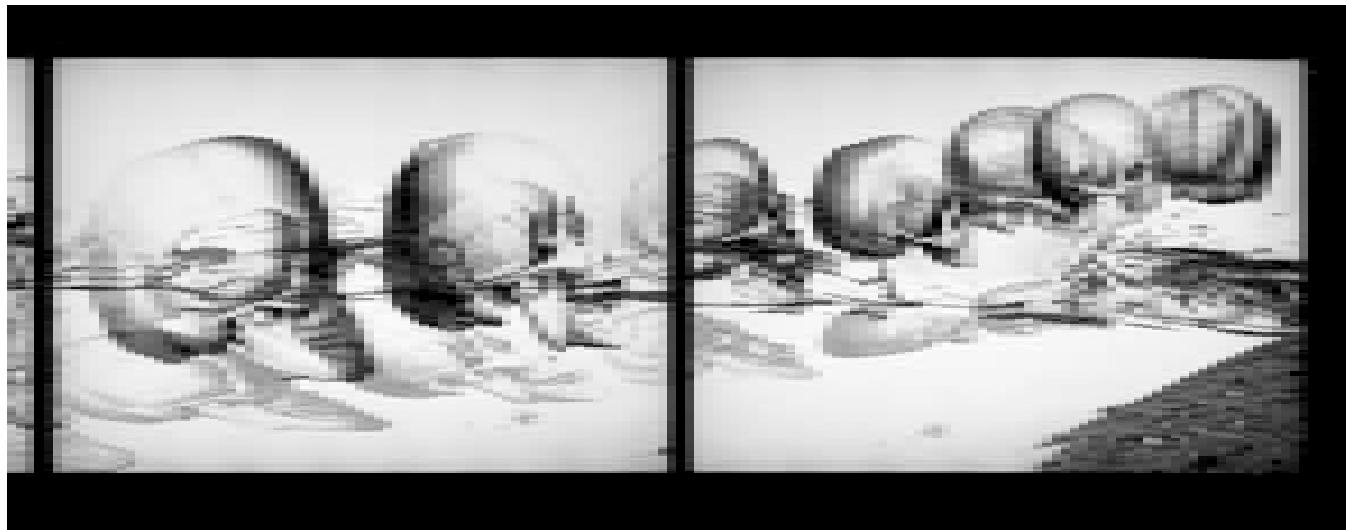


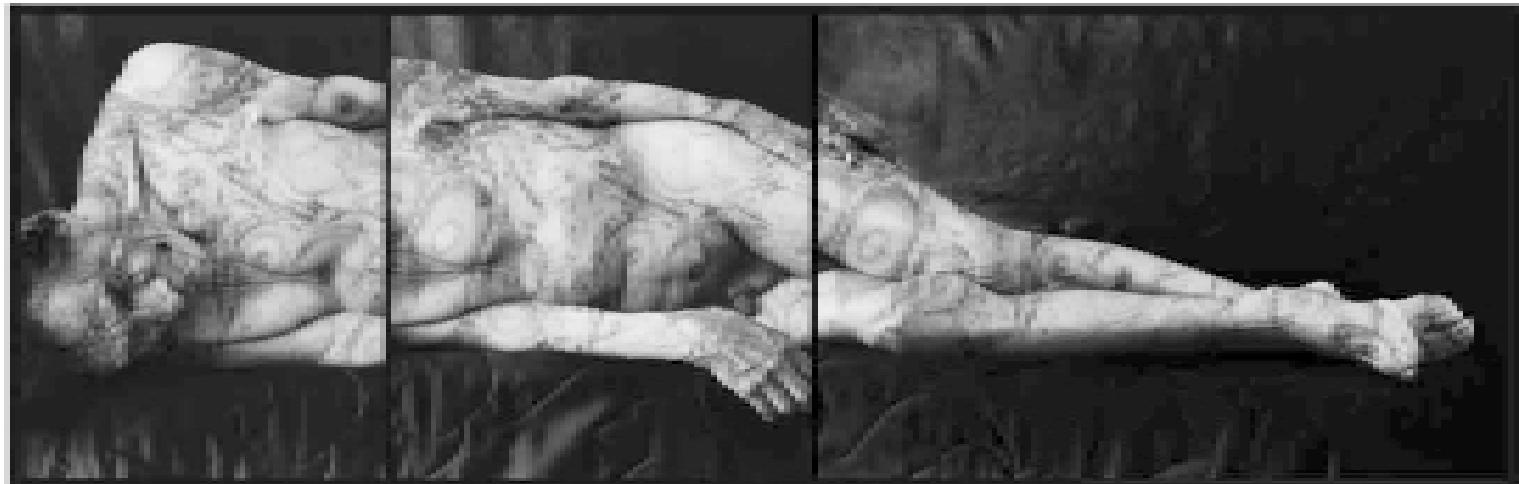
# Un oso marino volador

Silvia  
**Kiczkovsky**

Últimamente me he visto inquietada por el mundo de los sueños. Como mi dominio de trabajo son las ciencias cognitivas, comencé a formularme preguntas desde ese ámbito. ¿Qué mundo es ese que nos sobreviene en la noche, cuando los niveles de conciencia han bajado y se presentan imágenes tan diversas y disparatadas y al mismo tiempo tan llenas de sentido? ¿Qué tipo de organización cognitiva subyace a los niveles de conciencia que hace aparición en los sueños?

El neurofisiólogo Rodolfo Llinás<sup>1</sup> plantea que el cerebro es un aparato simulador, un sistema capaz de hacer hipótesis sobre lo que hay afuera, que lo único que hace es soñar y que los ensueños ocurren de dos modos: de noche cuando estamos dormidos y en la vigilia. En los ensueños vemos, oímos y sentimos, y lo hacemos basados en la actividad intrínseca cerebral no relacionada con el exterior. Cuando estamos despiertos también soñamos, pero estos ensueños están regidos por los sentidos. Esto no es una postura idealista, sino el planteamiento de que el conocimiento no es reflejo del mundo, y que imponemos orden y organización a nuestra expe-





© Adriana Calatayud, de la serie *Desdoblamientos*, 1997.

riencia por medio de los sistemas simbólicos que nos conforman. Los lingüistas cognitivos como Ronald Langacker o George Lakoff proponen que este orden es cognitivo por excelencia y que está dado por nociones tales como la categorización, los sistemas conceptuales que estructuran los significados, entendiendo por conceptualización un espectro bastante amplio que incluye tanto concepciones nuevas como conceptos ya establecidos, experiencias sensoriales, kinestésicas, emotivas, y reconocimiento del contexto social inmediato (social, físico y lingüístico).<sup>2</sup>

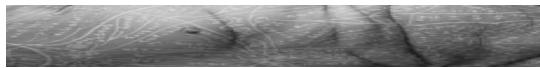
