

Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 1, año 2020. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.es

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO
OPEN ACCESS MONOGRAPHS

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-17600-05-1

Cine y series. La promiscuidad infinita (2018)

Alberto Nahum García Martínez; María J. Ortiz (Editores)

Separata

Capítulo 14

Título del Capítulo

«Las metáforas audiovisuales como narraciones corporeizadas en las imágenes en movimiento»

Autoría

Kathrin Fahlenbrach

Cómo citar este Capítulo

Fahlenbrach, K. (2018): «Las metáforas audiovisuales como narraciones corporeizadas en las imágenes en movimiento». En García Martínez, A.N.; Ortiz, M.J. (eds.), *Cine y series. La promiscuidad infinita*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-17600-05-1

D.O.I.:

<https://doi.org/10.52495/c14.emcs.1.c37>

Alberto Nahum García Martínez
María J. Ortiz (editores)

CINE
&
Series

La promiscuidad
infinita



COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones



El libro *Cine y series. La promiscuidad infinita* está integrado en la colección «Contextos» de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Este libro parte de la premisa de que hoy en día el cine es una de las principales influencias en las series de televisión, con un notable impacto tanto en la producción como en la estética.

Igualmente, la maduración y exuberancia de la forma narrativa serial va dando lugar a una tendencia inversa, por lo que la influencia de los productos seriales también es reconocible en las narrativas fílmicas y en la industria del cine en general.

Así, *Cine y Series. La promiscuidad infinita* ofrece un completo panorama de las relaciones entre cine y series en la contemporaneidad. Por ello, sus autores han recogido el análisis crítico de los muchos sentidos en que esa interacción se produce. El resultado es un conjunto de contribuciones, de amplio elenco internacional, en torno a los cuatro ejes siguientes:

- Procesos de transformación narrativa del cine hacia la serialidad.
- El modelo visual del cine y sus influencias en la serialidad.
- Viejas historias del cine, nuevos sentidos para la contemporaneidad: reescribiendo una historia emocionante.
- La innovación en el estudio de las relaciones entre cine y series: ecosistemas narrativos, *world building* y metáforas audiovisuales.

Sumario

Introducción,

<i>por Alberto Nahum García Martínez y María J. Ortiz</i>	11
<i>Estructura del libro</i>	13
<i>Agradecimientos</i>	19
<i>Bibliografía</i>	19

PARTE I:

PROCESOS DE TRANSFORMACIÓN NARRATIVA DEL CINE HACIA LA SERIALIDAD

1. Ampliación y cohesión en mundos transficcionales,	
<i>por Roberta Pearson</i>	23
<i>Transficciones espacio/tiempo frente a transficciones</i> <i>de personaje</i>	31
<i>Transficciones realistas de personajes frente a transficciones</i> <i>fantásticas de personajes</i>	33
<i>Transficciones de propiedad frente a transficciones</i> <i>de dominio público</i>	35
<i>Conclusiones</i>	38
<i>Bibliografía</i>	40
2. Adaptación, remediación, narrativa transmedia, ¿y qué más? El caso de los universos de Marvel y DC Comics en el cine y la televisión,	
<i>por Paola Brembilla y Guglielmo Pescatore</i>	43
<i>Introducción</i>	44
<i>Documentación, adaptación, remediación, narrativa</i> <i>transmedia</i>	45

<i>Los ecosistemas narrativos</i>	48
<i>Diseño industrial y dialéctica industria-uso</i>	50
<i>Conclusiones</i>	54
<i>Bibliografía</i>	55
3. Relato filmico frente a relato serial: los casos de <i>Fargo</i> y <i>Hannibal</i>, <i>por Alberto N. García Martínez</i>	57
<i>La especificidad del relato televisivo</i>	59
<i>La paradoja del remake</i>	61
<i>Juegos textuales y noir redentor en Fargo</i>	63
<i>La estética de lo siniestro y la lógica onírica en Hannibal</i> ...	68
<i>El imaginario colectivo y la destrucción de la estabilidad</i>	69
<i>El embellecimiento de lo siniestro</i>	72
<i>La pesadilla de una novela televisiva</i>	73
<i>Bibliografía</i>	75
4. Entre el cine y la televisión. El camino italiano hacia el relato transmedia: el caso de <i>Gomorra</i>, <i>por Veronica Innocenti</i>	77
<i>Cine y televisión: una relación de largo recorrido</i>	78
<i>Cine italiano y series de televisión: una relación complicada</i>	80
<i>Sky Italia: un soplo de aire fresco</i>	83
<i>Gomorra y la vía italiana del relato transmedia</i>	85
<i>Bibliografía</i>	90

PARTE II:

EL MODELO VISUAL DEL CINE: SUS INFLUENCIAS EN LA SERIALIDAD

5. «And now for something completely different». A propósito de Monty Python's Flying Circus, <i>por José Pavía Cogollos</i>	93
<i>Bibliografía</i>	112

-
6. «A moment before you need more happiness»:
Mad Men, Haynes y Douglas Sirk,
por Valentina Re 113
Introducción 114
Solo el cielo lo sabe 115
Lejos del cielo 119
Mad Men: Far Away Places 126
Bibliografía..... 137
7. Los ecos del caníbal: homenajes estilísticos y
pilares cinematográficos de *Hannibal*,
por Raquel Crisóstomo 139
Los maestros: Lynch, Kubrick y Hitchcock 141
Argento y el giallo 144
El aspecto sonoro..... 146
La concepción de los cuerpos: Cronenberg 147
Caleidoscopio de esquilas cinematográficas 149
Las huellas de los primeros corderos 152
Bibliografía..... 154
8. Retratando al monstruo. Representación del asesino
en serie en la secuencia de títulos de crédito,
por Beatriz Herráiz Zornoza 157
Introducción 157
El asesino en serie en la ficción..... 161
De los títulos de créditos a los openings de las series 163
El perfil criminológico del asesino 166
La dualidad en el serial killer 168
Detective-asesino 170
La representación de la dualidad en los Títulos de Crédito 172
La guarida del monstruo..... 174
Monstruo, sociedad y religión 176
Conclusiones 177
Bibliografía..... 178

PARTE III:

VIEJAS HISTORIAS DEL CINE, NUEVOS SENTIDOS
PARA LA CONTEMPORANEIDAD:
REESCRIBIENDO UNA HISTORIA EMOCIONANTE

9. **Visiones de la Revolución Americana desde el cine de Hollywood y las series del siglo XXI,**
por Lucía Salvador Esteban 181
Introducción 182
Hollywood y la épica fundacional de los Estados Unidos..... 185
La representación de la Revolución Americana en las series del siglo XXI..... 189
La historia que no cuenta el cine de Hollywood 192
Conclusiones 195
Bibliografía..... 197
10. **«La premisa Manchurian»: los mensajeros del miedo desde la Guerra Fría hasta el 11S,**
por Pablo Castrillo y Pablo Echart 199
Introducción 199
La premisa dramática..... 202
El thriller político y de espionaje 205
Conclusión..... 212
Bibliografía..... 215
11. **Bienvenida ternura. Emoción y narración en la nueva sinceridad televisiva,**
por Irene Martínez Marín 217
Introducción. La sensibilidad en pantalla..... 218
Bienvenida ternura: del cine a la televisión de la nueva sinceridad..... 219
Diablos y sentimentales: moralidad y valor artístico en la nueva ficción televisiva 223
Serialidad y emociones narrativas: la experiencia nostálgica..... 228
Bibliografía..... 232

PARTE IV:

LA INNOVACIÓN EN EL ESTUDIO DE LAS RELACIONES
ENTRE CINE Y SERIES: ECOSISTEMAS NARRATIVOS,
WORLD BUILDING Y METÁFORAS AUDIOVISUALES

