

Les guies inicials i els llindars del joc visual

Jordi Pericot

Aquest text analitza el significat dels enunciats visuals en funció de la relació que s'estableix entre aquests i els seus usuaris i, conseqüentment, les propostes visuals es valoren entenent-les com actes d'un joc de llenguatge que, a més de fer possible l'entesa consensuada del seu ús, permet la generació i comprensió de fets inèdits. En aquest sentit, l'estudi de les relacions conceptuais entre els dos plans de l'enunciat visual, el pla de l'observació, referit per la seva iconicitat a les estructures del món real, i el pla de la comprensió, referit a l'objecte simbòlic i d'accés comunicativament mediat per la comprensió de la manifestació visual sobre la realitat, ens permet definir les guies inicials d'acceptabilitat en l'ús del llenguatge visual.

Dins una pràctica comunicativa, l'enunciat audiovisual se'ns presenta dotat d'una extraordinària flexibilitat significativa que difícilment pot admetre els estrets llindars de l'anàlisi semàntica convencional. Tradicionalment, els estudis semiòtics sobre comunicació visual han posat l'èmfasi en l'anàlisi de continguts dins un procés de codificació, és a dir, en funció d'uns acords convencionals que estableixen unes correspondències entre estímuls i significats i no valoren suficientment la facultat que té l'ésser humà, com a usuari d'imatges, de construir i comprendre una quantitat pràcticament infinita d'enunciats audiovisuals, fins i tot aquells que mai ha considerat ni ha vist anteriorment.

Aquesta constant mutabilitat del llenguatge implica una complexitat estructural que, com ja va advertir Wittgenstein en la metàfora de la "Ciutat antiga", no admet la seva reducció a simples estructures lògiques.

És evident que certs discursos visuals, igual que els carrers rectes i perpendiculars de l'exemple modern de què parla Wittgenstein, són reductibles a estructures lògiques. Ens referim als enunciats visuals d'estructura convencional i formal, com pot ser un sistema de senyals de trànsit, en que la validesa i l'eficàcia informativa provenen del fet de ser impermeable al context en què s'actualitza, i inhibeix, per tant, qualsevol tipus d'interpretació per part de l'usuari.

En un sistema formal, la coherència del sistema i la veritat provada dels axiomes fan que els elements que intervenen en l'argumentació siguin fixos, i que la veritat de la conclusió demostrada s'imposi sense possibilitat d'interpretació. Però no és així en el llenguatge ordinari, on l'estatus dels elements que intervenen en un sistema argumentatiu no pot ser ni fix ni definitiu.

Els enunciats audiovisuals, com a formes ordinàries d'expressió, constitueixen un llenguatge que no pot ser reduït a una lògica matemàtica sense possibilitats d'interpretació. Un discurs audiovisual, com podria ser un spot televisiu, un film o un cartell, es modela d'acord amb un procés interactiu de regles, motivacions i interpretacions que es resisteixen a una simple ordenació lògica.

Encara més, un discurs audiovisual ha de comportar necessàriament un cert grau de polisèmia i d'ambigüïtat que el faci interpretable. Cal renunciar, segons Perelman, a la idea que les expressions tenen sentit propi, ja que aquest no és altra cosa que una metàfora que ha esdevingut usual en el llenguatge ordinari. La complexitat intersectiva i les possibilitats interpretatives del discurs audiovisual s'evidencien davant la impossibilitat de procedir a examinar-lo a partir d'un referent reglamentat que ens portaria a situar-lo a l'interior d'unes estructures lògiques. Com ens indica Wittgenstein, cal substituir la univocitat

de les estructures lògiques per l'analogia entre diferents situacions comunicatives i, per tant, irreductibles als simples mecanismes unívocs de la lògica.

L'orientació pragmàtica

La comprensió global de les expressions audiovisuals requereix valorar-les en funció dels casos situacionals que les signifiquen. És a dir, cal situar-nos inequívocament dins el marc de la pragmàtica i posar tot l'èmfasi en la significació que generen les relacions que s'estableixen entre la imatge i els seus usuaris, i entre aquestes i el seu context.

Optar per la pragmàtica permet anar més enllà de l'anàlisi de continguts, sovint decebedora, i reorientar l'estudi de la imatge des de la vessant del seu ús en funció de la intencionalitat comunicativa i de l'oportuna interpretació inferencial. També ens porta a valorar, com a principis regidors de la comunicació, les motivacions, les expectatives, les reaccions i les convencions comunicatives dels mateixos usuaris.

D'altra banda, la pragmàtica possibilita la redefinició del discurs audiovisual com l'acompliment d'un acte comunicatiu enter, tal com el rep el destinatari, i, en la mesura que entén les entitats que intervenen en un procés de significació com un tot únic, la pragmàtica facilita l'anàlisi conjunta de tots els codis sensorials incidents com a parts interactives d'un enunciat unitari. D'aquesta manera evitem el risc d'entendre el discurs audiovisual des d'una parcialitat visual o verbal.