El título de este trabajo está basado en un sueño que tuve —que narraré posteriormente— y me llamó mucho la atención el hecho de que en ese sueño aparecían imágenes, como en todo sueño, pero también palabras. Y entonces pensé en uno de los planteamientos de los lingüistas cognitivos: el hecho de que el significado no es sólo de tipo proposicional, y también advertí que en nuestro pensamiento conviven distintas formas de expresar nuestra experiencia del mundo: imágenes, conceptos, símbolos. Me hubiera gustado ser pintora para poder representar mi sueño con imágenes: formas y colores; o música para expresarlo con sonidos. Pero como no lo soy, me queda la posibilidad de narrarlo en lenguaje verbal. Estamos frente a distintos sistemas de representación o de expresión para los mismos contenidos conceptuales.

En ese sueño conviven, además, elementos que podemos relacionar con imágenes míticas, como veremos más adelante: un monstruo marino que vuela, mitad animal mitad máquina, que me remite a un Leviatán modernizado y a conceptos de tipo más racional y tal vez por ello contradictorios como el de "oso marino volador". Coexisten distintos tipos de

pensamiento como el mágico, el mítico y el racional. Parece-ría que en los sueños convergen y coinciden varias formas de dar coherencia al mundo. Pero, si como dice Llinás, la actividad cerebral no varía demasiado entre los estados de sueño y de vigilia, entonces es muy probable que también en nuestros sistemas organizativos del mundo exterior converjan estas distintas formas de pensar u organizar. No voy a extenderme en este aspecto que es por demás interesante y problemático y al que dejaré para una mejor oportunidad. Me limitaré aquí a ver cómo las imágenes mentales que aparecen en el sueño y que son tridimensionales y simultáneas deben constreñirse y surgen restricciones propias del sistema que las representa cuando se trata de expresarlas de algún modo.