12. Relaciones transmediales e intertextuales en el seno
de los ecosistemas narrativos,
por Fernando Canet 235
Bibliografía.....254
13. Sistemas cine-televisuales y construcción de mundos,
por Marta Boni 257
Historia(s) de repeticiones constantes.....260
Objetos expansivos263
Hacia una lectura distante266
Nivel base: la semiosfera268
Un atlas mundial de series de televisión269
Conclusión: series culturales271
Bibliografía.....273
14. Las metáforas audiovisuales como narraciones
corporeizadas en las imágenes en movimiento,
por Kathrin Fahlenbrach275
Metáforas audiovisuales: un esquema.....276
*Caso práctico: metáforas audiovisuales y mapas
metafóricos en Twin Peaks*285
Conclusión.....294
Bibliografía297

*Las metáforas audiovisuales
como narraciones corporeizadas
en las imágenes en movimiento*

Kathrin Fablenbrach
Universität Hamburg

Resumen

Se ha comprobado que las películas populares y otras imágenes en movimiento se dirigen a los espectadores específicamente para permitirles experimentar flujos de sensaciones, conceptos y sentimientos parecidos a los experimentados fuera de los medios de comunicación. Tanto en el cine como en el estudio de los medios, constituye todavía un reto explicar y analizar sistemáticamente la simultaneidad de las recepciones somáticas y cognitivas, así como los significados basados en la biología y la cultura. Tal y como se apunta en este capítulo, la investigación de metáforas cognitivas puede contribuir a este reto de manera relevante. A través del análisis de la serie de televisión *Twin Peaks* (ABC, 1990-91), este trabajo pretende analizar las *gestalt* corporeizadas que tienen lugar en los ricos significados narrativos de las películas y de las series de televisión en términos de *metáforas audiovisuales*. Se proporciona un método para identificar metáforas en una composición audiovisual tanto a escala local como global y se distingue entre metáforas audiovisuales clave y sub-metáforas dentro de la red global de una obra de arte.

Palabras clave: Metáfora, *Twin Peaks*, *gestalt*, cognitivismo, metáfora audiovisual.

Se ha comprobado que las películas populares y otras imágenes en movimiento se dirigen a los espectadores específicamente para permitirles experimentar flujos de sensaciones, conceptos y sentimientos parecidos a los experimentados fuera de los medios de comunicación (*cf.* Grodal, 1997 y 2009; Plantinga, 2009; Smith, 2003). Sin embargo, sería demasiado sencillo restringir la estética corporeizada de las imágenes en movimiento a una dimensión puramente corpórea y autorreflexiva. Más bien evoca asociaciones mentales complejas y experiencias corporeizadas que incluyen reacciones físicas e interpretaciones cognitivas basadas en aspectos culturales. Tanto en el cine como en el estudio de los medios, constituye todavía un reto explicar y analizar sistemáticamente la simultaneidad de las recepciones somáticas y cognitivas, así como los significados basados en la biología y la cultura. Tal y como se apunta en este capítulo, la investigación de metáforas cognitivas puede contribuir a este reto de manera relevante.

A través del análisis de la serie de televisión *Twin Peaks* (ABC, 1990-91), este trabajo pretende analizar las *gestalt* corporeizadas que tienen lugar en los ricos significados narrativos de las películas y de las series de televisión en términos de *metáforas audiovisuales*. Se proporciona un método para identificar metáforas (*cf.* Fahlenbrach, 2007: 105-124; 2010) en una composición audiovisual tanto a escala local como global y se distingue entre metáforas audiovisuales clave y sub-metáforas dentro de la red global de una obra de arte.

Metáforas audiovisuales: un esquema

Según la Teoría Conceptual de la Metáfora (CMT - Conceptual Metaphor Theory),¹ las metáforas conceptuales son un mecanismo cognitivo que nos ayuda a imaginar conceptos complejos y abstractos en términos de estructuras multisensoriales a través de nuestros sentidos y nuestras mentes. Más específicamente, se activan esquemas de imágenes corporeizados (por ejemplo: recipiente o fuerza) y conceptos *gestalt* (por

¹ Por ejemplo: Lakoff y Johnson (1980); Kövecses (2002); Gallese y Lakoff (2005); Boroditsky y Ramscar (2002).

ejemplo: edificio o tormenta) para proyectarlos en un concepto que resulta más complicado de entender y que forma parte de un dominio experiencial diferente (por ejemplo: «sociedad» o «amor»). Como dice Kövecses (2002: 4): «A conceptual metaphor consist of two conceptual domains, in which one domain is understood in terms of another. A conceptual domain is any coherent organization of experience».² Al proyectar la estructura *gestalt* con significado (por ejemplo: dentro-fuera) de un dominio origen corporeizado (por ejemplo: «edificio»: recipiente) sobre la estructura semántica del dominio destino (por ejemplo: sociedad), se crea un tercer significado metafórico (por ejemplo: «la sociedad es una casa» -> «entrando en una sociedad»).

En la teoría fílmica cognitivista, Grodal (1997; 2009) argumenta que las cualidades inmersivas de las películas y los videojuegos se producen, principalmente, por el hecho de que esos medios inician el flujo holístico de la percepción, la cognición y la emoción de los participantes. Como medios basados en el tiempo, nos exponen a un flujo de información visual, acústica, lingüística y de movimiento cambiantes. Al mismo tiempo, un marco narrativo guía la comprensión cognitiva de los espectadores. Dada la densa red de significados de las imágenes en movimiento, propongo que dirigirse a los mapas conceptuales de la mente de los espectadores ayuda a intensificar el flujo experiencial. Como estructuras intermediarias en nuestra mente (Danesi, 1989: 73-86; Borodotsky y Ramscar, 2002), las proyecciones conceptuales integran significados sensoriales, cognitivos y afectivos en conceptos metafóricos específicos con una *gestalt* sensorial concreta. Como tales, las imágenes, sonidos y movimientos desencadenan significados conceptuales específicos y ricos, relacionados con un flujo experiencial de asociaciones y sentimientos.

De manera más específica, películas, series de televisión, videojuegos y otro tipo de imágenes en movimiento generan de manera recurrente metáforas audiovisuales en sus motivos y composiciones audiovisuales. Lo hacen de dos formas: (a) mostrando metáforas conceptuales que ya han sido establecidas en

² Traducción de la cita: «Una metáfora conceptual consiste en dos dominios conceptuales, en el que un dominio se entiende en pos del otro. Un dominio conceptual es cualquier organización coherente con la experiencia.»

nuestras mentes y en la cultura mediática; y (b) creando proyecciones originales en el uso metafórico de dominios origen corporeizados, los cuales son elementos de la composición audiovisual y del dominio destino abstracto o complejo del marco semántico típico del género al que pertenece la obra. En ambos casos, *las metáforas audiovisuales* se entienden aquí como formas simbólicas creadas de manera artificial e intencional, que son características de un determinado género y de las estrategias específicas de los espectadores, utilizando las proyecciones metafóricas como un mecanismo corporeizado que proporciona significados complejos o abstractos —culturales y afectivos— a una *gestalt* audiovisual determinada.

Tal y como muestran los estudios sobre imágenes en movimiento, la principal tarea del análisis de metáforas consiste en identificar los dominios origen y dominio destino de una forma clara. De hecho, parece que la identificación del dominio origen es la parte sencilla cuando se trata de analizar metáforas presentes en imágenes en movimiento. De manera más evidente, cada foto, sonido, movimiento y composición audiovisual implica la manifestación de esquemas de imagen (por ejemplo: arriba-abajo, sendero, contenedor, equilibrio) y, a través de la representación de motivos específicos, la representación del concepto *gestalt* (ejemplo: edificios, máquinas, animales, etc.) puede actuar como dominio origen potencial. El mayor desafío es identificar el dominio destino principal en la estructura polisemántica de una obra de arte audiovisual y marcar de forma evidente su relación metafórica específica con el esquema de imagen y los conceptos *gestalt* inherentes a la composición audiovisual.

