The Wayback Machine - https://web.archive.org/web/20111226052038/http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n38/…

RAZÓN Y PALABRA
Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación
www.razonypalabra.org.mx
Sobre la Revista | Contribuciones | Directorio | Buzón | Búsqueda

Abril - Mayo
2004

De la Reproducción Mecánica a la Producción Digital en la Semiótica de Imágenes

Número Actual

Número Actual
Números
Editorial
Sitios de Interés
Libros
Ediciones Especiales

Proyecto Internet

Carr. Lago de Guadalupe Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

Por Göran Sonesson
Número 38

Resumen:
Cuando en los años sesenta del siglo pasado mucha gente empezó a hablar de la sociedad de imágenes, esto nada más podría significar que había un aumento cuantitativo de imágenes teniendo funciones importantes en la cultura. Sin embargo, los cambios que han habido después tienen una naturaleza más cualitativa. Si la fotografía constituye la primera forma de imagen mecanográfica, que, contrariamente a las imágenes chirográficas, resultan de una transformación global a partir de la realidad perceptiva, la imagen producida por una computadora combina rasgos de la chirografía con una naturaleza fundamentalmente mecanográfica. En la "realidad virtual", el límite entre la realidad y el signo queda reducido a sus rudimentos.

La imagen es un signo, por lo que, una vez creada, se puede repetir infinitamente. Sin embargo, no ha sido así durante la historia de la humanidad, en oposición a lo que ha pasado desde tiempos inmemoriales en el caso del signo competidor, la palabra. Desde la prehistoria hasta hace poco ha predominado la imagen única, aunque ya durante el renacimiento se empezaron a inventar procedimientos que permitirían su reproducción, de la xilografía hasta la actual impresora láser. Gracias a la computadora, la imagen por fin puede realizar otra característica del signo prototípico, puede constar de elementos repetibles y acabados, como la lengua, aunque en la forma particular de las imágenes.

Cuando la imagen pasa de la simple reproducción mecánica a la producción digital, como en el caso de la imagen virtual, tiende, por otro lado, a perder su calidad de signo, o así lo parecería. Quizás ya la imagen televisiva podría estar a punto de confundirse con la realidad misma.

La imagen es primero superficie. Y como superficie se vuelve signo. Nuestra tarea es estudiar en qué sentido es signo antes de reproducirse sin límites y antes de presentarse como el resultado de combinaciones infinitas de elementos mínimos. Pero también es necesario entender de qué propiedades del signo surge la posibilidad de la reproducción y, más tarde, la producción a partir de elementos mínimos — y por qué, al mismo tiempo, su calidad de signo parece hoy precaria.

1. LA IMAGEN COMO SUPERFICIE

1.1. EL ACTO GRÁFICO ELEMENTAL Y LA IDEOLOGÍA DE LOS PIXELES

Percibimos la imagen como algo indivisible, algo ininterrumpido, a diferencia de la lengua, que se presenta como compuesta de un número finito de pequeñas partes. El niño descubre el acto gráfico elemental (véase Gibson 1978; 1980; Lurçat 1974) cuando su interés cambia del movimiento manual, como tal, a las huellas que estos movimientos dejan en el papel, o en otro soporte, cuando la mano sostiene un lápiz y el lápiz se apoya contra el papel. Más adelante, el acto gráfico se divide en dos líneas de desarrollo completamente diferentes: una parte de su adquisición se adiestra por la representación de una cantidad limitada de líneas y curvas que llamamos letras; la otra parte disfruta de una libertad relativa, al menos hasta que llegue al estadio del realismo, tan difamado por los pedagogos. De

acuerdo a una de las metáforas más antiguas del mundo de la computación, se dice que la escritura (y también – aunque eso sea menos evidente para el lego – la lengua hablada) es digital mientras que la imagen es análoga. Esto no quiere decir que por regla la imagen sea icónica, es decir, igual a lo que representa, sino que es continua, tal como la realidad – tal como lo es una esfera tradicional de reloj, a diferencia del indicador de cifras del reloj de cuarzo.

La semiótica de baratijas de la década de los sesenta quería hacernos creer que todos los sistemas de significación funcionaban de la misma forma que el lenguaje verbal. El idioma, según han demostrado los lingüistas, está compuesto de pequeñas partes, las palabras, que tienen expresión y contenido y que pueden seguir dividiéndose en partes aún más pequeñas, que sólo existen en el nivel de expresión (fonema, grafema), y eventualmente también en pequeñas partes independientes de la expresión en el nivel del contenido (semas, etc.). Además, el signo lingüístico es considerado arbitrario en dos sentidos: la expresión, por ejemplo el sonido, no se parece al contenido, lo cual se muestra en las diferencias entre idioma e idioma; y el signo como totalidad no está determinado por el mundo de la percepción, lo cual se deduce del hecho de que distintos idiomas establecen límites entre ciertos fenómenos en distintos lugares. Es por eso que muchos semióticos opinaban, en esa época, que la imagen también debería ser divisible en partes pequeñas y arbitrarias.

Umberto Eco, pese a ser indudablemente el propagandista más exitoso de esta teoría, modificó posteriormente su concepción. Aunque siguió sosteniendo radicalmente su afirmación sobre la convencionalidad de la imagen, negó a la vez la posibilidad de analizar la imagen en pequeñas partes; por lo tanto, se adhirió a la sabiduría tradicional. Con anterioridad y con más precisión el filosofo norteamericano, Nelson Goodman, había expresado la misma opinión; también para él la imagen era convencional como el idioma, pero se diferenciaba por ser "compacta". Esto implica que a pesar de lo extenso que haya podido ser el análisis de la imagen, siempre era posible continuar la división. Es decir, se podía introducir una tercera unidad entre cada par de las unidades anteriormente establecidas y otra nueva unidad entre cada uno de los pares resultantes, y así, sucesivamente, al infinito. Naturalmente, esto equivale a decir que la imagen no tiene unidades puesto que cada división tiene el mismo valor (véase Sonesson 1989a; 1995).