Lo que me interesa específicamente es reflexionar sobre cómo un mismo contenido conceptual puede ser expresado por distintos sistemas de representación. En el sueño, el sistema de representación son las imágenes y algunas palabras. En la narración del sueño, el lenguaje verbal. Cada sistema de representación utiliza sus formas específicas y estas formas nos imponen algún tipo de limitación. Podemos traducir desde un sistema al otro pero como en toda traducción, *traduttore, traditore*. Tenemos que pelearnos con la forma para poder expresar el contenido deseado y muchas veces esto no es fácil. Veamos entonces cómo el lenguaje verbal nos construye e impone una forma que está dada por la linealidad. El marco desde el que abordaré el problema es el de la lingüística cognitiva.

Para George Lakoff (1987) el conocimiento humano está organizado a partir de modelos cognitivos idealizados de diversos tipos: proposicionales, esquemas de imagen, metafóricos, metonímicos y simbólicos. Estas redes conceptuales emergen básicamente de nuestra experiencia corpórea en el mundo y



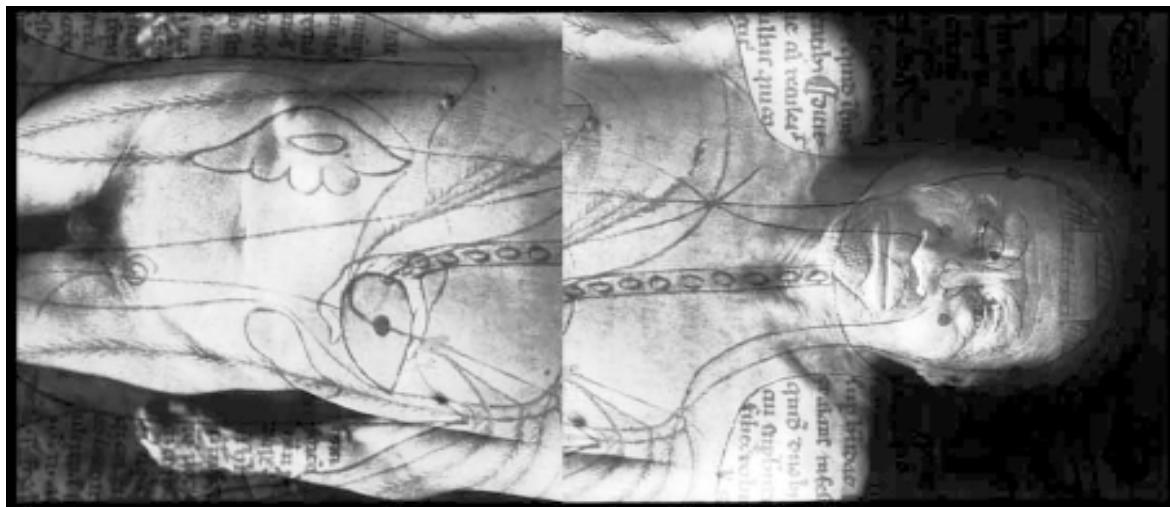
adquieren niveles de abstracción a través de procedimientos imaginativos como la metáfora y la metonimia. Desde esta perspectiva, el pensamiento racional no está desligado de nuestra corporeidad y de la forma en que podemos estructurar nuestras experiencias perceptuales básicas, incluyendo en ellas la organización espacial, por ejemplo, y la manera en que percibimos las dinámicas de fuerza que nos rodean.

El modelo cognitivo simbólico es el que corresponde al lenguaje verbal y se diferencia de los otros porque posee dos polos: uno fonológico y otro semántico. El polo fonológico corresponde a la expresión de los sonidos y el semántico a la estructura conceptual pero también a la gramática, es decir, al modo de dar forma a esa estructura conceptual. Ubicando a la gramática en ese polo, le atribuimos un valor primordial en cuanto a significado se refiere ya que hace posible organizar y dar forma al contenido conceptual. Ronald Langacker, quien propone una gramática cognitiva, la ha bautizado como "gramática del espacio" y parte de esa metáfora para hacer notar que siempre a una forma grammatical le subyace una imagen y que es esa imagen la que impone la forma grammatical escogida. El polo fonológico, a su vez, impone una forma de expresión propia del lenguaje verbal y que tiene que ver con la sucesión de sonidos o de grafemas: la linealidad y, por lo tanto, la sucesión en el tiempo que también establece determinadas restricciones, tal como mencionamos más arriba, a la forma de expresión de los contenidos conceptuales. Debemos movernos