Aquesta opció per una pragmàtica de la imatge queda encara més justificada si tenim en compte que gairebé tots els estudis generals sobre pragmàtica s'han desenvolupat en el camp de la lingüística i, rarament, han pres en consideració l'anàlisi dels objectes audiovisuals.

Seguint els pressupòsits de Ch. Morris, i aplicant-los als interessos de la comunicació visual, podríem definir la "pragmàtica de la imatge" com una de les dimensions de la semiòtica que s'ocupa dels orígens, usos i efectes de les imatges en l'àmbit comportamental en què apareixen. La pragmàtica de la imatge s'ocupa, doncs, de la relació existent entre els signes visuals i els subjectes que se'n serveixen i, en la mesura que s'ocupa de l'estudi de les significacions derivades de l'ús concret d'aquesta imatge, la significació és equivalent a allò que és una imatge per al subjecte que intencionadament l'usa.

Des d'aquest punt de vista, la semàntica de la imatge quedaria supeditada a la pragmàtica. Wittgenstein posa de manifest aquesta prioritat de la pragmàtica quan defineix el món com alguna cosa no existent en ella mateixa sinó en la interpretació del llenguatge: si les coses no existeixen independentment del llenguatge sinó que són projeccions d'estructures lingüístiques, aleshores --argumenta-- no existeix la possibilitat de referir els significats als objectes: la semàntica ha d'ancorar-se necessàriament en la pragmàtica.

Tot i reconeixent, en el seu conjunt, la supeditació de la semàntica a la pragmàtica, en el cas de l'enunciat audiovisual, aquest presenta unes especificitats que cal tenir en compte a l'hora d'analitzar-lo.

La semàntica visual, en la mesura que tracta les qüestions referents a la significació de les imatges, ha de considerar, a més dels significats convencionals que se'ls atorguen com a signes, aquells que provenen de la seva condició re-presentacional de la realitat i que constitueixen una particularitat que les diferencien dels altres codis sensibles. Ens referim, evidentment, a la imatge icònica, que, per la seva referència analògica a una realitat, està subjecta a judicis de veritat i falsedat que cal tenir en compte en una anàlisi pragmàtica. Vist així, l'anàlisi de la imatge no pot limitar-se a considerar el seu significat com el resultat d'una acció social reeixida o fallida, en funció del que és acceptat a l'interior del sistema d'enteniment mutu i, per tant, no subjecte a l'alternativa vertader/fals. En el cas de la imatge és evident que la seva referencialitat analògica amb la realitat constitueix una particularitat específica en tant que "re-presenta" una part del món.

Ara bé, les imatges, com a expressions elementals i unitats fonamentals i necessàries per elaborar un discurs audiovisual, aconsegueixen unes funcions que van més enllà del seu reconeixement i de la seva comprensió. La funció bàsica del llenguatge visual és la de reconstruir el sistema de regles que permeti als seus usuaris, comunicativament competents, construir expressions visuals que, degudament estructurades, es transformin en unes altres expressions. D'una manera general direm que les imatges que emprem en un discurs representen les condicions analògiques i de llenguatge que possibiliten l'elaboració d'unes situacions de comprensió i d'enteniment en els seus usuaris.

Així, l'efectivitat d'un acte comunicatiu visual estarà condicionada pel grau de competència dels seus actors, és a dir, pel grau d'interiorització que tenen del sistema de regles que permeten generar i comprendre un nombre infinit d'expressions diferents a partir d'unes imatges concretes i reconeixedores.

Ser competent és saber el que se sap i el que es pot fer amb aquest saber. Ser visualment competent és, doncs, tenir la capacitat de comprendre les imatges-signe, saber com s'usen comunicativament i poder-les utilitzar adequadament per construir nous enunciats. En un ésser competent, saber i poder es pressuposen: "El saber", assenyala Wittgenstein¹, "és un dipòsit i aquest dipòsit és un poder latent permanentment".

Aquest saber i poder defineix l'individu com a ésser visualment competent. És competent en la mesura que participa de la manera que té el col·lectiu social d'entendre i d'interpretar adequadament la intencionalitat comunicativa que evidencia l'ostensió d'unes imatges, i, a més, sap com i quan ha d'aplicar-les dins el sistema d'enteniment social en qüestió.

L'ésser visualment competent es situa a l'interior d'un sistema d'enteniment mutu per poder dotar de sentit els arguments que construeix i per comprendre'n els significats. Ara bé, la competència a què ens estem referint no queda reduïda al simple mecanisme de traducció sistemàtica d'uns conceptes virtuals o abstractes en unes expressions visuals concretes. La competència pragmàtica requereix un coneixement complex que va més enllà de l'aplicació d'unes regles o sistemes per endinsar-se en la generació d'enunciats inèdits. Una competència que, com constata Chomsky, sols es pot adquirir en un context històric-social i sols es pot exercitar en un context social, històricament format. Fora d'aquest no hi ha la possibilitat de produir actes visuals generadors de significat.

El joc de llenguatge

És evident que una valoració i significació de la imatge en funció del seu ús ens porta a considerar els actes del llenguatge com una part de la seva praxi vital, i a deixar en un segon pla l'existència d'un llenguatge visual com la simple aplicació d'unes variants consensuats.