La identificación de los dominios destino de las metáforas audiovisuales implica, en realidad, una tarea más bien canónica del análisis cinematográfico y mediático: diagnosticar asuntos relevantes, temas e intereses de representación en una imagen en movimiento que produzcan objetos potenciales de una manifestación metafórica en la película. Tal y como he propuesto en trabajos anteriores (Fahlenbrach, 2010 y 2014a), la identificación de dominios destino requiere de un reconocimiento considerable de contextos específicos de los medios y géneros, así como de la orientación comunicativa de un artefacto audiovisual. Incluso si las metáforas audiovisuales se caracterizan por su aparición a escala local en un plano o una secuencia por dirigirse

a estructuras mentales, cognitivas y afectivas de la mente de los espectadores, están marcadas igualmente a escala global de toda la obra por los medios e intereses de representación típicos del género. Además, el conocimiento conceptual del público está influido por los discursos culturales actuales, lo que incluye valores, opiniones públicas y actitudes. Debe tenerse en consideración que las metáforas en los medios de comunicación principales reproducen un sentido común cultural, lo que ayuda a identificar cuál es el dominio destino de la metáfora. El impacto cultural y discursivo de las representaciones metafóricas queda reforzado por el hecho de que metáforas conceptuales se usan tanto en discursos de diversos medios como en la comunicación cotidiana. Esto concierne, por ejemplo, a las ideas culturales de «bueno contra malo» o «propio o ajeno», que son objetos de representaciones metafóricas en los discursos de los medios con regularidad.

Más en concreto, el análisis de los esquemas típicos del género y de los medios, de los temas y de los motivos, constituye una herramienta que ayuda a identificar posibles dominios destino. Tal y como Bordwell (1985), Bordwell y Thompson (1990), y Carroll (1996) demuestran, las narrativas cinematográficas están estructuradas por convenciones típicas del género en cuanto a *storytelling*. Y muchos esquemas narrativos se basan en proyecciones metafóricas: desde la *Odisea* de Homero, «la vida es un viaje», por ejemplo, se considerará como un arquetipo metafórico de *storytelling*. También se incluyen temas típicos como la representación canónica de la victoria del «Bien contra el Mal» en las secuencias finales de películas comerciales, donde «la victoria del Bien es la luz» (por ejemplo: un héroe contemplando el amanecer), o «la victoria del Bien es cierre» (por ejemplo: la reunión en familia de los buenos de la película), o «la victoria del Bien es un sendero abierto» (por ejemplo: el héroe ganador entrando en un camino que conduce al horizonte).

Estos ejemplos demuestran que se usan motivos destacados y, a veces, típicos del género para simbolizar un determinado tema (por ejemplo: la lucha entre el Bien y el Mal) de una forma metafórica. Por lo tanto, dichos motivos ayudan a identificar dominios destino en una imagen en movimiento. Generalmente, se consideran los motivos como (a) situaciones típicas que representan significados narrativos en una constelación dramática concreta; y (b) como aquello que está siendo representado en la imagen

y el sonido (Wulff, 1999). La composición de los motivos, sin embargo, proporciona una forma más o menos estandarizada, basada en códigos específicos de representación y de significado, típicos de un género concreto (Wulff, 1999; Wendler y Engell, 2009: 38-50). Además, los *leitmotifs* generan significados originales dentro de una imagen en movimiento (por ejemplo: el silbido del asesino en *M. el vampiro de Düsseldorf* [*M. Eine Stadt sucht einen Mörder*, Fritz Lang, 1931]). Como consecuencia, tanto los motivos estereotípicos de un género como los *leitmotifs* de una película o serie de televisión constituyen pistas evidentes de significados narrativos relevantes, que son dominios destino potenciales de las actuaciones narrativas. Es el caso de los motivos espaciales en las imágenes (por ejemplo: motivos arquitectónicos, puertas, ventanas o paisajes) y los sonidos (por ejemplo: sonidos ambiente recurrentes, motivos musicales). Ambos combinan información relevante sobre la acción en el espacio y su significado narrativo. Por lo tanto, los motivos espaciales únicos están semánticamente relacionados con un artefacto audiovisual. Según Wulff (1999), los *leitmotifs* espaciales pueden considerarse como una «estructura suprasedgmental» que marca la semántica espacial y narrativa en la escala global de la película, serie o videojuego. Al estar fuertemente relacionados con algunos temas narrativos (tanto por las convenciones como por estar dentro de una única imagen en movimiento), los *leitmotifs* espaciales clave son frecuentemente encuadrados por una compleja red de lugares asociados. Como consecuencia, se configura una red de *leitmotifs* espaciales y sub-motivos que impregnan toda la organización espacial de una obra (Fahlenbrach, 2014a, 2010, 2007).

Si los *leitmotifs* se entienden como elementos acentuados en la estructura déctica de las imágenes en movimiento, se puede argumentar que requieren de una clara *gestalt* audiovisual para proponer directamente un significado narrativo específico (por ejemplo: que concierna a un personaje concreto). De ahí que, como formas simbólicas significativas, los *leitmotifs* narrativos sean objetos destacados en las conceptualizaciones metafóricas. En otras palabras, tanto los cineastas como otros creadores de relatos audiovisuales emplean a menudo proyecciones metafóricas para otorgar a motivos importantes —y, especialmente, a sus *leitmotifs*— un significado simbólico y una *gestalt cross-modal* que permita a los espectadores entender y experimentar los

significados narrativos relevantes de una historia ya a un nivel corporeizado. Mientras que los significados generales de muchos motivos son, por un lado, convenciones reconocibles, los conceptos metafóricos ayudan, por otro lado, a diseñar unas *gestalts* corporeizadas y unos significados más específicos para los motivos audiovisuales. Esto se aplica, antes que nada, a los *leitmotifs* de los espacios de acción clave y a la apariencia corpórea de los protagonistas en una narración (Fahlenbrach, 2010) impregnando su estructura global. En consecuencia, crean una red metafórica que transfiere temas clave y significados a un relato audiovisual mediante estructuras y conceptos audiovisuales consistentes. Esto incluye conceptualizar metafóricamente personajes y espacios opuestos.

Dentro de dicha red se pueden distinguir, a escala global, dos tipos de metáforas narrativas: las *metáforas audiovisuales clave* y las *sub-metáforas audiovisuales*. Las metáforas clave se distinguen de las sub-metáforas por tres aspectos: su mayor grado de riqueza estructural y su dominio destino (véase más abajo); su mayor grado de redundancia, y por un estatus deíctico más dominante en la narrativa audiovisual (Fahlenbrach, 2014a: 230). Tanto la riqueza estructural como el potencial del estatus deíctico están íntimamente relacionados con los diferentes tipos de mapas conceptuales, identificados en la CMT.

Siguiendo a Kövecses (2002), se pueden diferenciar distintos tipos de mapas conceptuales y de metáforas: (1) metáforas *estructurales* y (2) metáforas *orientacionales* y *ontológicas*. Las metáforas estructurales usan conceptos ricos como dominio fuente (por ejemplo: «la sociedad es una máquina») con un esquema de imágenes y una estructura *gestalt* (por ejemplo, esquema-contenedor: dentro-fuera; esquema de fuerza: fuerte-débil). Estos dominios origen pueden proyectarse tanto en dominios destino que son conceptos de sistemas complejos, creando metáforas de sistema (por ejemplo «la sociedad es una máquina»), como sobre procesos complejos, dando lugar a *metáforas evento-estructuradas* (por ejemplo: «la vida es un viaje»).

Las *metáforas audiovisuales de sistema* se crean a menudo en los medios de comunicación al diseñar los espacios recurrentes de la acción y los cuerpos de los protagonistas relevantes. Películas distópicas de ciencia ficción como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), por ejemplo, presentan una máquina o un ordenador como un

personaje poderoso, creando así metáforas propias del género, como la de que «el sistema social es una máquina» (Fahlenbrach, 2014b: 83-100). Es más, las metáforas de emoción ontológicas —como la de «el amor es cercanía»— se generan para proveer a las máquinas con un toque humano y afectivo, haciéndolas así más amenazantes. En este caso, las máquinas también actúan como agentes metafóricos (Bartsch, 2010: 240-260) que confieren una cierta emoción a la configuración de una máquina con vida. Por ejemplo, HAL en *2001. Una odisea en el espacio (2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) está provista de una voz suave y tierna y les habla a los astronautas de manera íntima.