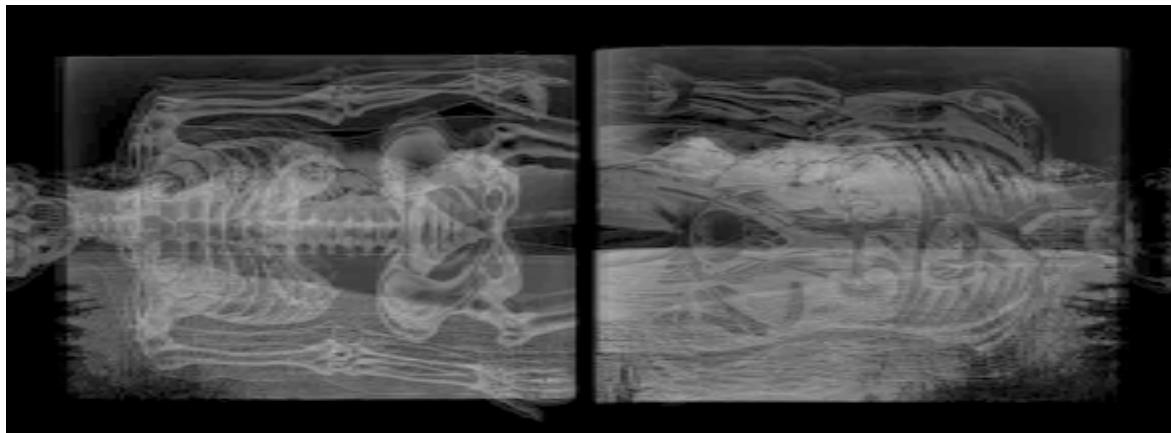
en un espacio lineal y temporal lo cual implica realizar una serie de elecciones en la configuración de la imagen que queremos expresar. De ahí que la gramática nos brinde esa posibilidad y al mismo tiempo nos constriña, como cualquier otro medio de dar forma a los contenidos; por ejemplo el espacio bidimensional y la falta de movimiento en la pintura, al menos en lo que concierne al desplazamiento del ojo sobre un escenario.

Si partimos de la idea de que la gramática impone dimensiones de *imagery* sobre los contenidos conceptuales, esta dimensión se establece en un *continuum* que va desde el léxico hasta las oraciones en una noción de componencialidad. Sin embargo, existen diversos niveles de análisis. A nivel léxico nos encontramos con, por ejemplo, las clases gramaticales. Podemos conceptualizar un contenido conceptual como una región en un dominio dado o como proceso y en ese caso utilizaremos un nombre o un verbo respectivamente. Por ejemplo, "el conocimiento" o "conocer". O podemos dar mayor o menor grado de especificidad a la palabra empleada: "el anciano" y "el anciano que conocí la noche anterior y que me habló de ti"; o establecer simetrías o no entre las relaciones que se dan entre esas entidades expresadas en palabras, ubicarnos como conceptualizadores de la situación en distintas perspectivas o puntos de vista.

Por otra parte, cuando se trata de acciones o eventos, y aquí pasamos al nivel de las relaciones gramaticales: la transitividad, siguiendo siempre a Langacker, nos ubicamos como el observador que visualiza una escena en la cual existe una serie de objetos discretos, que es nuestro modo de percibir el mundo, con una posición dada. Algunos de



© Adriana Calatayud, de la serie *Desdoblamientos*, 1997.



© Adriana Calatayud. V, de la serie *Natura, espacio relativo*, 2000.

estos objetos pueden moverse e interactuar con otros. Esta interacción se da gracias a la energía que esos objetos son capaces de generar internamente y a los otros que la reciben. Es como una mesa de billar. Ésta es una imagen que subyace a la noción de transitividad. Una explicación de la gramática que reside en la experiencia corpórea básica. Intervienen en ella los modelos de esquemas de imagen y de dinámica de fuerzas, pilares en la organización de los sistemas conceptuales en general. Asimismo, nuestra habilidad para interactuar perceptualmente con otras entidades da lugar a una segunda concepción arquetípica denominada "modelo de escenario". Nuestro rol de observador se asemeja al de una persona mirando una obra de teatro. Existe un escenario y dentro de él se desarrolla una escena en la que participan diversas entidades que interactúan entre sí. Un observador sólo es capaz de enfocar su atención sobre una porción limitada del mundo que lo rodea. De ahí que la noción de escenario establezca el límite de observación. Dentro de ese escenario se llevan a cabo eventos en los que participan entidades que adquieren diversos roles dependiendo de la función energética que poseen de acuerdo con el modelo de la mesa de billar. Como podemos ver, el lenguaje es considerado un mecanismo cognitivo más, que funciona al igual que otros basados en una concepción de organización de imágenes y de espacio, esto es, en nuestra experiencia de ser en el mundo.