Si el llenguatge funciona en els seus usos, aleshores no hem de qüestionar-nos les seves significacions sinó els seus múltiples i variats usos. No hi ha pròpiament un llenguatge, sinó tants llenguatges com usos en fem. Els llenguatges són, doncs, "formes de vida" o, com els anomena Wittgenstein, simples "jocs de llenguatge".

Si referim el "joc de llenguatge" als interessos del llenguatge visual, direm que el que és més primari en aquest tipus de llenguatge no és la significació, sinó l'ús. Per entendre una imatge no és primordial comprendre el seu significat convencional o el que es deriva de la seva iconicitat, sinó saber com funciona i conèixer les condicions d'ús que li marca el mateix "joc de llenguatge".

En la mesura que les condicions d'ús d'una expressió audiovisual depenen del joc de llenguatge que dona fonament i significat a allò que s'està jugant, el joc, en la mesura que estableix una relació entre les imatges i l'estat de coses, esdevé el "*locus* del significat".

Per tant, allò que diem amb les imatges no és una conseqüència o una referència addicional a l'acte de mostrar-les. Les imatges tenen sentit en tant que són una referència activa a les regles que regeixen el joc

de llenguatge que gravita sobre les circumstàncies especials de l'ocasió en què l'expressió és emesa. Així, la interpretació d'una expressió audiovisual no és concebible (contràriament a la hipòtesi de Sperber i Wilson) pel sol fet de mostrar-la exhibir-la, sinó com un equivalent al fet de realitzar una acció legitimada pel mateix joc de llenguatge.

D'altra banda, el joc, en legitimar l'ús de les expressions audiovisuals, permet que aquestes acompleixin diverses funcions en àmbits de procediments i de pràctiques dispars. Una mateixa imatge pot accomplir funcions diverses segons les regles que regeixen el joc. Ara bé, aquestes funcions, encara que estiguin disciplinades per les regles del joc, no ens vénen donades definitivament ni de manera fixa, sinó que sempre són susceptibles de canvis i d'innovacions. Les regles del joc de llenguatge no defineixen "jugades", de la mateixa manera que el joc de la imatge no defineix els discursos visuals susceptibles d'ésser realitzats. El joc de llenguatge sols possibilita "jugar", i en la mesura que "juguem" podem efectuar una infinita varietat de "jugades" inèdites o, el que és el mateix, el joc visual permet construir una infinita varietat d'enunciats audiovisuals.

Aquesta multiplicitat de possibles propostes audiovisuals, generades des de la pràctica del joc de llenguatge, prové del fet que el joc constitueix una trama de significacions dependents de la vida dels que se'n serveixen i, per tant, s'integra necessàriament a la trama real de la vida dels seus usuaris.

Molt sovint tendim a atribuir a les imatges icòniques un significat uniforme que prové de la seva relació analògica amb els objectes que re-presenten i caiem en el parany d'un significat suposadament ideal i invariable en qualsevol circumstància. Però, el llenguatge, i també evidentment el llenguatge audiovisual, no és un banc de significats independents de la vida d'aquells que l'usen: és, com diu Wittgenstein, una trama integrada a la trama de la nostra vida. Una trama d'activitat regida per unes regles que possibiliten el joc.

En aquest sentit, un joc de llenguatge és vàlid i eficaç en la mesura que s'integra a les activitats vitals dels seus practicants. El joc de llenguatge, i en el nostre cas el llenguatge visual, és, com diu Wittgenstein, un sistema de rodes: si aquestes rodes engranen les unes amb les altres i amb la realitat, el llenguatge és justificat. Però encara que engranin les unes amb les altres, si no engranen amb la realitat, el llenguatge manca de base.

Així, per participar en un joc de llenguatge i comprendre el significat dels elements en joc és necessari que els participants siguin competents en relació amb les normes que hi regeixen. Però aquesta condició, encara que necessària, no és suficient: comprendre i aprendre el significat social dels enunciats audiovisuals, com a jugades d'un joc de llenguatge, pertany al que Wittgenstein anomena la "praxi vital". De la mateixa manera que un nen no aprèn que hi ha llibres, que hi ha cadires, etc., sinó a llegir llibres, a seure en una cadira..., nosaltres arribem a ésser visualment competents pel fet d'experimentar objectes audiovisuals, veient pintures i pel·lícules o, tot simplement, mirant el nostre entorn.

Jugar és comprendre

Aquesta harmonia entre el joc i les circumstàncies concretes en què es desenvolupa ens permet aprendre el significat social de les imatges. Aprenem a servir-nos de les imatges, construïm discursos i sabem interpretar-los i, encara que siguem incapaços d'explicitar-ne les regles, anem adquirint un coneixement de les normes que regeixen els seus jocs. És evident que un bon coneixement del joc visual implica l'acceptació consensual d'un regles encara que no puguem explicitar-les i estiguin subjectes a tants canvis com usos concrets en fem. Són regles que mai surten a la llum, que sols són a l'ombra, i precisament per això són fonamentals, ja que, com diu Wittgenstein, mai són qüestionades i, per tant, sempre queden fora de qualsevol dubte.