Mientras Eco y Goodman afirman que la imagen se parece al idioma por ser convencional, pero se diferencia de éste por no ser divisible en unidades menores, existe en realidad toda la razón (como nos enseña la psicología de la percepción) de suponer que la imagen está basada fundamentalmente en relaciones de igualdad (es icónica), y que se analiza en rasgos (véase Sonesson 1989a; 1992a; 1998a, 2000). De esta manera, la imagen es, a su modo, también digital.

Se podría pensar que el carácter digital de la imagen se confirma por la posibilidad de crear imágenes en computadora, sobre todo por la existencia de imágenes compuestas de pixeles o "puntos pintados" – frente a las gráficas, que resultan por vectores. La pantalla, en el primer caso, y tal vez el papel impreso, está cubierta de una red de puntos blancos y negros (suponiendo que no haya acceso al color); la imagen resultante consta de una serie de rasgos que pueden parafrasearse como "blanco en posición 1,1", "negro en posición 1,2", etc. En el segundo, sólo se indican las coordenadas del inicio y término de una figura. La figura es un todo continuo, no una reunión de puntos. Razonar así, no obstante, es mezclar los niveles de análisis: es confundir *forma* y *sustancia*.

También los sonidos del idioma tienen características innumerables y se pueden dividir de distintas maneras de acuerdo con éstas; aunque, mientras algunas características del

sonido son irrelevantes en todos los idiomas, otras se utilizan en ciertos idiomas y en otros no. Como forma se cuenta sólo los rasgos de la expresión que conducen a la percepción del contenido, y viceversa; los demás pertenecen a la substancia. En sueco, los rasgos que diferencian la "r" de la "l" son parte de la forma; la diferencia entre r-gutural y la r-alveolar pertenece a la substancia del idioma sueco, pero no a la del castellano (en algunas variantes). Un análisis de rasgos que tome en cuenta las características del sonido que diferencian la "r" de la "l" es irrelevante para el idioma japonés; de la misma manera que no tiene tampoco importancia para el idioma sueco la diferencia entre la r-gutural y la r-alveolar.

Eco (1968:215ff; 1976:323f) cae exactamente en este tipo de paralogismo cuando afirma que la fotografía rastreada en un diario y la técnica de enviar una imagen de un lugar a otro medio de la red telefónica, demuestran que es posible dividir la imagen en rasgos. No obstante, esto es completamente irrelevante, ya que no es este análisis el que nos permite ver la imagen como signo de algo. Se puede decir tanto de la imagen rastreada como la de la telefoto y la de la informática, que materialmente son una acumulación de puntos, comparable a la imagen de un rompecabezas que se ensambla con distintas piezas; sin embargo, de manera similar al caso del rompecabezas, la imagen, como tal, está enteramente compuesta de otras unidades, que pueden funcionar en la percepción, una vez que la imagen materialmente se una nuevamente, después de que el rompecabezas haya sido armado, o las señales digitales hayan llegado a su destino.

En la percepción, la imagen se deja analizar en rasgos, como lo prueba la existencia de imágenes muy abstractas o simplemente esbozadas (véase Sonesson 1989a; 1992a; 1998a; 2000). Actualmente, gracias a la computadora, se logra también la creación de imágenes a partir de combinaciones de rasgos. Los elementos forman una retórica debido a que están más extendidos que en la lengua.

1.2. RETÓRICA DE LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES

De la época prehistórica hasta el renacimiento predomina la imagen única. No hay que ver un valor en la unicidad, como se hizo más tarde con la creación del concepto de arte. Para empezar, la imagen única es una limitación: un tipo de signo con una sola réplica (copia). Durante mucho tiempo sólo le fue posible a una minoría poseer una imagen, poder verla y eventualmente permitir a otros copiarla. En algunos países y climas, el fresco fue reemplazado rápidamente por pinturas sobre madera, cobre o tela, transportables con más facilidad. Apareció un mercado abierto para la venta de imágenes, y el libro y otros impresos difundieron ampliamente las imágenes. Los procedimientos para reproducir imágenes desarrollados posteriormente (xilografía, grabado en cobre, etc.) hicieron posible realizar cada vez mayor cantidad de copias conservando el parecido con el original. La fotografía perfeccionó lo que Ivins (1953:4, 113ff) llamó "el enunciado repetible con exactitud mediante imágenes", es decir, la producción de incontables réplicas de cada imagen original. Nuevas formas visuales omnipresentes que se reproducen de inmediato nacieron con el cine y la televisión, más recientemente con los multimedios y otras expresiones visuales relacionadas con la computadora.[1]

En un texto clásico, Walter Benjamin proclamó, ya en la década de los 30, el inicio de la era de la reproducción mecánica de la obra de arte. Por un lado, esta afirmación era prematura; en lugar de perder su aura, que alguna vez fue liviana como un soplo, el arte la ha vuelto a fundir en bronce; el mundo del arte, más que nunca, se basta a sí mismo. Por otro lado, la predicción de Benjamin no era suficientemente radical. La repetición mecánica se ha convertido en digital, lo cual implica que su tipicalidad ya no parte de un original previo, que es percibido como tal. Y de haber sido un medio sólo para la reproducción, ha llegado finalmente a ser también la forma misma de la

producción de la imagen (véase Sonesson 1997a, b; 199), 2001).

Benjamin habla de cómo la imagen, cuando ya ha sido creada, puede copiarse y difundirse en nuevos ejemplares. Si la página web sirve nada más para reproducir una pintura al óleo escaneada sigue siendo un medio de reproducción; pero si uno combina partes de imágenes anteriores en un programa gráfico para obtener una nueva imagen, la computadora se vuelve en un medio de producción. La mecanización de las formas de construcción no coinciden necesariamente con las formas de distribución, aún cuando determinadas formas de construcción, como el cine y la computadora, de antemano parecen estar condicionadas a una distribución mecánica.