Hasta aquí de modo muy somero el modelo desde el que quiero trabajar el sueño. Se trata de ver de qué manera partiendo de una imagen mental, que se produce en un plano de simultaneidad y de tridimensionalidad, logro construir un texto y qué restricciones me impone la elección de determinadas es-

tructuras gramaticales. Además, cómo el conceptualizador —en este caso yo, que narro mi sueño— impone una determinada imagen, ahora sí en el texto, a la forma de expresión verbal de la otra imagen mental que es el sueño. Aquí podemos apreciar que vivimos en y a través de un mundo absolutamente simbólico: pasamos de la forma de expresión en imágenes del sueño hacia la forma de expresión lingüística que, a su vez, nos llevará, a mí y a los otros, a construir y percibir otras imágenes.

La narración o textualización del sueño es la siguiente:

Un monstruo gigante atraviesa el cielo oscuro. Es un monstruo mitad máquina, mitad animal. Parece un monstruo marino porque tiene tentáculos como los calamares y un cuerpo negro enorme, cuya figura se desdibuja y se deshilacha. Tiene muchas ventanas cuadradas iluminadas desde el interior con una intensa luz amarilla y lanza rayos destructores sobre la ciudad que sobrevuela. Es una ciudad de cuentos de hadas, estilo europeo, con edificios de tres o cuatro pisos que se mueven de manera ondulante bajo el efecto de las luces destructoras.

En uno de los edificios, al lado izquierdo de la escena, detrás de una de las ventanas, se ve a una mujer leyendo un cuento a tres niños que la rodean. A pesar de la catástrofe que hay afuera, en la ciudad, ellos parecen estar tranquilos, ocupados en su tarea. En una de las páginas del libro que leen, una imagen de Peter Pan vuela y salta entre las letras. De pronto resalta una frase sobre la totalidad de la escritura: "un oso marino volador".

No haré comentarios sobre el contenido del sueño, no se trata de psicoanálisis. Pero sí sobre lo que me sucedió en el



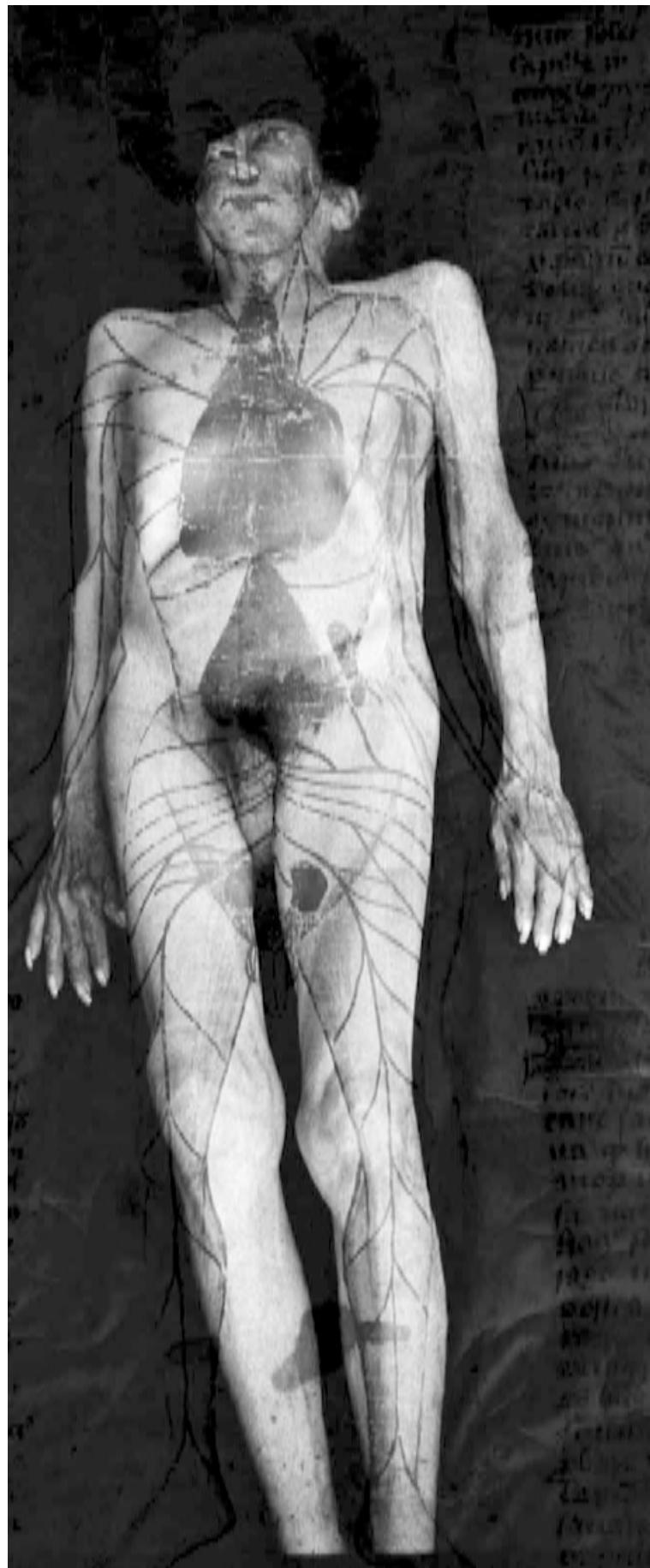
© Adriana Calatayud, I, de la serie *Natura, espacio relativo*, 2000.