Les regles d'ús de les imatges ens vénen donades en les mateixes accions audiovisuals. Com en tots els jocs, es juga sense haver establert prèviament una relació precisa de les seves regles: mentre juguem, diu

Wittgenstein, ni les notem ni les comprenem. Apliquem una regla sense necessitat d'altres regles. Per a Wittgenstein, la pregunta "Què és aprendre una regla?" sols té una resposta: "Això", o si ens preguntem "Què és equivocar-se en la seva aplicació?: simplement contestarem: "Això".

En la producció o interpretació d'un discurs visual descobrim, apliquem i aprenem a la vegada, encara que posteriorment siguem incapaços d'explicitar-ne les regles. I si arriba el cas excepcional d'haver de delimitar la regla comprovarem que, malgrat la nostra incapacitat per definir les regles, sabem "jugar". Som competents en el joc visual.

L'únic que podem fer és definir el joc per oposició a "allò que no és regla". Sabem, per exemple, quins discursos audiovisuals no responen a una determinada funció, encara que no sapiguem amb exactitud les regles que les regulen. En realitat, el problema de la regla sols apareix quan ens qüestionem la mateixa regla, ja que és ella la que implica el joc.

La comprensió del joc requereix, doncs, jugar-hi. Jugar és comprendre. Com diu Wittgenstein "per entendre el joc cal participar-hi. Sols des de l'interior del joc lingüístic podem concebre una cosa com alguna cosa. L'acció de jugar és coneixement del joc: no hi ha més enllà de l'acció. El joc de llenguatge sols es juga. Qualsevol raonament comença i acaba en aquest punt.

Així, "jugar" és equivalent a realitzar un seguit d'actes mitjançant els quals les imatges esdevenen veritables propostes per produir actes comunicatius incidents en la conducta social o individual dels destinataris. Pel fet de mostrar i expressar imatges amb un cert sentit i referència estem realitzant uns actes intencionals i situacionals que uneixen el destinatari i l'emissor en una situació regida pel coneixement mutu de les normes del joc visual. Jugar és fixar, de comú acord, el significat consensual d'enunciats visuals i la predicció de discursos visuals inèdits i comprensibles.

Wittgenstein es serveix de la metàfora del laberint per donar compte de la capacitat creativa del joc de llenguatge. De la mateixa manera que un recorregut pels passadissos d'un laberint ens porta per camins inèdits no recorreguts anteriorment o per d'altres que, encara que coneguts o recorreguts, ens permeten recórrer-los de manera inèdita per aconseguir un altre objectiu, així també, amb les nostres propostes audiovisuals ens servim d'imatges concretes i conegudes per arribar a dir coses noves, mai dites i comprensibles al mateix temps. Aquesta és la grandesa del joc de llenguatge, però també una de les seves majors dificultats a l'hora de configurar-ne les regles. De la mateixa manera que per realitzar jugades noves dins un mateix joc no hi ha regles precises i menys encara fixes, per "crear" enunciats visuals genuïns tampoc podem recórrer a regles preestablertes que donin una explicació total del seu procés de realització.

D'altra banda, la diversitat de significats i de funcions del llenguatge audiovisual evita considerar el discurs des de la rigidesa d'unes regles constitutives i possibilita, al mateix temps, una concepció més fluida de l'acte de comunicació visual. També dóna resposta a la constant aparició de noves formes de joc social i al fet que, malgrat el seu caràcter genuí, les entenguem i, a través d'elles, ens compreguem socialment.

Els condicionaments del joc visual

La possibilitat d'elaborar enunciats inèdits i, a la vegada, comprensibles té, en el cas del llenguatge visual, uns condicionaments específics que cal tenir en compte a l'hora de referir-nos al joc visual. El llenguatge visual es serveix d'imatges que, per la seva iconicitat, estan referides a unes estructures del món real i al mateix temps remetent a uns continguts convencionalment codificats.

Aquesta doble referencialitat és, en primera instància, el que caracteritza les regles del joc visual. Les imatges, de manera similar a les "eines" de treball a què fa referència Wittgenstein, poden acomplir funcions molt variades segons la seva situació, les seves exigències d'ús, els interessos o els nivells

culturals dels que se'n serveixen, però aquesta pluralitat de funcions cal veure-la també dins els límits d'una certa analogia entre els seus usos i la que ve imposada per la mateixa estructura de la imatge.

Per a un professional que se'n serveix, les eines adquireixen un ordre estructural que està en funció de certs criteris d'ús. L'ordre pot obeir a un criteri de rapidesa, de freqüència d'ús o a certs cànons estètics..., així també, per qui se'n serveix comunicativament, les imatges li vénen donades, en primer lloc, en un cert ordre relatiu al seu continuat ús, que les "regularitza" com a pròpies d'unes funcions i no d'unes altres. Ens servim d'unes determinades imatges, i no d'unes altres, com les més adequades a un determinat acte comunicatiu, i, amb el temps, certs usos regulars, continuats, acaben per ser assignats convencionalment a les imatges com si fossin "propis" i essencials d'aquestes. Altres usos queden exclosos i, per les mateixes raons, els considerem com a "impropis". És així com apliquem una guia d'acceptabilitat quan formalitzem un discurs visual.