La división del signo visual fundada en la terminología coloquial da origen a tres categorías visuales (Sonesson 1987; 1992a; 1997a, b): las *clases de construcción*, definidas por lo que es relevante en la expresión en relación a lo que es relevante en el contenido, lo cual, por ejemplo. diferencia la fotografía de la pintura; las *clases de función*, que se dividen de acuerdo a efectos sociales anticipados, por ejemplo, que la publicidad tenga por meta vender productos, que la sátira ridiculice a algo; y las *clases de circulación*, caracterizadas por los canales por los que las imágenes circulan en la sociedad, lo cual hace del cartel algo diferente de la imagen del diario o de la tarjeta postal algo distinto del póster.

Aquí está dada la primera fuente para una retórica visual: mediante la mezcla de distintas clases de construcción, clases de función y clases de circulación, se produce una ruptura de nuestras expectativas (Sonesson 1996a, b; 1997b). Entre la mezcla de clases de construcción se puede contar el collage cubista, cuyos materiales son heterogéneos. Podemos encontrar una mezcla de clases de función en la conocida propaganda de Benetton, en la que una imagen noticiosa se ha unido a una imagen de publicidad. Una fuente más abundante de ruptura de la norma es, sin embargo, las expectativas que tenemos de encontrar ciertas correlaciones entre clases de construcción, clases de función y clases de circulación. Gran parte del modernismo (incluso del postmodernismo) ha consistido en romper, de forma siempre nueva, con el prototipo de la obra de arte que reinó en el siglo XIX: una pintura al óleo (clase de construcción) con función estética (clase de función) que circula por galerías privadas y estatales, museos y salones (clase de circulación). En este sentido, el modernismo no ha sido otra cosa que un gigantesco proyecto retórico.

No obstante, también la misma historia de los medios de comunicación y de los sistemas de signos sirve para deshacer las conexiones esperadas. Esto es válido también en un plano más general: ya con el advenimiento de la xilografía el signo visual no depende para su distribución de las creación artesanal de copias; pero solamente la imagen computarizada logra romper completamente con la parte manual de la construcción.

Las posibilidades retóricas de la imagen se hacen más grandes y la simple reproducción se vuelve producción, cuando la imagen se puede componer de diferentes partes, divididas de manera pertinente y no en forma de piezas de rompecabezas (véase Sonesson 1997a, 1999, 2001). Ahora, en vez de simplemente copiar algo, uno puede partir de una fotografía o hasta de una pintura, usando una computadora para modificar los matices y la extensión de los planos de distintos colores, eliminando objetos indeseados y eventualmente dibujando nuevos. No hace falta ningún recorte o pegadura como en la antigua técnica del collage; no se necesita, como Max Ernst hizo, volver a fotografiar el recorte para borrar las junturas. La manipulación puede ser completamente imperceptible. O bien, se puede dejar visible, transformando la manipulación misma en el tema.

1. 3. LAS IMÁGENES DE LA MANO Y DE LA MÁQUINA

Percibir superficies es importante para la posibilidad de

supervivencia de todos los animales; es solamente determinando las relaciones mutuas de las superficies que estos se pueden orientar en el mundo de la experiencia. No obstante, sólo el hombre ve las marcas adicionadas a la superficie, según lo afirma el psicólogo norteamericano James Gibson (1980). Estas marcas pueden ser de distintos tipos, por ejemplo, manchas de color, líneas o sombras proyectadas; y pueden producirse de distintas maneras: con los dedos, con un lápiz, con un pincel, con algún instrumento para grabar, un compás, o con un instrumento algo más complicado como la prensa, el aparato fotográfico o el proyector. Las marcas sobre la superficie pueden estar desordenadas y, por lo tanto, ser manchas de suciedad. Si son simétricas o regulares de modo alguno, conforman un tipo de ornamento; pero si las marcas tienen una forma que puede interpretarse con referencia a una escena perceptiva probable, estamos entonces frente a una imagen.

Contrariamente a lo que pasa en la historia del arte, la imagen se entiende aquí como *algo cuyo plano de expresión es, materialmente, una superficie (relativamente) plana*. Tanto para la semiótica como para la psicología, la posibilidad de signos icónicos tridimensionales (esculturas, maniquíes, espantapájaros, etc.) no presenta en absoluto el mismo problema que la producción de una escena perceptiva sobre una superficie. Es evidente que, de acuerdo de Gibson, muchas de las imágenes más famosas del último siglo se podrían clasificar como ornamentos o hasta como manchas. El triángulo blanco sobre fondo blanco de Malevitj parecería un simple ornamento; las telas azules de Yves Klein no llegarían a ornamento, serían simplemente tablas pintadas y las obras de Pollock serían manchas de suciedad. Lo que en realidad diferencia estas pinturas del ornamento y la suciedad es que *en nuestro mundo artístico contemporáneo*, al mismo tiempo que éstas son marcas regulares o caóticamente diseminadas sobre una superficie, se pueden interpretar como teniendo lo que Gibson llama un "significado referencial" — pese a que este significado en general no puede ser identificado como una escena perceptiva corriente (véase Sonesson 1989a, III.3.2.; 1996b, 1999; 2001).

Según Gibson (1978:229) hay dos tipos de imágenes: la *quirográfica*, es decir la imagen hecha manualmente y la *fotográfica*. Los ejemplos dados anteriormente parecen mostrar una mayor variación y una diferencia menos clara: las imágenes hechas literalmente a mano son sólo aquellas pintadas con los dedos; también la cámara debe sostenerse con una o dos manos. En realidad es fácil entender la base de la división de Gibson; aún cuando la acción de la mano se medie con un lápiz, un compás o un instrumento para grabar, es la mano la que crea las marcas línea por línea y punto por punto, mientras que la intervención de la mano en la cámara es global, al sostener la cámara y apretar el obturador en un momento determinado. Cada curva de la línea dibujada y también cada momento de su continuación depende de la microdecisión que gobierna la mano. Pero una vez que la cámara está enfocada y el obturador apretado, entonces el "pincel natural", como Fox Talbot llamaba el proceso de fotografiar, dibuja toda la figura de una vez. Se puede decir entonces que la mano es el personaje principal, en el momento en que la cámara deja de serlo (véase Sonesson 1999; 2001).