En las *metáforas audiovisuales evento-estructuradas*, los procesos y eventos se caracterizan por el empleo de patrones de movimiento. De igual manera, los movimientos de los protagonistas como elementos característicos de la experiencia espacial se usan como dominios fuente corpóreos para conceptualizar audiovisualmente sus intenciones ocultas, sus emociones, o sus valores superiores. Es el caso de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), por ejemplo. Para evidenciar el poder capitalista que domina a los ciudadanos de una ciudad del futuro, la metáfora «intención es movimiento autopropulsado» se atribuye en el relato a las máquinas más que a los seres humanos (o de apariencia humana), como cuando muestran a Deckard durante sus vuelos por la ciudad movido pasivamente *por* las máquinas.

Otros tipos de proyecciones son las metáforas *orientacionales* y *ontológicas*, que proporcionan un dominio origen menos rico conceptualmente, pero que permiten *gestalts* concretas y esquemas de imagen para dominios destino complejos. En las *metáforas orientacionales*, los esquemas mentales básicos y perceptibles de la experiencia espacial se proyectan en dominios destino cognitivos y emocionales («arriba-abajo», «dentro-fuera», «centro-periferia», etc.). Así sucede, por ejemplo, en esquemas metafóricos del tipo «más es arriba»-«menos es abajo», «arriba es bueno»-«abajo es malo». Por su parte, las *metáforas ontológicas* dan a sus dominios destino un estatus ontológico específico. Este modelo resulta especialmente relevante en la representación metafórica de las emociones (Kövecses, 2003), como, por ejemplo: «la emoción es una fuerza física» → «la ira es un fluido caliente en un recipiente presurizado» → «explosión de ira».

Dados los significados esquemáticos y la *gestalt* arquetípicas de las metáforas ontológicas y orientacionales, muchas de ellas constituyen elementos inherentes a toda composición visual y audiovisual. Los esquemas de imágenes establecidos en la composición visual y acústica (por ejemplo: líneas como «camino», estructuras de contenedor en motivos, o composiciones de «arriba-abajo») actúan intuitivamente como dominios origen para conceptualizar significados más complejos y abstractos. Este es el caso, por ejemplo, de la presencia de proyecciones orientacionales como «arriba es bueno», o «arriba es poder» frente a «abajo es malo» o «abajo es débil» en la composición de espacios filmicos.

Obviamente, las imágenes en movimiento construyen redes metafóricas complejas, remitiendo a todos estos tipos de esquemas conceptuales, integrando significados perceptivos, cognitivos y afectivos. Como se ha mencionado antes, bien remiten a metáforas conceptuales ya existentes, o bien generan nuevos esquemas mediante el uso de la imagen, el sonido y el movimiento. Así, nos enfrentamos en los medios audiovisuales con unas redes metafóricas muy densas, incluso en un solo plano. Por lo tanto, la tipología de los diferentes tipos de proyecciones resulta útil para diferenciar a escala local los diferentes tipos de proyecciones audiovisuales en un solo plano o secuencia. La tipología ayuda a distinguir el papel distintivo y deíctico de estas metáforas a escala global y dentro de toda una red metafórica.

Como resultado, las *metáforas audiovisuales clave* pueden distinguirse, por un lado, por sus *proyecciones estructurales* y, por otro, en relación con su estatus deíctico dentro de la red audiovisual. Para crear motivos y *leitmotifs* relevantes, los creadores de imágenes en movimiento a menudo idean los lugares principales de la acción y los cuerpos de los protagonistas mediante la representación de proyecciones estructurales como los dominios origen corporeizados que se manifiestan en imágenes, sonidos y movimientos, y los conceptos complejos de sistemas o procesos específicos como dominios destino.

Su calidad deíctica puede explicarse más a fondo siguiendo a Wuss (1999), quien distinguió tres dimensiones cognitivas del relato cinematográfico: (a) los elementos de la *estructura perceptual*, que solo tienden a ser reconocidos conscientemente por los telespectadores si se repiten; (b) los elementos desta-

cados de la *estructura conceptual* propia de una película que representa sus significados causales (por ejemplo: eventos relevantes); y (c) los elementos incluso más evidentes de la *estructura estereotípica* que hacen uso del conocimiento transmedia de los telespectadores (por ejemplo: los esquemas genéricos). Mientras que las metáforas audiovisuales clave son parte de la *estructura conceptual*, e incluso *estereotípica* de una imagen en movimiento, las sub-metáforas audiovisuales son más bien parte de su dimensión *perceptiva*, que apunta menos a ser reconocida conscientemente por los telespectadores. De este modo, se pueden distinguir tres tipos de sub-metáforas. Primero, las sub-metáforas basadas en proyecciones orientacionales u ontológicas estructuralmente pobres, (por ejemplo: metáforas del tipo «arriba-abajo»), forman parte, a menudo, de metáforas estructuralmente ricas dentro de una composición audiovisual (por ejemplo: «el capitalismo es un edificio»). En segundo lugar, también hay sub-metáforas estructuralmente ricas que solo tienen un estatus deíctico marginal en un relato. Esto afecta, por ejemplo, a la representación de lugares, personajes y objetos con una importancia narrativa circunstancial. Sin embargo, mientras que dichas sub-metáforas son a la vez parte de la textura narrativa y estética de la imagen en movimiento, siempre están conceptualmente relacionadas con las metáforas más visibles de los espacios clave y protagonistas. Además, puesto que tanto los personajes como los lugares pueden también alcanzar una relevancia creciente durante el desarrollo de una historia, las sub-metáforas estructuralmente ricas pueden incrementar su prominencia deíctica y, siguiendo a Wuss, pueden cambiar de la dimensión perceptual de una obra a la conceptual, como se verá en los ejemplos a este respecto en el caso práctico que analizamos a continuación. Cuanto más frecuentemente aparecen, y cuanto más explícitamente se resalta su carácter deíctico, más atención ponen los telespectadores en su estructura audiovisual y su significado narrativo.

En el siguiente caso práctico se demostrará cómo el análisis de la red metafórica global puede combinarse con el análisis de la aparición local y la estructura corporeizada de las metáforas audiovisuales.

Caso práctico: metáforas audiovisuales y mapas metafóricos en Twin Peaks

En su popular e influyente serie televisiva *Twin Peaks*, David Lynch y Mark Frost cuentan la historia de un pequeño pueblo al norte de Estados Unidos con el nombre ficticio de Twin Peaks, donde están ocurriendo varios crímenes misteriosos. La parte principal de la historia se centra en el asesinato de Laura Palmer, una joven estudiante. La investigación del caso la dirige un agente del FBI, el agente especial Dale Cooper, al que le apoya el sheriff local, Harry S. Truman. Desde el episodio piloto, los telespectadores conocen a la mayoría de los ciudadanos de Twin Peaks, enseñándoles a primera vista una comunidad de gente normal, con personajes diversos y diferentes clases sociales.