D'altra part, i de manera similar als límits que imposa la mateixa estructura de les eines, la iconicitat de les imatges també imposa uns certs límits en el seu ús. La identitat analògica de les imatges i la seva referencialitat re-presentacional d'un món real també actuen com a norma d'acceptabilitat o de fre per a la producció de discursos visuals.

Aquestes referencialitats, que trobem inevitablement en iniciar el joc visual, tenen dues funcions:

- Com a guies inicials d'acceptabilitat en l'ús del llenguatge i, en aquest sentit, definidores i reguladores de les regles externes sobre les quals "jugar".
- Com a llinars delimitadors del "*locus* de significat" on les jugades inèdites, o enunciats visuals mai considerats ni vistos, esdevenen comprensibles.

Les guies inicials

Les referencialitats inicials del joc visual, basades en les lleis del món de la nostra experiència, es situen en els dos plans que Habermas anomena de l'experiència sensorial o observacional i de l'experiència comunicativa o comprensió.

La recepció d'un enunciat visual implica, en un primer estadi, una experiència sensorial, observacional, dirigida a les coses i als estats perceptibles. És l'experiència personal d'un individu en solitari.

Per tal d'ésser allò que representa, aquesta experiència està subjecta a unes regles perceptives concretes que conformen un patró extern a l'expressió en si i que permet avaluar la qualitat del seu resultat.

És el pla de l'observació experimental efectiva que, com a part de la realitat perceptiva, significa sempre un saber sobre alguna cosa particular. És el saber quotidià, personal, que posseïm sobre una part de la realitat. Dins aquest pla, les propostes de construcció de significat es dirigeixen a àmbits de saber pre-teòric, és a dir, no a qualsevol opinió implícita sinó a un saber intuïtiu acreditat i dirigit a les imatges icòniques que els mateixos subjectes components assenyalen com a reeixides.

Pre-teòric, també, en la mesura que aquest saber sobre l'expressió visual no és provocat per convenció o codi socialitzat, sinó per simple analogia entre la imatge i l'objecte real. En aquest cas, la imatge icònica no actua com a signe sinó "com la mateixa cosa". La cosa és "re-presentada" per la imatge i, per tant, la seva percepció és immediata i no requereix aprenentatge especialitzat.

D'altra banda, la imatge també fa referència al pla dels objectes socials o camps semàntics determinats per la història del seu ús social. Aquest pla, el de la comprensió, forma part de la consciència del joc i remet a la generació de productes simbòlics amb els quals es diu alguna cosa sobre la realitat. És un saber categorial on l'experiència comunicativa es dirigeix al sentit de l'enunciat i l'interpret tracta d'entendre el

sentit des de la relació intersubjectiva amb altres individus mitjançant símbols socialment compartits. Dins aquests referents visuals, les imatges adquireixen un sentit i esdevenen intel·ligibles i creïbles.

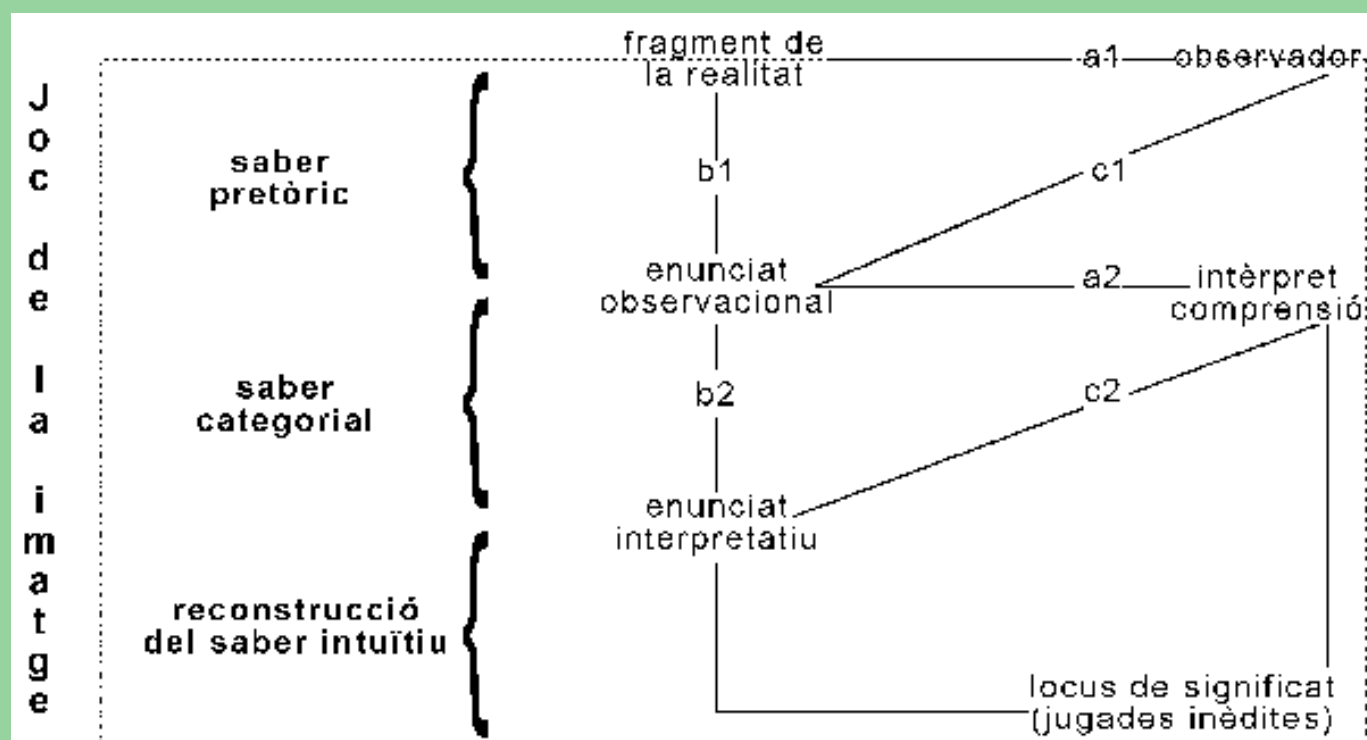
D'aquesta manera l'estructura referencial de la imatge queda doblement constituïda en dos plans:

- Com a realitat perceptible o observació directa "de" la realitat i re-presentada mitjançant signes icònics. Un món d'objectes sensorials, regulat per uns criteris estructurals generals en funció de la representativitat de la imatge.

- Com a comprensió de l'objecte simbòlic, d'accés comunicativament mediat per la comprensió d'una manifestació visual "sobre" la realitat. Un món de definicions, d'institucions i de regles subjacents que defineixen el joc en qüestió. Un món d'intencionalitat interpretativa, dins el consensual joc de llenguatge.

Com hem dit, aquests dos sabers constitueixen les referencialitats inicials del joc de la imatge: un saber pre-teòric, sorgit de l'analogia amb la realitat re-presentada, i un saber categorial derivat del reconeixement convencional del seu ús i dels efectes causals produïts o susceptibles d'ésser produïts. L'un i l'altre íntimament relacionats pel coneixement, i, com veurem, conduint sempre a una altra realitat social desconeguda i modelada dins els l·lindars definits pel mateix joc de llenguatge.

Si adaptem l'esquema presentat per Habermas als interessos d'un enunciat audiovisual, podem dir que entre els elements del pla de l'observació i del pla de la comprensió s'estableix un seguit de relacions conceptuais:



A) Una relació epistèmica i paral·lela entre l'experiència i els seus objectes. Així, de la mateixa manera que el referent cognitiu de l'acte d'observació és la realitat (a1), en l'acte de comprensió aquest referent es situa en la realitat que conforma l'expressió simbòlica, és a dir, l'enunciat audiovisual (a2).

B) Una relació, també paral·lela, entre les relacions d'exposició d'un aspecte de la realitat. En l'enunciat audiovisual es representa un fragment de la realitat (b1), de la mateixa manera que l'enunciat interpretatiu manifesta un cert contingut semàntic de l'enunciat audiovisual (b2).

C) També s'estableix una relació, diferent però paral·lela, entre els dos actes d'intenció comunicativa. Així, mentre que en l'acte de l'observació aquesta intenció queda expressada en el fet de mostrar

l'enunciat icònic (c1), en el pla de la comprensió, aquesta ve expressada en el contingut proposicional de l'enunciat interpretat (c2).

Aquesta simetria en les relacions conceptuals fa que un enunciat audiovisual no sigui la simple experiència d'un fragment de la realitat, sinó que, a partir d'aquesta "vivència", adoptem l'actitud de "joc" que l'autor va adoptar quan va produir l'enunciat audiovisual i tractem de comprendre el contingut de l'enunciat simbòlic.

L'observador, convertit en intèrpret, recorre a les regles amb que l'autor ha "jugat" un determinat joc de llenguatge i intenta inferir el significat de l'enunciat simbòlic audiovisual. En aquest sentit, l'intèrpret es serveix de les relacions de sentit determinades per les mateixes regles del joc i aplica el seu saber dins el marc del sistema d'enteniment compartit pels altres observadors.

Aquesta comprensió es basa primerament a copsar les estructures inicials dels elements re-presentats i d'aquells que s'hi associen per similitud i parentesc i, posteriorment, en una actitud orientada a les estructures que generen les expressions, a transformar-les en productes simbòlics que diuen alguna cosa.

La possibilitat de jugades inèdites

El joc, a més a més de la comprensió consensual del seu ús, també possibilita la generació de fets inèdits, mai vistos, encara que desitjables i esperats per l'observador. Aquesta possibilitat de comunicació audiovisual s'estableix a partir del moment en què podem situar l'enunciat audiovisual a l'interior del joc de llenguatge que manifesta el mateix enunciat. El fet és que partim d'aquests condicionaments per continuar. Però, en què consisteix saber "com continuar" a partir d'aquest inici?

