

Semántica y Pragmática: Apuntes 2

Dos Metáforas de la Semántica

- La metáfora de “canalización” (codificación):



La metáfora de “canalización”. Las palabras “contienen” significados. Las ideas “se embalan” en palabras y “se envían” a otra persona, que “desembala” las palabras y entonces “tiene” el significado.

La filosofía antigua y moderna ha usado ampliamente esta metáfora. Se asocia con lo que Lakoff (1987) llama filosofía “objetivista”, o

“objetivismo”. Éste es el punto de vista (seguramente un extremo) que dice que toda conceptualización humana es un reflejo de la realidad objetiva que existe fuera de nuestra mente. La meta de la comprensión es emparejar categorías conceptuales con las categorías objetivas tan precisamente como sea posible.

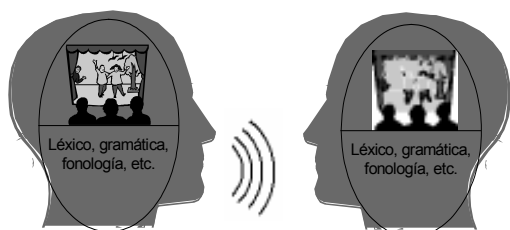
Incluso los conceptos abstractos como “amor” o “sinceridad” deben tener realidad objetiva “exterior” a la conceptualización humana. La tarea de un traductor de tales términos es simplemente “embalar” la misma información en distintos paquetes (las palabras de una distinta lengua). La exactitud de una traducción se percibe como el grado en el cual la información en los nuevos paquetes se alinea con la información en el original.

La filosofía objetivista ha resultado muy útil, especialmente en los siglos recientes. Ha hecho posible la revolución industrial, con todos sus logros impresionantes. La idea es que hay una realidad objetiva que es “mente-independiente”, y la meta de un científico es “capturar” esa realidad en el lenguaje. Los “lenguajes” de programación computacional funcionan exactamente según este principio, y pueden así lograr tareas asombrosas. Los “bits” (?) están encendidos o apagados, verdaderos o falsos. Las palabras se asocian, o no, correctamente con significados. No hay (o hay muy poca) posibilidad de incertidumbre, comprensión parcial o extensión metafórica. Las categorías de la vida mental de los seres humanos pre-existen, es decir, están dadas en la realidad objetiva.

Lectura: Cuenca y Hilferty, c. 1 (ojo especialmente pp.15-16).

Dos Metáforas de la Semántica

- La metáfora del “escenario de discurso”.



La metáfora del escenario del discurso. Los enunciados lingüísticos (y otros hechos comunicativos) son “sugerencias indirectas” al significado del hablante. La comunicación consiste en la modificación del ambiente físico de la audiencia (vía la representación auditiva, visual y de otros medios) de tal manera que les provoca la formulación de opiniones, pensamientos, sensaciones, etc. en el oyente que son mas o menos idénticos a los que el hablante intenta. Desde este punto de vista, un comunicador es como el

director de un drama que elabora una "historia" (una idea particular, un pensamiento) en un escenario construido en base a las nociones conceptuales ya compartidas por el locutor y la audiencia. El proceso de comprensión involucra "inferencia activa" de parte de la audiencia. La audiencia debe desear intencionalmente formar un pensamiento que se parece al pensamiento que el hablante intenta expresar. La audiencia utiliza las sugerencias indirectas dispersadas en el ambiente por el hablante para construir una conjetura razonable en cuanto a lo que se está comunicando. La construcción del oyente no será exactamente igual que la idea en la mente del hablante, pero si es "bastante parecida", entonces podemos decir que la comunicación ha tenido éxito.

Semántica de la escena. El discurso es como un drama. Toda la información se almacena incrustada en un contexto que se puede conceptualizar como una escena. Las personas asumen que la otra gente (por lo menos la que habla la misma lengua) tiene en su enciclopedia mental una "red" de las escenas prototípicas, idealizadas, que pueden servir como la base para crear y comunicar nuevos pensamientos.

Por ejemplo, consideramos la escena del Teatro Nacional de Perú. Si deseo contarles algo sobre una experiencia específica que tuve en el Teatro Nacional ayer, puedo confiar en la probabilidad que ustedes ya tienen en sus mentes una "imagen mental" del Teatro Nacional -- que tiene puertas, un escenario, escaleras que van a los asientos, un guardaropa, un bufet, etc. No tengo que introducir toda esta información en mi discurso. Puedo asumir que ya existe en sus mentes. Puedo utilizar esa asunción para construir el mensaje específico que es pertinente a nuestro contexto inmediato; quizás por casualidad encontré a un amigo mutuo allí, cerca del bufet en el segundo piso, durante el intermedio. No tengo que explicarles qué es el bufet, donde está, o qué es un intermedio. Puedo asumir todo eso.

Los comunicadores utilizan escenas prototípicas y situaciones conocidas compartidas por sus audiencias como base para construir mensajes específicos. Las escenas son diagramas "esquemáticos" más bien que "enriquecidos". Contienen los "huesos" de un mensaje. La comunicación no puede consistir simplemente en tales escenas, porque de esta manera no habría nada "nuevo" en una escena. Es algo ya compartido entre hablante y audiencia. No hay ningún punto para comunicarse si no hay nada "nuevo" que decir.

Guiones (scripts): Secuencias de eventos previstos. Son como las escenas pero dinámicos. Si una situación específica se asemeja a un guión almacenado a un grado suficiente, este guión almacenado se puede utilizar como base sobre la cual se puede construir un mensaje referente a una situación específica. Por ejemplo, consideramos el guión del autobús. Hay que subir, encontrar un asiento (si hay), pagar al cobrador, advertir con anticipación el paradero donde se dejara el autobus, y bajar.

Todas estas acciones se puede asumir, si el hablante quiere contar algo que pasó cuando tomó el bus en una ocasión.

Modelos cognitivos: Lakoff (1987), Lakoff y Johnson (1979). Los hablantes usan "esquemas cognitivos idealizados" para almacenar, categorizar y procesar la información. Estos modelos están basados en la metáfora. Los nuevos conceptos se pueden construir en base a modelos cognitivos existentes por medio de la extensión metafórica.