, Arie. 2007. "Construal and Perspectivization" (pp. 48-81). In: Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Warneken, Felix, Gräfenhain, Maria & Tomasello, Michael. 2012. "Collaborative Partner or Social Tool? New Evidence for Young Children's Understanding of Shared Intentions in Collaborative Activities". *Developmental Science*, **15** (1): 54-61.

Warneken, Felix & Tomasello, Michael. 2009. "Varieties of Altruism in Children and Chimpanzees". *Trends in Cognitive Sciences*, **13** (9): 397-402.

Weber, Andreas & Varela, Francisco J. 2002. "Life after Kant: Natural Purposes and the Autopoietic Foundations of Biological Individuality." *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, **(1)**: 97-125.

Wellman, Henry M. 1990. *The Child's Theory of Mind*. Cambridge: The MIT Press.

Whedon, Joss & Swallow, John (Producers); Goddard, Drew (Director). 2012. *The Cabin in the Woods.* USA: Lionsgate/Mutant Enemy.

Whewell, William. 1989 *Theory of Scientific Method*. Butts, Robert E. (Ed). Indianapolis/Cambridge: Hackett Publishing Company.

Wierzbicka, Anna. 1997. *Understanding Cultures through their Key Words. English*, *Russian*, *Polish*, *German*, *and Japanese*. Oxford: Oxford University Press.

Wimmer, Heinz & Perner, Joseph. 1983. "Beliefs about Beliefs: Representation and Constraining Function of Wrong Beliefs in Young Children's Understanding of Deception". *Cognition*, **13** (1): 103-128.

Wittgenstein, Ludwig. 1958 [1999]. *Investigaciones filosóficas*. Traducción de Alfonso García Suárez y Ulises Moulines. México: Altaya. [Citado por número de parágrafo].

Woods, John. 2013. *Errors of Reasoning. Naturalizing the Logic of Inference*. London: College Publications.

Wu, Wayne. 2011. "Attention as Selection for Action" (pp. 97-116). In: Christopher Mole, Declan Smithies & Wayne Wu (Eds.). *Attention. Philosophical and Psychological Essays*. Oxford: Oxford University Press.

Wyman, Emily, Racockzy, Hannes & Tomasello, Michael. 2009. "Normativity and Context in young Children's Pretend Play". *Cognitive Development*, **24**: 146-155.

Zacks, Jeffrey M.; Speer, Nicole K.; Swallow, Khena M.; Braver, Todd S. & Reynolds, Jeremy R. 2007. "Event Perception: A Mind-Brain Perspective". *Psychological Bulletin*, **133** (2): 273-293.

Zacks, Jeffrey M. & Swallow, Khena M. 2007. "Event Segmentation". *Current Directions in Psychological Science*, **16** (2): 80-84.

Zacks, Jeffery M.; Tversky, Barbara & Iyer, Gowri. 2001. "Perceiving, Remembering, and Communicating Structure in Events". *Journal of Experimental Psychology*, **130**: 29-58.

Zbikowski, Lawrence M. 2002. *Conceptualizing Music: Cognitive Structure, Theory, and Analysis*. Oxford: Oxford University Press.

Zelazo, Philip David; Carlson, Stephanie M. & Kesek, Amanda. 2008. "The Development of Executive Function in Childhood" (pp. 553-574). In: Charles Nelson & Monica Luciana, *Handbook of Developmental Cognitive Neuroscience*. 2nd ed. Cambridge: The MIT Press.

Zenon, Alexandre; Filali, Nabil; Duhamel, Jean-René & Olivier, Etienne. 2008. "Salience Representation in the Parietal and Frontal Cortex". *Journal of Cognitive Neuroscience*, **22** (5): 918-930.

Zlatev, Jordan. 2010. "Phenomenology and Cognitive Linguistics" (pp.145-446). In: Shaun Gallagher & Daniel Schmicking (Eds.). *Handbook of Phenomenology and Cognitive Science*. Dordrecht: Springer.

Se puede decir que la pregunta central de cualquier propuesta semiótica (del estructuralismo europeo a la semeiótica peirceana, del culturalismo lotmaniano al cognitivismo de la Escuela de Århus) es en qué consiste la significación. Y cada una de ellas, con variaciones de muy diverso grado, ofrece una respuesta a dicha pregunta. En este libro queremos proponer un enfoque alternativo, que hemos denominado "agentivo": aquí la significación se establece –o más precisamente, emerge– en la relación agente-agenda, es decir, la relación entre un ente que hace y el tipo de resultado al que 'apunta' dicho agente mediante su acción. A partir de esta tesis general, la propuesta agentiva lleva a una serie de tesis diferenciales: primero, la significación propiamente dicha es una actividad que realiza un agente; y en consecuencia, segundo, la significación no es algo que pueda encontrarse en eso que se ha llamado enunciados (lingüísticos, visuales, etc.) u objetos (de diseño o no): los signos y los objetos no significan nada, porque 'significar' es una actividad; y por tanto, tercero, si se pudiese hablar de la significación de los enunciados o de los objetos, esto sería legítimo sólo en un sentido derivado o ampliado; y así, cuarto, la reflexión sobre los signos es un punto de llegada y no de partida para la reflexión semiótica. Por el contrario, el punto de partida está vinculado a las preguntas sobre qué son los agentes y las agendas, cómo se constituyen y en qué condiciones el despliegue de la capacidad para actuar (agencia) permite la circulación de sentido.

ISBN-13: 978-958-725-154-2
9 789587 251562

UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
www.utadeo.edu.co