Lynch y Frost añaden una dimensión misteriosa al esquema narrativo característico del género de la ficción criminal. Ya en el cuarto episodio de la primera temporada, «Rest in Pain» (1.4.), Truman nos indica que hay algo más que un simple asesinato:

Twin Peaks is different. A long way from the world. (...) That's exactly the way that we like it. But there's a back end to that, that's kind of different too. Maybe that's the price we pay for the good things. There's a sort of evil out there. Something very, very strange in these old woods. Call it what you want. A darkness. A presence. It takes many forms. But it's been out there as long as anyone can remember.³

En este momento nos damos cuenta de que las historias que se cuentan en esta serie transgreden la narrativa típica del género que dominaba la ficción policíaca televisiva en aquellos años. No solo narra cómo una comunidad está amenazada por un sujeto criminal y cómo se reconstituye el orden social, sino que también se insinúa que el crimen humano está influido por

³ Traducción de la cita: «Twin Peaks es diferente. Está muy lejos del mundo (...) Así es como nos gusta. Pero hay un problema con eso, y también es diferente. Quizá es el precio que pagamos por las cosas buenas. Hay una especie de demonio ahí fuera. Algo muy, muy extraño en este viejo bosque. Llámalo como quieras. Una oscuridad. Una presencia. Tiene muchas formas. Pero ha estado ahí desde siempre.»

una fuerza sobrenatural. De ahí que, por un lado, al adoptar los esquemas narrativos típicos del género policíaco, los espectadores estén preparados para esperar una historia sobre una comunidad con sus propios derechos, valores y reglas. Por otro lado, se presagia una dimensión misteriosa mediante diálogos sueltos y actitudes y acciones extrañas que hacen que los espectadores esperen que reinen las reglas sobrenaturales del mal, como sabemos por otros géneros como el horror o la fantasía. Sin embargo, no solo el mal tiene una dimensión sobrenatural aquí, sino que también la tiene la sociedad humana. Esto resulta evidente para los espectadores por medio de personajes que experimentan visiones y sueños extraños que, de hecho, tienen un impacto en los sucesos de la vida real.

Tanto el orden social de la comunidad como el poder sobrenatural que gobierna el comportamiento y los crímenes en *Twin Peaks* tienen que manifestarse no solo en las acciones y en los sucesos, sino también en el diseño audiovisual del escenario. Evidentemente, tanto la «sociedad» como compuesto que representa el orden social como el «poder sobrenatural» son objetos relevantes de representación metafórica en el diseño del escenario. Como dominios destino, la «sociedad» y el «poder sobrenatural» se señalan a los espectadores por medio tanto de los temas típicos del género como por los diálogos y acciones mencionadas anteriormente. Además, los telespectadores encuentran junto a Cooper una comunidad movida por reglas sociales y sobrenaturales opacas. Al poner los escenarios naturales en el primer término de la imagen, especialmente el bosque, se desarrollan unas infraestructuras espaciales que adquieren durante la serie una dimensión simbólica y metafórica.

Como argumentaré más adelante, la topografía y los escenarios de *Twin Peaks* que se muestran a los telespectadores se basan en dos metáforas audiovisuales clave, relacionadas durante toda la serie: (a) «la sociedad es un lugar de la naturaleza», y (b) «un poder sobrenatural es un lugar de la naturaleza» → «un poder sobrenatural es un bosque». Además, el «mal» es el tercer dominio destino relevante en la narración. Al personalizarse primariamente en el fantasma Bob y en sus manifestaciones trascendentales en otros personajes (por ejemplo: Leland Palmer), se constituye una tercera metáfora clave que, sin embargo, será menos influyente aquí que la de «el mal sobrenatural es un ser humano».

Para empezar con la primera metáfora audiovisual clave, los *leitmotifs* espaciales se presentan desde el primer momento de la serie en los títulos de crédito. Como es típico en las series, siempre se repite al inicio de cada episodio. Al principio los telespectadores no pueden relacionar ninguna información específica con los planos, por lo que es más bien un elemento de la estructura perceptual del relato (Wuss, 1999). Con su creciente conocimiento del «mundo ficticio» de la serie y con la repetición de los títulos de crédito iniciales, los telespectadores comienzan a enmarcarlos de manera cognitiva y, como argumentaré, también de manera metafórica.

Dentro de la dimensión conceptual de la narración, se invita a los telespectadores a que relacionen la gran atención que los títulos de crédito prestan a los espacios naturales de Twin Peaks con sus ciudadanos y la comunidad.

Los créditos nos presentan de manera consecutiva imágenes de un pájaro, de un molino y un aserradero, un gran camión sobre una plataforma, una calle en un bosque y, finalmente, una cascada y un río. No nos enseña imágenes ni de la gente que vive en Twin Peaks ni de sus casas. Solamente sabemos por la señal a un lado de la calle que estamos entrando en un pueblo: «Bienvenidos a Twin Peaks. Población 51.201». El contraste entre la población indicada en el cartel y la total ausencia de gente en las imágenes y en las vistas naturales insta a los telespectadores a pensar en un lugar fuertemente gobernado por la naturaleza. El bosque como característica específica de este lugar también es algo que comenta explícitamente el agente Cooper la primera vez que pasa por la señal de bienvenida de Twin Peaks: «Nunca he visto tantos árboles en mi vida» («Pilot», 1.1.).

El concepto metafórico de los escenarios naturales representados en *Twin Peaks* evoluciona durante la representación espacial de los episodios a escala global. Rodeados de naturaleza, los edificios individuales (por ejemplo: las viviendas de Laura o Donna, la comisaría o el *diner*) se muestran o en tomas aisladas o en planos interiores. De ahí que nunca tengamos posibilidad de desarrollar un mapa mental de la verdadera topografía urbana de Twin Peaks, ni mediante los planos largos ni al seguir a los personajes con la cámara mientras se mueven por distintos lugares. Al destacar en la realización cinematográfica de cada episodio la relación de los ciudadanos con el entorno —mostrando aislados

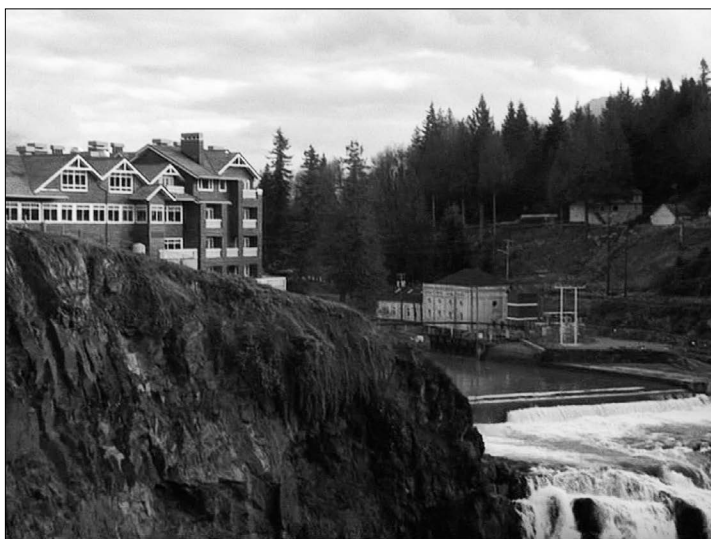
en un hábitat natural a los edificios y a sus habitantes y ocultando la orientación topográfica a los espectadores— se establece una metáfora audiovisual clave en la serie que es «la sociedad es un lugar de la naturaleza».

En cuanto a los crímenes que tienen lugar en Twin Peaks —también las secretas desviaciones del orden social de muchos de sus ciudadanos que se cuentan en los episodios— la «sociedad» es un dominio destino sólido. El orden social, sin embargo, parece haberse equilibrado como si fuera un hábitat ecológico antes del asesinato de Laura.

Un indicio de la dimensión metafórica de la representación de la naturaleza puede encontrarse al final de la segunda temporada, cuando el empresario Ben Horne intenta salvar el bosque de Twin Peaks, no solo por razones personales y ecológicas sino para reconstituir y estabilizar el orden social en la comunidad. De forma pareja, las acciones que van ocurriendo en Twin Peaks se caracterizan en el nivel de la representación espacial global por estar fuertemente dominadas por fuerzas y reglas opacas, y parcialmente sobrenaturales. Al traer al primer término una topografía opaca y rural, se insta a los telespectadores a experimentar y entender el orden social invisible y las reglas de la comunidad de Twin Peaks en términos de un «área natural». Al permitir que los espectadores experimenten por sí mismos estas reglas desde el punto de vista de una orientación espacial bloqueada obtienen una idea corporeizada.