Una división binaria de ese tipo sólo puede ser posible si el término fotográfico se toma en un sentido amplio, porque la imagen fílmica puede ser, en el fondo, lo mismo que la fotografía, pero la imagen de vídeo es algo completamente diferente. Por esto se puede introducir, siguiendo a Roman Gubern (1987b: 46f), el término *tecnográfico* como el verdadero opuesto del quirográfico y a lo anterior agregar la imagen fotográfica, cinematográfica y videográfica. Sin embargo, habría que incluir aquí también lo que el mismo Gubern (1987a: 73ss) en otro libro ha llamado "la imagen sintética", es decir, imágenes producidas con la ayuda de la computadora (véase Sonesson 1989b, III.1.2.; 1996b, 1999; 2001). Nosotros, al clasificar la imagen informática como tecnográfica, encontramos una contradicción extraña:

porque aún, cuando el carácter técnico de la imagen informática es mucho más avanzado que el de la cámara, éste no nos obliga a tomar decisiones globales. El dibujo es dirigido en gran medida por la mano, mediado por el ratón, que por cierto no es un medio expresivo tan flexible como el lápiz o el instrumento de grabado (aunque un efecto semejante posiblemente se puede obtener por medio de un tablero de dibujo digital). Pese a su carácter altamente tecnográfico, pareciera que la gráfica computarizada recupera algunas ventajas quirográficas.

1.4. DOS TIPOS DE TIPICALIDAD

La diferencia entre tipo y ejemplar la describe Peirce con los términos "type" y "token" (o "réplica"). En la frase anterior aparece por ejemplo la palabra "y" una vez, considerada como tipo, pero dos veces considerada como ejemplar. La letra "l" es también un sólo tipo, al mismo tiempo que en la primera oración del párrafo aparecen cinco ejemplares. Parece natural ampliar este razonamiento a otros sistemas de significados; una reproducción de la Mona Lisa es del mismo tipo que otra reproducción, pero ambas constituyen dos ejemplares de los muchos que existen. También considerado como una totalidad este artículo es un solo tipo, pero aparecerá en tantos ejemplares como se imprima esta revista.

No es evidente que la relación entre tipo y ejemplar siempre sea de la misma clase. Parece razonable decir que una pintura debe realizarse primero en un ejemplar, antes de existir como tipo; un primer ejemplar establece el tipo, del cual pueden derivarse otros ejemplares. De la misma forma, un primer artículo debe ser escrito por un autor, antes de que se establezca un tipo, que haga el papel de pauta directiva para los diferentes ejemplares que luego sean creados. Con los fonemas, las palabras, las notas musicales, etc., no ocurre esto de la misma manera: aquí no existe la primera "l" que crea el tipo que luego se repite. Ciertamente, sería posible determinar cuando el fonema, o en todo caso la palabra, se usó por primera vez, pero normalmente esto no es relevante para el que habla. En la medida que se vuelve relevante, la tipicalidad, con esto, cambia de carácter.

Se puede hablar de relaciones *temporalmente ligadas o no ligadas* entre tipo y ejemplar; en el primer caso, pero no en el último, se establece el tipo en el tiempo mediante la creación de un primer ejemplar (Sonesson 1997b; 1998a). Obsérvese que aquí se trata de otra distinción que la que Goodman hace entre artes autográficas y alográficas. Entre las diversas tipicalidades ligadas temporalmente que habíamos señalado con anterioridad, el texto verbal es alográfico, mientras que la obra de arte es tradicionalmente autográfica; en otras palabras, la obra de arte, pero no la literatura, es definida en la práctica social que hemos heredado, tanto en su identidad como en su valor, por su asociación temporal al primer ejemplar creado por un individuo determinado. Por eso, tenemos que hacer cola frente a la Biblioteca Nacional para ver el único ejemplar de "Don Quijote", conducta que también se espera de nosotros ante una obra de arte. Aquí aparece toda la jerarquía social de valores: la radicalidad de los primeros ready-made que Duchamp exhibió, no consistía en tratar una tipicalidad temporalmente ligada como si no lo fuera. En realidad, el seca-botellas y el mingitorio dependen también de tipicalidades temporalmente ligadas. Descansan en un género de prototipos. La diferencia radica en los diferentes valores atribuidos al primer ejemplar que crea el tipo en la producción del objeto de uso o de la obra de arte.

Naturalmente, sería erróneo comparar la imagen informática con el idioma en este sentido: es, como todas las imágenes, una tipicalidad de temporalidad ligada. En realidad, es la computadora misma la que pone la fecha y hora a la imagen en su momento de creación; pero aunque sepamos cuándo se ha creado la imagen, es más difícil saber dónde se ubica. El carácter esquivo del primer ejemplar hace especialmente absurdo persistir en un punto de vista autográfico en el caso de la imagen informática.

2. LA IMAGEN COMO DOBLE Y REALIDAD

2.1. RETÓRICA DE LO VERDADERO EN LAS IMÁGENES SINTÉTICAS

En un intento por definir lo específico en las imágenes fotográficas, varios semióticos concluyeron hace poco que éstas son más indexicales (basadas en la proximidad) que icónicas; parten del supuesto que en algún momento anterior la cámara y la película sensible se encontraba en cercanía real al motivo (ver Vanlier 1983, Dubois 1983, Schaeffer 1987 y la crítica en Sonesson 1989b; 1999; 2001). Mediante la luz que envía el objeto fotografiado se produce una huella en la emulsión fotográfica, no tan diferente a la huella del pie en la arena. Como prueba se necesita sólo citar casos extremos como el Rayograma, el Schadograma y otros fotogramas. Aún cuando la huella dejada por la luz en fotografías más clásicas es más mediada es, sin duda, la condición para la génesis de la fotografía...