momento en que lo escribí. Yo tenía una imagen del mismo en mi mente y me veía obligada a expresarlo verbalmente. Mi imagen era casi atemporal, una imagen de simultaneidad, salvo por el ojo del observador que se pasea a la manera de una cámara por la escena haciendo incluso algunos alejamientos y acercamientos. Es la forma de conformar la escena: un observador que mira la imagen y que percibe, en primer lugar el monstruo lanzando rayos destructores para luego ubicarlo dentro de una ciudad con determinadas características; esto equivale a un alejamiento de la cámara que percibe un campo mayor y, finalmente, los acercamientos que corresponden, primero, a la ventana del edificio en la cual se ve a la madre con los niños y luego un acercamiento mayor aún, el libro de cuentos con el texto, la imagen de Peter Pan y la frase "un oso marino volador". No hay aquí sucesión de hechos, la narración de una historia, sino simplemente una imagen de mucha complejidad. Se trata más bien de una descripción. Y a pesar de ser una imagen global, cuando tengo que escribirla debo escoger un punto de partida. ¿El monstruo? ¿La ciudad? No puedo hablar de todo a la vez y no puedo describir todo a la vez. La linealidad

me hace escoger una cosa o la otra y en el momento en que escojo ya estoy dando mayor relevancia a uno de los elementos restándole importancia al otro. Ya estoy imponiendo una imagen distinta susceptible de ser interpretada de otra manera. El escenario de mi imagen es la ciudad en la que se ven diversas entidades y en el que suceden algunos eventos. Privilegio una entidad, "el monstruo", sobre el escenario que aparece después, de fondo. Sólo puedo nombrar una cosa a la vez. Pero además el monstruo tiene cualidades y tengo que expresarlas de alguna manera. Otra vez debo valerme de varias oraciones y escoger qué va primero y qué va después cuando en realidad mi imagen es de simultaneidad: ¿el color, la forma, las acciones que está llevando a cabo? Después del monstruo aparece la ciudad, pero el monstruo ha desaparecido momentáneamente del relato. Sólo queda en la memoria del que lo escribe o lo lee y el que lo lee va a su vez conformando de a poco, con la información que recibe, la imagen que yo intento expresar. De un escenario más global, que es la ciudad, pasamos a un escenario más focalizado: la ventana de la casa que corresponde al acercamiento de la "cámara", por decirlo de



© Adriana Calatayud, VIII, de la serie *Natura, espacio relativo*, 2000.