En ciertos motivos espaciales, se usan los aspectos orientacionales de un mapa topográfico como dominio fuente para especificar la metáfora audiovisual clave «la sociedad es un espacio de la naturaleza». De esta manera, se otorga a las jerarquías sociales de *Twin Peaks* una estructura metafórica topográfica. Aspectos espaciales como las diferencias de altitud y las distancias se destacan, por ejemplo, en la representación del Great Northern Hotel. Considerando que su propio nombre implica estar ubicado «más en el norte», su elevada altitud se enfatiza mediante una secuencia recurrente que muestra el hotel justo debajo de una cascada gigantesca, a veces de noche, a veces de día. Con la cascada en primer término y el fuerte sonido del agua cayendo, vemos el hotel encaramado sobre la cascada. En estas cortas secuencias, se enfatiza con fuerza la altitud (Figura 2.1).

Figura 2.1. Great Northern Hotel: «el poder social está arriba»-«el poder social es un poder de la naturaleza».



El movimiento de cámara trazando una panorámica de la cascada hacia arriba, hasta llegar al hotel, representa una convención fílmica clásica para representar el poder, basándose en la proyección orientacional: «el poder está arriba». La composición de la imagen y el elevado volumen del sonido favorecen la impresión de que el hotel es el origen de la cascada y, por tanto, una poderosa fuerza de la naturaleza. Este indicio, basado en una *gestalt*, queda confirmado a lo largo de la serie cuando descubrimos que el jefe del hotel, Ben Horne, es uno de los ciudadanos más poderosos de Twin Peaks, aunando el poder económico de empresario, el poder social y político en la comunidad y, también, el poder criminal. Más aún, es el lugar en el que se hospeda el agente Cooper, el poderoso representante del orden social externo. Precisamente por este motivo redundante del hotel encima de la cascada tenemos una idea más concreta de la topografía de Twin Peaks, concluyendo hipotéticamente que el pueblo debe de estar por debajo del hotel, en el valle. Pero, cuanto más sabemos del jefe y de su red social, más se destaca la dimensión metafórica de este plano en cada repetición. Como tal, puede considerarse como

una sub-metáfora de la jerarquía social de *Twin Peaks*: «El poder social está arriba» (metáfora orientacional); «el poder social es una fuerza de la naturaleza» (metáfora de sistema).

Muy relacionado con esta primera metáfora tenemos la segunda metáfora audiovisual clave: «un poder sobrenatural es un lugar de la naturaleza», que se especifica tanto por los diálogos como por la manera de representar audiovisualmente «un poder sobrenatural es un bosque». No en vano, el bosque de al lado de Twin Peaks se llama «Ghostwood». Como hemos dicho antes, Truman lo describe como una «presencia oscura y malvada». Al referirse a estereotipos populares en cuentos y películas de terror, Lynch y Frost emplean el motivo metafórico de «ghostwood» para transmitir la idea de que un poder sobrenatural reina en Twin Peaks como una *gestalt* espacial. En consecuencia, la cualidad sobrenatural del bosque se insinúa al mismo tiempo dotándolo con los rasgos de un organismo o un ser inteligente, que ejecuta acciones intencionadas. De este modo, se vincula una nueva metáfora de sistema: «Un poder sobrenatural es un ser inteligente». Lynch y Frost lo manifiestan en secuencias recurrentes que presentan el bosque tanto como un «lugar real» como un «lugar imaginario», que se experimenta en sueños, recuerdos y visiones. En ambos casos se muestra como un área en el que el crimen se comete, se presencia, se imagina o se sueña.

Uno de los motivos más repetidos es el bosque como un lugar en el que Donna y James se encuentran tras la muerte de Laura. En una primera escena («Pilot», 1.1.) los vemos por la noche enterrando el collar de Laura. Al final del episodio, la madre de Laura ve su escondite en una visión. Tumbada en el sofá de su casa, empieza a llorar conmovida, como si contemplara algo amenazante. En la siguiente secuencia, una cámara al hombro sigue el punto de vista de una persona en el bosque yendo directamente a la roca donde Donna y James habían enterrado el collar. Entonces, la persona invisible lo quita de ahí. Esta visión remarca la dimensión sobrenatural del bosque y la gente que está ligada a su poder. Esta idea se confirma en otro episodio («Rest in Pain», 1.4.), cuando Donna y James vuelven al escondite y descubren que alguien se ha llevado el collar.

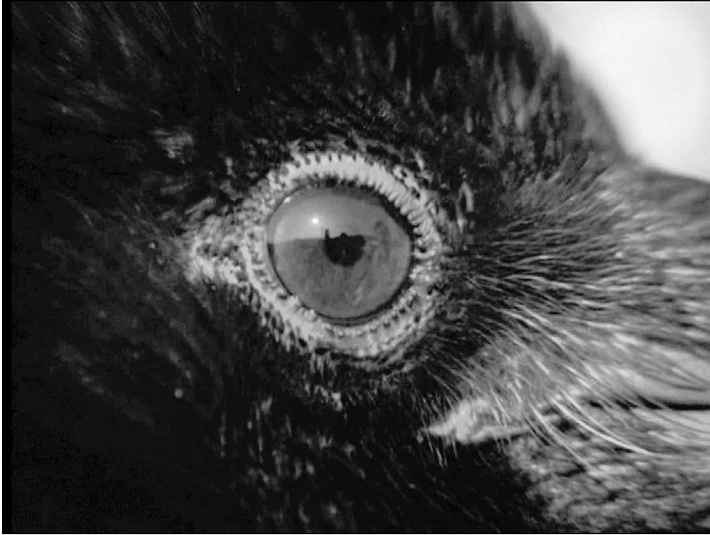
Durante la tercera representación del escondite del collar en el bosque, la dimensión metafórica del bosque como un «ser

inteligente» se forja de manera más evidente. Primero vemos desde un ángulo picado a Donna y James en el suelo, descubriendo que el collar ha desaparecido. De repente, se sobresaltan por el canto de un pájaro situado arriba. Después de un breve contraplano que refleja la reacción de shock en sus caras, la cámara dibuja una panorámica desde ellos hasta una rama, como si un búho les observara desde lo alto. Debido a la perspectiva de la pareja desde arriba, en primer término y con un rápido movimiento de cámara, se le atribuye al búho el carácter de un ser que les observa intencionadamente. Basados en el esquema orientacional «poder es arriba»—«debilidad es abajo», el búho y otros pájaros en la serie actúan como sub-metáforas de una fuerza sobrenatural en el bosque. Como animales que viven en Ghostwood, no solo son los habitantes del bosque, sino que también son una «fuerza sobrenatural» (y, en consecuencia, actúan como metonimias de ese poder). La forma de rodarlo conceptualiza la mirada de los búhos como «saber es ver», otorgándoles así inteligencia e intencionalidad.

Por ejemplo, en «Cooper's Dreams» (1.6.) un cuervo sigue al equipo de policía formado por Truman y Cooper durante una investigación en el bosque. La escena comienza con el único gran plano general de Twin Peaks, que contemplamos desde la perspectiva de un cuervo que sobrevuela la ciudad. Después de varios planos que exhiben diferentes perspectivas cenitales, la cámara se acerca lentamente al equipo policial, que camina por el bosque, con una panorámica hasta su perspectiva (humana). Por corte se pasa a otro plano que muestra a un cuervo aterrizando sobre una rama. El paseo de los policías continúa con varios sonidos de un pájaro, indicando así su presencia permanente y, quizá, su vigilancia. En la siguiente escena, el lugarteniente Hawk (halcón en inglés) les conduce a través del bosque, incluso parece que esté siguiendo los sonidos de los pájaros. Como si fuera su «guía», el cuervo está de nuevo posado en una rama y emprende el vuelo como si les estuviera señalando la dirección correcta. Cuando llegan a una cabaña en el bosque, que luego descubrirán que es un lugar relevante en el asesinato de Laura, se presenta un plano detalle del ojo derecho del cuervo mirándolos. De nuevo, este plano genera la metáfora evento-estructurada «saber es ver».