Por más falsa que sea la connotación de lo fotográfico (y desde luego la correspondencia con la realidad) en las imágenes sintéticas, es sin embargo menos turbia. Nada, sino el posible carácter extraño del objeto, parece separar estas imágenes de la fotografía verdadera. No obstante es posible, como señala Moles (1971: 54; 1981: 29), construir el objeto a partir de su imagen, y posteriormente hacer la imagen de acuerdo a la realidad. En la práctica socialmente heredada de lo fotográfico, la fotografía es un testigo de la verdad y esta función se traslada a la imagen sintética, cuyo plano de expresión no se deja distinguir de la fotografía. Y así puede seguir siendo hasta que un día la imagen sintética llegue a ser tan común como la fotografía; entonces, estaremos obligados a abandonar esta presuposición cada vez más alejada de la existencia de una relación anterior de cercanía entre el motivo y la imagen. O si no, debemos descubrir cualidades más sutiles que nos ayuden a separar las dos categorías de imagen.

2.2. LA IMAGEN AL LIMITE DE LA REALIDAD

El holograma, a diferencia de la escultura, los maniquíes, las figuras de cera, los espantapájaros, los juguetes, etc. que son un tipo de signo de identidad (véase Sonesson 1989a, II.2.2.III.6 y 1992a, III.1.), es sin duda una imagen; ofrece una superficie en la cual "se ve" o "perceptivamente se imagina" una escena perceptiva real (véase Sonesson 1989a, II.3.5.). La superficie y la escena están al mismo tiempo presentes para la percepción, al mismo tiempo conscientes, pero experimentadas como excluyéndose una a otra. Por el contrario, la escultura es un objeto por derecho propio que representa otro objeto pero del cual le faltan algunas características.

En el caso del holograma, la ilusión de la realidad es más fuerte que en otras imágenes, y hasta cierto punto se puede tener acceso a diferentes perspectivas del mismo objeto si el espectador deambula alrededor de él, tal como en una verdadera experiencia perceptiva. Sin embargo, la ilusión nunca es total; el carácter de la imagen – y con ello el carácter de signo – siempre es dado al mismo tiempo en la percepción. Esto no quiere decir que una futura técnica holográfica refinada no pueda permitirnos camuflar el carácter de imagen.

El caso de la "realidad virtual" es aún más ambiguo. Las imágenes sintetizadas pueden ser expuestas de modo tal que formen la totalidad del mundo circundante (aparente) percibido por una persona. Al tiempo que la persona puede moverse o manipular un objeto a su alrededor, sus movimientos conducen inmediatamente a cambios en las imágenes que se le muestran. Esto es posible porque la computadora dispone de innumerables perspectivas del objeto sintetizado. De este modo se puede visitar una casa antes de que se construya, caminar por los corredores o salir y entrar de habitaciones que aún no existen, probar la factibilidad de una escalera, la disposición de puertas y ventanas, etc. Pese a su carácter de imagen inequívoca, en el

sentido antes mencionado, la "realidad virtual" comparte características con el mundo cotidiano que forma el fundamento para todos los signos. El fundador de la filosofía fenomenológica, Edmund Husserl, ha descrito, mejor que nadie, la particularidad del mundo de la percepción ("el mundo de la vida"), ha señalado que ésta descansa en la sensación de que "siempre se puede seguir adelante"; ver objetos desde distintos ángulos, aproximarse al objeto para descubrir nuevas características, investigarlo en otras circunstancias. La realidad virtual, tal como el mundo manifiesto, tiene estas características.

Como todas las imágenes sintéticas, la realidad virtual precede a su (eventual) referente. Pero tiene (eventualmente) un referente; no es uno. Hasta aquí perdura la experiencia del carácter de signo; de algo dado directamente que no es temático y que apunta a algo indirectamente dado que forma el tema (véase Sonesson 1989a, I.2.5, I. 4.2; 1992a, b). Sin embargo, el límite entre el signo y la realidad se vuelve más difuso.

2.3. EL SIGNO COMO TEMA Y DIFERENCIACIÓN

Cuando Peirceanos y Saussureanos disputan sobre la presencia de dos o tres entidades en el signo, nunca se preguntan qué clase de objetos, definidos por qué tipo de características, están involucrados: ¿qué nos permite determinar si un objeto dotado de significación está compuesto de una expresión, o "representamen", y de un contenido, o "objeto"? Sin duda alguna, Peirceanos y Saussureanos convendrían en que la definición del signo tiene algo que ver con la fórmula clásica, citada a menudo por Roman Jakobson (1975): *aliquid stat pro aliquo*, o, como lo dice también Jakobson, de manera más sencilla, con "renvoi" o referencia. ¿Pero qué significa? ¿Y es suficiente? Es necesario dar cuenta de los criterios que deben cumplirse para que algo sea un signo, que tanto en la tradición Peirceana como en la tradición Saussureana forman parte de los presupuestos no sometidos a discusión. Esto se podría hacer combinando lo que dice Husserl sobre la *apresentación* (algo que está directamente presente sin formar el tema se refiere a algo que está indirectamente presente pero que sí forma el tema) y lo qué Piaget dice sobre la función semiótica (hay una diferenciación entre la expresión y el contenido, porque, por un lado, la una no se transforma continuamente en el otro y viceversa ni en el tiempo ni en el espacio y, por el otro, son percibidos como objetos de naturaleza diversa).

Según Piaget la función semiótica (que, en sus obras tempranas llamaba la función simbólica) es una capacidad adquirida por el niño entre los 18 y los 24 meses, que le permite imitar algo o a alguien fuera de la presencia directa del modelo, utilizar el lenguaje, hacer dibujos, participar en "juegos simbólicos", y tener acceso a las imágenes mentales y la memoria. El factor común subyacente a todos estos fenómenos, según Piaget, es la capacidad de representar la realidad por medio de un significante que sea distinto al significado. En realidad, Piaget sostiene que la experiencia que el niño tiene de la significación precede a la función semiótica, aunque entonces no supone una diferenciación del significante y del significado dentro del signo (véase Piaget 1970). En varios de los pasajes en los que se ocupa de la noción de función semiótica, Piaget hace observar que los "índices" y los "sígnales" son posibles mucho antes de los 18 meses, pero sólo porque no suponen ninguna diferenciación entre expresión y contenido. El significante del índice es, según dice Piaget, un "aspecto objetivo del significado"; así, por ejemplo, la extremidad visible de un objeto casi enteramente oculto a la visión constituye el significante del objeto entero para el bebé, exactamente como las huellas de un animal en la nieve significan la presa para el cazador. Cuando el niño utiliza un guijarro para significar un caramelo, sabe muy bien la diferencia entre ellos, lo que implica, como Piaget nos dice, "una diferenciación entre el significante y el significado desde el punto de vista del sujeto mismo".