El fet és que "sabem continuar", constata Wittgenstein, i, a més, tenim consciència que algunes maneres de continuar són correctes i d'altres equivocades, que algunes són adequades i d'altres inadequades... però tot això a mesura que anem "jugant".

En aquest procés, l'intèrpret d'un enunciat audiovisual no es limita a aplicar els sabers, sinó que "reconstrueix el saber intuïtiu que té": va més enllà de la superfície de l'enunciat simbòlic, que considera insuficient, i s'esforça a endinsar-s'hi per descobrir-hi el quadre d'intencionalitats que ha motivat l'enunciat interpretatiu, sempre dins el marc del joc de llenguatge.

En aquest sentit, cal diferenciar la "validesa" dels productes visuals, basada en el compliment de les condicions d'adequació al seu caràcter analògic i convencional, del "sentit de validesa de ser reconeguts" que, segons Habermas, consisteix en el fet de "ser dignes de ser reconeguts [...] en la garantia que sota circumstàncies adequades aquests productes visuals puguin obtenir un reconeixement intersubjectiu". Aquí ja no es tracta del "contingut" que es correlaciona convencionalment a una expressió simbòlica més o menys consensual, sinó a la consciència intuïtiva que l'autor competent té del joc "com a possibilitat de comprensió més enllà del contingut d'una expressió simbòlica o d'allò que en determinades situacions determinats autors han pogut voler dir".

Pel joc, cada objecte designa d'un manera certa un objecte incert. Cert, en la mesura que ve expressat de forma inequívoca en la seva analogia i en el seu convencionalisme; incert, en la mesura que al seu sentit està implícit i és interpretable dins la normativa pròpia del joc social que el refereix.

La comunicació, segons Besnier, sempre ens imposa interpretar i fer inferències que desafien qualsevol tipus de codificació: "En la recepció d'un acte de llenguatge l'oient infereix primerament allò que el locutor ha dit, allò que li ha dit (que ell ha volgut expressar amb el sentit de les paraules enunciades); després, ell determina, tenint en compte el context, l'acte de paraula en qüestió, i, al mateix temps, ell pot comprovar que aquest acte viola aparentment una màxima conversacional, i inferir, en conseqüència, que un segon acte s'acompleix indirectament: de manera que, al cap i a la fi, el locutor ha dit allò que no ha

dit".

Aquest segon acte no s'enquadra dins el principi de cooperació, ja que l'acord entre els subjectes no sempre s'adquireix a partir

del moment en què s'estableix entre ells un intercanvi comunicacional. Aquest acte posterior estaria pròxim al concepte de pertinència, proposat per Sperber i Wilson, en el sentit que permet al destinatari d'un acte de comunicació efectuar inferències no-demostratives però riques i precises sobre la intenció informativa del comunicador. Però, al mateix temps, diferiria d'aquest en el sentit que les inferències no provenen exclusivament del fet que el destinatari sàpiga copsar els bons indicis (els estímuls evidents) ni tampoc de la necessitat d'assegurar-se sobre el fons de la intenció informativa del comunicador (principi de cooperació), sinó de la reconstrucció d'un saber intuïtiu que ens permet continuar en el joc i comprendre les jugades inèdites que se'n desprenen.

Les propostes de construcció de significat no es dirigeixen a qualsevol opinió implícita en l'enunciat, sinó a un saber intuïtiu acreditat i dirigit a les imatges icònico-convencionals que els mateixos subjectes competents assenyalen com a reeixides. És a dir, rere l'ús d'una imatge no hi ha cap principi general que permeti referenciar i justificar aquest ús. No hi ha un patró extern amb referència al qual es pugui explicar l'ús últim que fem de les imatges.

A partir d'aquí podríem dir que el significat d'un discurs audiovisual, com a acció inèdita dins un joc de llenguatge, no es pot atribuir exclusivament a l'objecte al qual es refereix, ni tampoc a una entitat mental o al fet que respongui a unes determinades regles que defineixen el joc i en regeixen l'ús. Un enunciat visual constituirà un acte comunicatiu nou i reeixit en la mesura que es defineixi primerament com un conjunt de formes reals i potencials, estructuralment acceptables segons uns usos "propis" o regulars; s'identifiqui com a element intencionalment comunicatiu, i, a més, tingui la possibilitat d'ésser identificat com un element susceptible d'adquirir un ordre estructural que se li pugui assignar en funció del sistema d'enteniment mutu que legalitza el joc.

Des d'aquest punt de vista, un acte visual nou, entès com a jugada inèdita, serà reeixit o comprès si mitjançant l'expressió d'unes idees aconseguim desvetllar-ne d'altres amb les quals hi ha un cert lligam definit pel joc de llenguatge.

Per aconseguir aquesta vinculació traslladem l'acceptació i la validesa dels fets basats en les lleis del món de la nostra experiència a un món de possibilitats on es pot acomplir el que l'observador espera o preveu del joc.