Ya se auguraba en el episodio piloto que los pájaros podían ser parte de un «poder sobrenatural» cuando un gigante le dice a

Figura 2.2. Los pájaros: «el poder sobrenatural es un ser inteligente»



Cooper en un sueño: «Los búhos no son lo que parecen». No obstante, es solo su aparición repetitiva y su marco narrativo lo que enfatiza cada vez más su carácter metafórico y deíctico conforme avanza la trama. Al introducirlos como elementos narrativos de la estructura perceptiva, los pájaros se hacen cada vez más relevantes en la estructura conceptual de la historia, como sub-metáfora de que «un poder sobrenatural es un ser inteligente».

Durante el desarrollo de la narración de la serie, también comprendemos los rasgos ambivalentes de la gente que vive en Twin Peaks. Como hemos mencionado antes, casi todos los ciudadanos tienen sus secretos, que incluyen traición y mentiras a sus esposas, compañeros y amigos, así como actividades criminales leves y graves. Uno de los personajes más ambiguos, que los telespectadores solo conocen tras su muerte, es Laura Palmer. Se reclama constantemente la participación mental de los espectadores, puesto que se les facilita una información enigmática, fragmentaria, no solo de su asesinato, sino también de su personalidad. Mientras que la mayoría de sus amigos y familia la describen como una chica generosa y moralmente impecable, otros la recuerdan como una «chica salvaje», drogadicta, envuelta en actividades sexuales con muchos hombres.

De manera significativa para los rasgos ambivalentes de los ciudadanos de Twin Peaks, el «mal» aparece en la *gestalt* de los seres humanos, como en los casos de Bob o Leland Palmer («el mal sobrenatural es un ser humano»). Estas ambivalencias entre lo humano y lo sobrenatural, entre el bien y el mal, que gobiernan Twin Peaks quedan simbolizadas, de manera más evidente, en la segunda temporada, mediante otro motivo espacial conceptualizado metafóricamente: las logias. En «Dispute Between Brothers» (2.10.) aprendemos de Hawk, el ayudante del sheriff, las leyendas arcaicas de una logia blanca y otra negra. Como espacios extra-dimensionales, se dice que son gobernados por fuerzas sobrenaturales, que están al mismo tiempo relacionadas con el alma humana y la moralidad. Más en concreto, la maldad humana y las fuerzas sobrenaturales residen en la logia negra, mientras que el amor y los buenos espíritus habitan la blanca. De forma pareja, Lynch y Frost introducen al final de la segunda temporada otra sub-metáfora espacial del «poder sobrenatural» para especificar sus rasgos «malvados»: «un mal sobrenatural es un espacio cerrado en la naturaleza».

En el último episodio de la serie original («Beyond Life and Death», 2.22.), los telespectadores presencian la transformación de humanos en monstruos de la logia negra. El ex-agente loco y adversario de Cooper, Windom Earle, secuestra a la novia de Cooper, Annie Blackburn. Después la lleva a la logia negra, que tiene una salida hacia el bosque (un pequeño valle rodeado de árboles pequeños). Una vez que Annie ha entrado en el círculo de esos árboles ingresa en un estado hipnótico y pierde el control sobre su cuerpo y su mente. Una cortina roja aparece tras el pequeño valle por el que Annie sigue a Earle sin quererlo. Sus cuerpos y la cortina desaparecen. Poco después, Cooper atraviesa la cortina buscando a Annie. Esta vez le seguimos a él dentro de la logia. Ahí vemos cómo Cooper, el guardián del orden civil y el bien, busca una explicación. Sin embargo, no solo pierde la orientación espacio-temporal y existencial, sino que empieza a transformarse en un monstruo malvado. Para poder enseñar al telespectador la experiencia de la transformación afectiva y corpórea del bien al mal y del ser humano a un ser sobrenatural como una transformación que podría pasarle a cualquiera, Lynch y Frost diseñaron la logia como un espacio metafórico, conceptualizando el poder

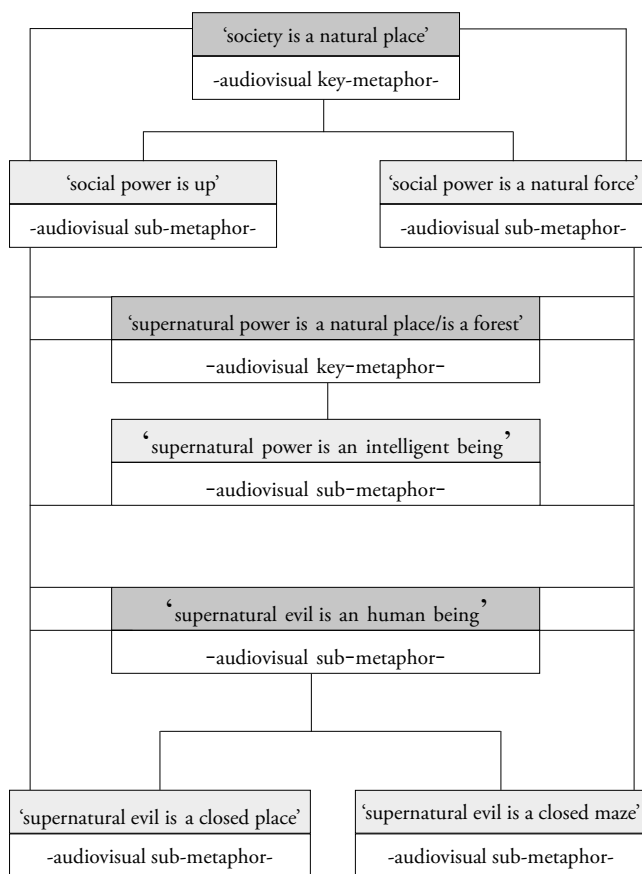
sobrenatural sobre la base de experiencias concretas espaciales basadas en el movimiento.

Inicialmente, el paso del universo natural al sobrenatural queda marcado por el paso de los personajes a través de la cortina. Al destacar el esquema-contenedor en la composición visual de la cortina, la proyección «enfrentarse a lo sobrenatural es franquear una entrada» se crea como una metáfora audiovisual *evento-estructurada* que, evidentemente, nos muestra al protagonista abandonando el espacio terrenal. El interior de la logia se presenta, entonces, como un espacio paradójico, donde las reglas mundanas quedan suspendidas. Cooper se mueve en él como en un laberinto, ya que todas las habitaciones parecen iguales y, a menudo, de repente cambian la decoración, una vez que él está dentro. Esta desorientación espacial discurre en paralelo a la incertidumbre existencial, producida por la apariencia fantasmal de los *doppelgangers*. Al seguir los movimientos de Cooper y representar cómo son guiados de manera creciente por fuerzas extrañas, el relato establece otra metáfora audiovisual evento-estructurada: «enfrentarse al mal es perder el control sobre el movimiento». Ser capturado en este lugar, no tener escapatoria, genera la metáfora audiovisual de sistema: «el mal sobrenatural es un espacio cerrado» y, más en concreto, «el mal es un laberinto cerrado». Solamente ofreciendo su alma al fantasma del malvado Bob el propio Cooper puede abandonar ese espacio como un *doppelganger*. Como resultado, la siguiente red metafórica representada en la Tabla 2.1 se desarrolla alrededor de los espacios clave en la serie.