Piaget tiene toda la razón al distinguir la manifestación de la función semiótica de otras maneras de "conectar significados",

empleando sus propios términos. Sin embargo, es importante observar que, mientras que el significante del índice se describe como un aspecto objetivo del significado, nos dice que en el signo y en el "símbolo" (es decir, en la terminología de Piaget, la variante convencional y motivada de la función semiótica, respectivamente) la expresión y el contenido se distinguen desde el punto de vista del sujeto. Podemos, no obstante, imaginar al mismo niño que, en el ejemplo de Piaget, utiliza un guijarro en lugar de un caramelo, teniendo acceso a una pluma para representar a un pájaro, o emplear un guijarro en lugar de una roca, sin confundir, la parte y la totalidad: entonces el niño estaría empleando un rasgo, que es *objetivamente* una parte del pájaro, o de la roca, mientras distingue el primero del segundo *desde* su *punto de vista*. Sólo en este caso estaría utilizando un índice, en el sentido en el que este término se emplea en la semiótica, es decir, en el sentido Peirceano.

El cazador, por otra parte, que identifica el animal por sus huellas, empleándolas después para descubrir qué dirección ha tomado el animal, con el fin de atraparlo, no confunde, en su manera de concebir el signo, la huellas con el animal mismo, porque en el caso contrario estaría satisfecho con las huellas. Por otra parte, ni el niño ni el adulto podrían distinguir del objeto mismo la *adumbración* perceptiva por la cual tienen acceso al objeto; en realidad, los identificará, por lo menos hasta que cambie la perspectiva que tiene sobre el objeto, acercándose desde otra posición posible. Un adulto, por lo menos, considerará una rama sobresaliendo encima de un muro, como algo que no se distingue del árbol, para utilizar el ejemplo de Piaget, en el sentido bastante diferente de que es una parte real de él. Según Peirce, un índice es un signo, cuyas partes están conectadas, independientemente de la función del signo, por *contigüidad* o por el tipo de relación que existe entre una parte y la totalidad correspondiente (que en otros textos he llamado *factoralidad*). Pero obviamente la contigüidad y la factoralidad están presentes por todos lados en el mundo perceptivo sin, por lo tanto, formar signos: diremos, en ese caso, que son meras indexicalidades. La percepción está atiborrada de indexicalidad (Véase Sonesson 1992b).

Así, el mundo de la percepción tiene significación, aunque no conste de signos. Es "el mundo de la vida" que Greimas llama "el mundo natural" (natural para nosotros del mismo modo que nuestra lengua materna) y que Gibson , en la psicología de la percepción del mundo, da el nombre de "la física ecológica" (es la "física" cuyas leyes anula la magia). Tanto Greimas como Gibson leyeron a Husserl e incluso Gibson confirmó la tesis de Husserl en la que considera al mundo de la vida como la capa fundamental para nuestra experiencia de la significación, una condición para la percepción misma.

Si el mundo de la vida es el mundo que damos por supuesto, esto implica que establece las normas más fundamentales, casi inamovibles, las más difíciles de romper. Forma las estructuras de expectativas de base para todos los seres humanos (Véase Sonesson 1992a, 3.1, 1996a, b; 2000). Es la realidad donde "siempre se puede seguir adelante". Es una de las cosas que lo diferencia del signo.

2.4. LA TELEVISIÓN COMO CADENA DE ESPEJOS

Eco (1984:216f) ha negado en varias ocasiones que el espejo sea un signo: en vez de estar en lugar de algo está frente a algo: la imagen del espejo no está presente en ausencia de su referente, es producida causalmente por su objeto, y no es independiente del medio o del canal por el cual es transportada. En realidad, en sus trabajos más recientes, Eco (1998: 22ff; 1999: 371ff) amplía esta descripción a algunos fenómenos (entre ellos curiosamente la televisión) que la mayoría de la gente consideraría naturalmente como imágenes. Con referencia a nuestro concepto más exacto de signo, no veo ninguna razón para negar el carácter de signo al espejo: algo que es comparativamente más directo y menos temático, la imagen del espejo, representa a

algo que es menos directo y más temático, el objeto delante del espejo; y la persona o la cosa delante del espejo se diferencian claramente de la imagen en el espejo. Por supuesto, los animales y los niños pequeños pueden tener dificultad para hacer esta diferenciación, pero esto es exactamente lo qué sucede en el caso de los signos, como Piaget ya lo ha indicado. La clase de diferenciación que los animales y los niños no experimentan es, al parecer, no la que implica una discontinuidad en el tiempo y/o el espacio (no piensan que la imagen del espejo forma parte de ellos mismos) sino la que se apoya en la naturaleza diversa de los dos correlativos (el gato confunde la imagen de un gato con otro gato).

Nada de lo que hemos dicho hasta ahora significa que el espejo sea idéntico en su funcionamiento a la imagen. Contrariamente a la imagen, el espejo realmente nos permite ver cosas nuevas en su superficie, cuando este último (o lo que está delante de él) se mueve, y ninguna de estas variantes son más "verdaderas" que las otras. No hay realmente nada que corresponda a la expresión, porque no hay contornos, o cualquier cosa que se pueda observar así, independientemente de la proyección de la profundidad a la cual dan lugar. Por otra parte, el espejo, contrariamente a la imagen, refleja todo tipo de objetos con la misma facilidad: la jerarquía de las cosas del mundo de la vida se puede aplicar al espejo también, pero esto no cambia su manera de representar estas cosas. El espejo tampoco puede escoger representar intencionalmente el mundo a diversos niveles, como lo hace la imagen (excepto quizás en el caso de espejos distorsionantes).