L'ambigua exactitud

A partir d'aquí direm que un discurs audiovisual, en la mesura que és acció inèdita dins un joc de llenguatge, no es pot atribuir exclusivament a l'objecte referit, ni a una entitat mental. Tampoc, al fet que respongui a les regles exteriors del joc. Les referències i les regles defineixen el joc visual, però no les jugades. Les jugades inèdites o enunciats inèdits seran possibles i recognoscibles sempre que es construeixin dins el marc de les regles que regeixen l'ús del joc i no transgredeixin aquests l·lindars.

Per produir i per comprendre un enunciat nou dins el joc visual no hi ha regles preestablertes que puguin donar una explicació total del seu procés. Sols sabem que aquests enunciats seran reconeguts i significats si es mantenen dins els l·lindars que marca el joc o, com diu Wittgenstein, per oposició a allò que no és regla.

L'ús inèdit d'uns elements visuals, com a jugada, no ve referenciat ni justificat per cap principi general. El joc ha de provocar que situacions o idees que normalment es veuen en dos marcs de distintes referències, les analògiques i les convencionalitzades per l'ús, siguin vistes en un nou marc de referència que forci

l'interpret a establir connexions entre universos normalment desconnectats i, consegüentment, accepti novetats inesperades. Sols la fusió dels sabers inicials ens definirà el joc i, consegüentment, els llindars del "*locus* de significat" que possibilita les "jugades" visuals.

Per tant, un enunciat visual inèdit serà acceptable si, dins el joc lingüístic, és interpretat en funció del tipus de fusió semàntica a què forcen els seus dos sabers inicials. La fusió d'aquests dos sabers, no dispersos i clars, possibilita la comprensió de la pràctica del joc i està a la base d'un saber intuïtiu que facilita l'elaboració d'hipòtesis i descripcions estructurals coherents.

Perquè aquesta fusió s'acompleixi cal el que Wittgenstein anomena "un estat de somnolència", que defineix com "un veure i no veure al mateix temps" on apareix "la resplendor fugissera d'un aspecte meitat com a vivència, meitat com a pensament" que evita eliminar contradiccions per poder descobrir noves síntesis, i facilita així l'acte de bissociació pel qual es connecten els dos components, l'analògic i el convencional, de la imatge.

Generalment, l'acceptabilitat d'un enunciat es basa en la noció

intuïtiva de "tenir sentit" o de "ser comprensible". No escollim la manera en què hem d'emprar les imatges, de la mateixa manera que no escollim reaccionar davant un objecte o fet que ens produeix atracció o repulsió. És el que Wittgenstein anomena un estatus d'"ambigua exactitud", el qual atorga al discurs visual una atmosfera d'indefinició que facilita l'exploració, la combinació, l'establiment d'hipòtesis, l'elecció i, a la vegada, la recerca d'un valor estable sobre el qual assentar possibles inferències.

Aquesta "ambigua exactitud" ha de conduir a la concreció d'una situació coherent, sense contradiccions, dins el món de possibilitats que suggereix la fusió dels dos plans acceptats del joc visual.

Un nou saber no efectiu però possible. L'eficàcia d'aquesta nova realitat dependrà de les actituds proposicionals de qui ho afirma, ho creu, ho desitja, ho preveu... sempre que aquestes actituds parteixin de les regles del món de la nostra experiència i els comportaments i accions que se'ns proposen es corresponguin amb comportaments i accions pròpies d'un món socialment consensual similars.

En la mesura que l'ús que fem de les imatges, dins el joc visual, no es deriva d'un patró extern, no podem jutjar la validesa d'un enunciat audiovisual des de referents exteriors al mateix discurs. Un enunciat serà vàlid sempre que aquest, com a acte, permeti continuar avançant en el joc iniciat o, en termes de Wittgenstein, sempre que permeti "jugar al mateix joc".

Així, el límit infranquejable del joc ve definit per les mateixes regles. Un enunciat visual nou és, doncs, acceptable si els usuaris, dins el context del joc, poden entendre'l. Si es sobrepassen els límits que marquen les regles, o hi introduïm un canvi, destruïm el joc, i possiblement apareixerà un altre joc que estarà més d'acord amb la realitat. Altrament, si el que volem és seguir amb el mateix joc i les regles no s'adeqüen a la realitat, haurem de buscar unes noves regles que s'hi adaptin millor.

Des d'aquesta perspectiva, la incorrecció d'un enunciat audiovisual no és cap mena d'impediment per efectuar un acte comunicatiu vàlid, ja que la seva acceptabilitat, com a tal, dependrà de la possibilitat d'adequar-lo a les noves regles que regeixen un nou joc, dins el sistema d'enteniment mutu.

El joc visual sempre ha d'estar connectat amb el món real, i és la comprensió d'aquesta realitat la que permet accedir a les jugades inèdites i acceptar-les com a vàlides, tant si aquestes són pròpies del joc que les genera com d'altres jocs, si hi ha transgressió de les regles.

I en la mesura que el joc es pot definir com la possibilitat d'il·limitades, jugades que forcen l'espectador a establir combinacions inèdites i li permeten crear i inferir totes les implicacions possibles, el joc visual

amplia constantment el sistema d'enteniment mutu vigent i ens enriqueix amb la generació de nous jocs de la imatge.

BIBLOGRAFIA

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

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

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

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

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

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