Conclusión

Tal y como el análisis ha mostrado, Lynch y Frost generaron a lo largo de la estructura global de la serie una compleja red de metáforas espaciales que permitían a los espectadores experimentar cognitiva, afectiva y corpóreamente la dimensión ambigua y misteriosa de los crímenes ocurridos en Twin Peaks, en términos de *gestalt* espaciales concretas en un ambiente rural. Más en concreto, la estrecha interacción entre crímenes humanos y una fuerza malvada sobrenatural y trascendental se hace evidente conforme el desarrollo de la serie va triangulando las metáforas audiovisuales clave en la creación global de los espacios «la sociedad es un

Tabla 2.1 Red de Metáforas Audiovisuales clave y Sub-Metáforas en Twin Peaks.



lugar de la naturaleza», «el poder sobrenatural es un bosque» y «el mal sobrenatural es un ser humano». Al mostrar a los ciudadanos de Twin Peaks como residentes de un área natural y aislada, incluido un «Ghostwood» (bosque de fantasmas), se subraya un concepto narrativo general en toda la serie: el orden social y las fuerzas sobrenaturales están entrelazadas por la naturaleza, que actúa como portal de entrada metafórico entre esas dos áreas. Para los dos dominios complejos y abstractos «sociedad» y «poder sobrenatural», la naturaleza rural —y especialmente el bosque—

ofrece dominios origen significativos: los árboles del bosque, su opacidad, los pájaros como sus habitantes inteligentes y otras fuerzas naturales como la cascada. Como se ha demostrado, todos estos sub-dominios proporcionan muchos conceptos basados en estructuras espaciales y en esquemas de imágenes para conceptualizar con la visión, el sonido y el movimiento la intensidad, el poder autónomo y la dinámica tanto del orden social como del sobrenatural que gobiernan Twin Peaks. Como dominios origen compartidos, se usan en el relato para generar una red metafórica a escala global, construida alrededor de metáforas clave —lo que incluye diferentes sub-metáforas específicas—, que, a veces, solo se vuelven perceptibles conforme avanza la serie, cuando cambia la estructura semántica del relato de perceptual a conceptual (véase tabla 2.1). De manera significativa, se especifican las metáforas audiovisuales clave tanto por el sistema estructuralmente rico como por las proyecciones evento-estructuradas (por ejemplo: «el mal sobrenatural es un espacio cerrado en la naturaleza») como por simples proyecciones orientacionales (por ejemplo: «el poder social está arriba»).

Para concluir, los espacios de la acción narrativa en las series de televisión pueden usarse por los creadores para construir una red espacial de metáforas clave y sub-metáforas. Estas permiten a los telespectadores generar un conocimiento corporeizado de significados narrativos complejos e invisibles. Mientras que en las películas la dimensión metafórica de los *leitmotifs* espaciales se hace a menudo explícita en su primera representación (frecuentemente, mediante composiciones audiovisuales más densas), una serie de televisión puede utilizar un marco temporal más amplio para forjar el significado metafórico de los motivos recurrentes.

La acentuación deíctica de un motivo puede darse a través de su repetición. Un motivo repetido puede generar progresivamente un significado metafórico a escala global. Esto puede ocurrir en asociaciones específicas anunciadas estéticamente (por ejemplo, por medio de planos cortos) y otorgando a los telespectadores información adicional sobre un lugar. Más en concreto, los títulos de crédito iniciales, que son elementos constantes en las series, pueden cambiar su significado para los telespectadores, puesto que su recepción queda cognitiva y afectivamente «enriquecida» por el conocimiento adquirido y las sensaciones experimentadas como telespectadores de los epi-

sodios anteriores. Por consiguiente, como he argumentado para *Twin Peaks*, el significado metafórico de los títulos de crédito iniciales puede ser reconocido solo cuando te has familiarizado con los temas de la serie. En otras palabras, el dominio destino del significado metafórico de unos títulos de crédito frecuentemente resulta evidente durante los episodios. Gracias a la repetición constante y al reencuadre cognitivo la dimensión metafórica puede convertirse en obvia. Sin embargo, la propia composición de los títulos de crédito tiene que proporcionar esquemas de imágenes y conceptos *gestalt* que actúen de forma evidente como dominio origen metafórico en relación con los destinos metafóricos que los espectadores van reconociendo progresivamente durante el transcurso de la serie.

Como resultado, parece que el análisis de la metáfora en los medios audiovisuales debería centrarse no solo en las metáforas audiovisuales presentes en planos sueltos y secuencias, sino que también deberían considerar, especialmente en series de televisión, la red metafórica global. Podemos así reconocer cómo las imágenes en movimiento usan los modelos mentales generados globalmente y los mapas de los telespectadores como recursos audiovisuales que ayudan a crear significados cognitivos, afectivos y corpóreos específicos.

Bibliografía

- Bartsch, Anne (2010): «Vivid Abstractions: On the Role of Emotion Metaphors in Film Viewers' Search for Deeper Insight and Meaning», en *Midwest Studies in Philosophy* 34(1), pp. 240-60.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin (1990): *Film Art. An Introduction*, New York: McGraw-Hill.
- Boroditsky, Lera; Ramscar, Michael (2002): «The Roles of Body and Mind in Abstract Thought», en *Psychological Science* 13(2), pp. 185-89.
- Carroll, Noël (1996): *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coëgnarts, Maarten; Kravanja, Peter (2012): «Embodied Visual Meaning: Image Schemas in Film», en *Projections: The Journal of Movies and Mind* 6(2), pp. 84-101.
- Danesi, Marcel (1989): «The Neurological Coordinates of Metaphor», en *Communication & Cognition* 1, pp. 73-86.
- Fahlenbrach, Kathrin (2007): «Embodied Spaces. Film Spaces as Leading Audiovisual Metaphors», en *Narration and Spectatorship in Moving Images*, Fisher, Joseph D.;

- Anderson, Barbara (eds.), Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, pp. 105-24.
- Fahlenbrach, Kathrin (2014a), «Metaphoric Narratives. Paradigm Scenarios and Metaphors of Shame in Entertainment Films», en *Image [é] Narrative. Special Issue: Metaphor, Bodily Meaning, and Cinema*, Coëgnarts, Maarten; Kravanja, Peter (ed.), 15(1).
- Fahlenbrach, Kathrin (2014b), «Embodying Utopia and Dystopia in Vision and Sounds of Moving Images. Metaphoric Performances in Science-Fiction-Films around 1968», en *Sound and Visions. Counterculture and the Global 1968*, Brown, Timothy; Lison, Andrew E., New York: Palgrave Macmillan, pp. 83-100.
- Fahlenbrach, Kathrin (2010): *Audiovisuelle Metaphern. Zur Körper- und Affekts- thetik in Film und Fernsehen*, Marburg: Schüren.
- Fahlenbrach, Kathrin; Flückiger, Barbara (2014): «Immersive Entryways into Televisual Worlds. Affective and Aesthetic Functions of Title Sequences in Quality Series», en *Projections. Journal for Movies and Mind* 8(1), pp. 83-104.
- Forceville, Charles (2005): «Cognitive Linguistics and Multimodal Metaphor», en *Bildwissenschaft: Zwischen Reflektion und Anwendung*, Sachs-Hombach, Klaus (ed.), Cologne: von Halem.
- Forceville, Charles; Jeulink, Marloes (2011): «The Flesh and Blood of Embodied Understanding: The Source-Path-Goal Schema in Animation Film», en *Pragmatics & Cognition* 19(1), pp. 37-59.
- Gallese, Vittorio; Lakoff, George (2005): «The Brain's Concepts. The Role of the Sensory-Motor System in Conceptual Knowledge», en *Cognitive Neuropsychology* 22, pp. 455-79.
- Grodal, Torben (2009): *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Oxford: Oxford UP.
- Grodal, Torben (1997): *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford: Oxford University Press.
- Kövecses, Zoltán (2003): *Metaphor and Emotion. Language, Culture, and Body in Human Feeling*, Cambridge: Cambridge UP.
- Kövecses, Zoltán (2002): *Metaphor. A Practical Introduction*, Oxford, New York: Oxford UP.
- Plantinga, Carl (2009): *Moving Viewers. American Film and the Spectator's Experience*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Lakoff, George; Johnson, Mark (1980): *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press.
- Smith, Greg M. (2003): *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Wendler, André; Engell, Lorenz (2009): «Medienwissenschaft der Motive», en *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Special Issue Motive, pp. 38-50.
- Whittock, Trevor (1990): *Metaphor and Film*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Winter, Bodo (2014): «Horror Movies and the Cognitive Ecology of Primary Metaphors», en *Metaphor and Symbol* 29, pp. 151-70.
- Wulff, Hans J. (1999): *Darstellen und Mitteilen: Elemente einer Pragmasemiotik des Films*, Tübingen: Narr Verlag.
- Wuss, Peter (1999): *Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*, Berlin: Edition Sigma.