Eco termina, a fin de cuentas, por postular una semejanza entre los espejos y las imágenes, empezando por la televisión. En esta parte de su argumentación, Eco (1998: 22ff; 1999: 371ff) comienza por decir que la televisión no se parece para nada a las imágenes, sino es como una cadena de espejos que se reflejan entre sí, con la excepción de que, en vez de las reflexiones de los espejos, hay una señal electrónica. En este sentido, la televisión no involucra a signos, sino es solamente un canal, exactamente como el espejo, o, más en general, como una prótesis, que no magnifica, como el telescopio, pero que da acceso a lugares donde no estamos presentes. Según el análisis de Eco, no hay ningún plano de expresión separado del contenido, al igual que en el caso del espejo, Exactamente como un telescopio o un espejo, la imagen de la televisión es experimentada como una vista directa de la realidad, y por consiguiente, se cree que se puede confiar en su verdad.

Sin embargo, hay limitaciones. La televisión, debido a su baja definición, es un espejo muy turbio. Y la analogía con la cadena de espejos vale solamente mientras la cámara fotográfica queda fija y enseña todo lo que sucede en un lugar particular, en el momento mismo en que ocurre, porque tan pronto como esta condición no se realice totalmente, la televisión queda reducida a la película y al teatro. Además, la imagen de la televisión es más pequeña que los objetos reales reproducidos, y no es posible mirar oblicuamente a los lados de la imagen para descubrir nuevos objetos, como podemos hacer en un espejo. Por lo tanto, Eco concluye, la imagen de la televisión es sólo paraespecular. No obstante, estas limitaciones pueden ser superadas: la imagen se puede hacer más grande, y la definición más alta: el caso de la camera de investigación intestinal. Cuando la camera de investigación intestinal se mueve dentro del cuerpo, podemos también ver oblicuamente, como en un espejo.

Esta teoría es absolutamente extraordinaria. Para comenzar, Eco está hablando de un caso idealizado a tal punto que casi no tiene existencia. Incluso, como él mismo describe la imagen de la televisión, todo el tiempo está a punto de volverse imagen de película por su misma turbiedad y el riesgo de un mise-en-scène. En realidad, una parte muy pequeña de lo qué se ve en la televisión se transmite hoy en día en directo. Totalmente aparte del hecho de que las técnicas modernas de computación permitan manipular las imágenes al mismo tiempo que son transmitidas

directamente, la señal de la televisión, como tal, es diferente a la realidad que reproduce, por las mismas razones que esto se puede decir de la fotografía (Véase Sonesson 1989b; 1999, 2001): todo; las condiciones de la luz, la naturaleza la cámara fotográfica, el objetivo y las otras partes del equipo, la señal de la transmisión, etc., introducen modificaciones entre el referente y su imagen, comparables en todo a las que existen en otras imágenes; en realidad, como ya lo hemos visto, en oposición a Eco, esto también se aplica, de cierto modo, al espejo (Véase Sonesson en prensa).

En cuanto a las modificaciones de las imágenes de televisión mencionadas por Eco, una definición más alta las harían más similares a las imágenes ordinarias, y un tamaño más grande no contribuye de ninguna manera a hacerlas diferentes de otras imágenes. Si no me equivoco, la cámara de investigación intestinal no nos permite de ninguna manera mirar oblicuamente a los lados de la superficie de la imagen, como el espejo; da lugar simplemente a nuevas imágenes, cuando se mueve dentro del cuerpo, como cualquier otra cámara fotográfica, sea una cámara de televisión o no. En realidad, el holograma, que al parecer Eco todavía cuenta como imagen, hace posible, a un grado limitado, cambiar de perspectiva dentro de la imagen, y también lo hacen, de una manera más impresionante, los dispositivos de computación que se suelen describir como una "realidad virtual".

La gente no cree que la televisión sea una mirilla directa sobre la realidad, como podría pensarse de los espejos o de los telescopios: si se toman en serio lo que ven en la televisión, es porque ésta tiene cierta autoridad, exactamente como la radio, o ciertos periódicos que inspiran confianza. En la medida que Eco tiene razón en sus afirmaciones, se trata simplemente de un hecho de sociosemiótica.

No obstante, Eco (1998: 24; 1999: 375) da un paso más: se imagina que la película, la fotografía, la pintura hiperrealista son imágenes "congeladas" del espejo. La diferencia es que ahora la expresión está separada del contenido y así puede sobrevivir a la desaparición del último. Queda poco de la teoría convencionalista de las imágenes que, en otros pasajes, Eco está dispuesto a sostener, a pesar de hacer ciertas modificaciones. Así, regresamos al punto donde comenzamos, antes de la primera crítica a Eco, en el "mensaje sin código" de Barthes. Y de nuevo, la iconicidad aparece como un completo misterio.

2.5. MÁS ALLÁ DE LA VIRTUALIDAD: LA INVENCIÓN DE BIOY CASARES

En su libro "La invención de Morel", Adolfo Bioy Casares (1940), cuenta la historia de los multimedios perfectos, mucho antes de que este término fuera inventado. Un hombre llega a una isla desierta y descubre poco a poco que la isla no está tan desierta como había creído; aparecen personas en palacios y en paisajes aledaños a donde está él. Este hombre se esconde y observa, especialmente a una mujer de la cual pronto cae enamorado; con gran angustia decide salir de su escondite y declararle su amor — no sin antes haber meditado sobre todas sus reacciones posibles. Sin embargo ella no reacciona a su acercamiento, es como si él no existiera y en efecto, no existe para ella.

Todo lo que ha observado, se muestra ser una especie de grabación que sale de algunos aparatos en el sótano del palacio y que se repite una y otra vez. Se trata de una proyección tridimensional que contiene todas las modalidades sensoriales (por lo que se puede deducir).