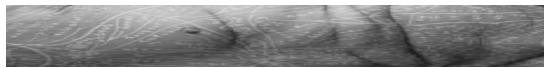
© Adriana Calatayud, de la serie *Desdoblamientos*, 1997.



alguna manera, o del ojo del observador y allí existen otras entidades que interaccionan, otros eventos, en un orden de sucesión temporal que es el que me da el lenguaje. Esta vez escojo primero presentar el escenario y luego los eventos con los participantes. ¿Por qué? Lo mismo sucede con el libro: es el escenario en el cual aparece el texto, la imagen de Peter Pan, "un oso marino volador". La elección del orden no es arbitraria. Corresponde al orden de relevancia que yo, conceptualizador, he dado a cada uno de los elementos.

"Un monstruo gigante atraviesa el cielo oscuro" no es igual a "El cielo oscuro es atravesado por un monstruo" o "Hay una ciudad por la que atraviesa un monstruo". El rol de las entidades cambia en cada oración, así como el escenario y, por ende, la imagen que logro imponer sobre el contenido es también diferente. Al decir "un monstruo atraviesa el cielo oscuro" establezco un proceso en el cual hay movimiento, que es expresado por el verbo "atravesar" y en ese momento me doy cuenta de que en mi sueño el monstruo parecía más bien suspendido en el cielo o sobre un fondo oscuro. ¿Debí haber escogido "un monstruo suspendido sobre el cielo oscuro envía rayos luminosos sobre la ciudad"? Tal vez sí y entonces la imagen construida sería un poco diferente. Y así podría continuar y elaborar muchas versiones de mi sueño. De un sueño que es el mismo y que rememoro y expreso de diversas maneras.

Langacker titula a uno de sus libros *Concepto, imagen y símbolo*. "Concepto" porque plantea que el significado reside en la conceptualización entendida en un sentido amplio y las estructuras semánticas son simplemente estructuras conceptuales evocadas por expresiones lingüísticas. "Imagen" porque ese contenido conceptual es evocado al adquirir forma en la construcción gramatical. "Símbolo" por el planteamiento de que la gramática es eminentemente simbólica en tanto tiene un aspecto fonológico y otro conceptual. A mí me llama la atención que en el sueño que describo, como puede suceder en otros sueños, conviven conceptos, imágenes y símbolos. Y se me ocurre pensar que en todo sistema de representación conviven conceptos, imágenes y símbolos, sólo que expresados de distinta manera. Es lo que da la forma al contenido y es la relación de ese contenido con la forma lo que da la especificidad del sistema de representación. La gramática da forma al contenido y al unirse éste al polo fonológico emerge el lenguaje como sistema simbólico. La gramática entonces nos permite construir y evocar distin-



## N O T A S

tas imágenes sobre un mismo contenido conceptual. No responde a una forma lógica de representación del mundo pre-dado, sino a la posibilidad de organizar los contenidos conceptuales que emergen de nuestra experiencia del mundo. Es un repertorio de posibilidades que va desde las unidades léxicas hasta las unidades más complejas como las oraciones y los textos y que organiza en el lenguaje verbal nuestra experiencia tanto interna como externa. Los sonidos y su orden de sucesión en el tiempo nos imponen la linealidad y, por ende, la temporalidad, en la forma de expresión. Así, al igual que un pintor lucha con los colores y las líneas para darle forma a sus emociones e ideas y crear una imagen, el que habla o escribe lucha con las palabras y el orden y la estructura que les impone para poder evocar una imagen.

<sup>1</sup> "Que el vivir sólo es soñar. Una conversación con Rodolfo Llinás". Entrevista aparecida en *Elementos*, nº 21, Vol. 3, UAP, 1994, pp. 3-15.

<sup>2</sup> Langacker, Ronald, *Concept, Image and Symbol, The Cognitive Basis of Grammar*, Mouton de Gruyter, New York, 1991.

## B I B L I O G R A F Í A

Lakoff, G., *Women, Fire, and Dangerous Things: What categories reveal about the mind*, The University of Chicago Press, 1987.

Lakoff, G., y Johnson, M., *Las metáforas de la vida cotidiana*, Ed. Cátedra, Madrid, 1987.

Langacker, R., *Foundations of Cognitive Grammar*, Volume I, University Press, Standford, California, 1987.

Langacker, R., *Concept, Image and Symbol, The Cognitive Basis of Grammar*, Mouton de Gruyter, Berlin, New York, 1991.

Silvia Kiczkovsky es investigadora del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma de Puebla.

© Adriana Calatayud de la serie *Desdoblamientos*, 1997.





© Adriana Calatayud, de la serie *Desdoblamientos*, 1997.