Esta es la invención de Morel. Es tan parecida a la realidad, al mundo que damos por obvio, que nada en su forma dice que sólo es una imagen, sólo un signo. Si algo la denuncia como signo, es el hecho que se repite continuamente: consta de réplicas de un mismo tipo. Sin embargo, carece de lo que los multimedios perfectos permiten: interactividad (el hombre no puede

relacionarse con la mujer), también en el sentido elemental de respuesta social (contrariamente a lo que nuestro héroe cree, la mujer no tiene ninguna posibilidad de ignorarlo significativamente). En consecuencia, es en el plano social que esta "realidad virtual" finalmente no cumple con el criterio de Husserl de la posibilidad de siempre seguir adelante.

Así, el yo del libro decide entrar en el relato y dejarse grabar, aunque esto signifique su muerte en el mundo real; es como si se pudiera entrar en la realidad virtual para quedarse allí. Sin embargo, aquí es válido justamente lo que señalaba Husserl de las imágenes corrientes; si se confunde la imagen con la realidad, como se puede hacer si se observa la primera con un ojo inmóvil a través de un hoyo, no se la ve como una imagen, es decir, como signo. En la medida que la realidad virtual se experimenta como real deja de ser virtual.

Notas:

1 Tras esta "densificación" progresiva del número existente de imágenes, como lo llama Ramírez (1981) se puede descubrir varios procesos distintos que hemos estudiado en Sonesson 1997a, 2001.

Referencias:

BIOY CASARES, A. (1940). *La invención de Morel*. Buenos Aires: Emecé Editores.
BENJAMIN, W. (1974) "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", *Gesammelte Schriften I:2*, Frankfurt/M. Suhrkamp, 471-508.
DUBOIS, Ph., (1983) *L´acte photographique*. Paris & Bruxelles: Nathan/Labor,
ECO, U. (1968) *La struttura assente*, Milan: Bompiani.
— (1976) *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press
— (1984).*Semiotics and the philosophy of language*. Bloomington: Indiana University Press.
— (1998) "Réflexions à propos du débat sur l'iconisme (1968-1998)", VISIO, 3, 1, 9-32.
— (1999) Kant and the platypus. New York: Harcourt Brance & Co.
GIBSON, J. (1978) "The ecological approach to visual perception in pictures", in *Leonardo, 11:3*, 227-235.
— (1980) "A prefatory essay on the perception of surfaces versus the perception of markings on a surface", in *The perception of pictures, Volume I: Alberti's window*. HAGEN, M., ed., xi-xvii. New York: Academic Press.
GOODMAN, N. (1968) *Languages of art*. Oxford University Press, London.
GUBERN, R. (1987a) *El simio informatizado.* Madrid: Fundesco.
— (1987b) *La mirada opulenta.* Exploración de la iconosfera contemporánea. Barcelona: Gustavo Gili.
IVINS, W. M., (1953) *Prints and visual communcation*. Cambridge, Mass., Harvard University Press.
LURÇAT, Liliane, (1974) *Etudes de l'acte graphique*. Paris & La Haye: Mouton.
JAKOBSON, R., (1975) *Coup d'œil sur le développment de la sémiotique*. Bloomington: Indiana University Press.
MOLES, A. (1971) *Art et ordinateur*. Tournai. Casterman S.A.
— (1981) *L´image - communication fonctionelle*. Bruxelles: Casterman.
PIAGET, J (1970). *Epistémologie des sciences de l'homme*. Paris: Gallimard.
RAMIREZ, J. A. (1981) *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Ediciones Cátedra.
SCHAEFFER, J-M. (1987) *L´image précaire* Paris:, Seuil.
SONESSON, G. (1987) *Bildbetydelser i informationssamhället*. Lund: Semiotics Project.
— (1989a) *Pictorial concepts*. *Inquiries into the semiotic heritage and its relevance for the analysis of the visual world*. Lund: Aris/Lund University Press.
— (1989b) *Semiotics of photography*. On tracing the index. Lund: Semiotics Project.
— (1992a) *Bildbetydelser. Inledning till bildsemiotiken som vetenskap*. Studentlitteratur, Lund.
— (1992b). "The semiotic function and the genesis of pictorial meaning", *Center/Periphery in representations and institutions*. Tarasti, Eero (ed.), 211-156. Imatra: Acta Semiotica Fennica.
— (1995) "On pictorality. The impact of the perceptual model in the development of visual semiotics", *The semiotic web 1992/93: Advances in visual semiotics*, SEBEOK, Th., & UMIKER-SEBEOK, J., eds., 67-108. Berlin & New York: Mouton de Gruyter.
— (1996a) "An essay concerning images. From rhetoric to semiotics by way of ecological physics", *Semiotica* 109-1/2, 41-140.
— (1996b) "De la retórica de la percepción a la retórica de la cultura", *Heterogénesis* 15, 1-12.
— (1997a) "Semiótica cultural de la sociedad de la imagen", *Heterogénesis*, 20, 16-37
— (1997b) "Approches to the lifeworld core of pictorial rhetoric", VISIO 1:3, 49-76.
— (1998a) "The concept of text in cultural semiotics", *Semiotiké. Trudy po znakovym sistemam/Sign system studies 26*, TOROP, P., LOTMAN, M., & KULL, K., eds., 83-114. Tartu, Tartu University Press.
— (1998b) "That there are many kinds of pictorial signs", *VISIO*, 3, 1, 33-54
— (1999) "Post-photography and beyond. From mechanical reproduction to digital production", *VISIO*, 4, 1, 11-36.
— (2000) "Iconicity in the ecology of semiosis", *Iconicity - A Fundamental Problem in Semiotics*. DENG JOHANSSON, T., SKOV, M. & BROGAARD, B. (eds.), 59-80. Aarhus: NSU Press.
— (2001) "The pencils of nature and culture", *Semiotica* 136-1/4, 27-53.

— (en prensa) "Iconicity strikes back : the third generation — or why Eco still is wrong". In *Actes du 6ème Congrès de l'Association internationale de sémiotique visuelle, Québec, Québec, octobre 2001.*
VANLIER, H. (1983) *Philosophie de la photographie*, Laplume, Les cahiers de la photographie.

Göran Sonesson
Miembro fundador, y actual secretario general, de la Asociación internacional de semiótica visual. Actual director del Departamento de semiótica, en Lund, Suecia