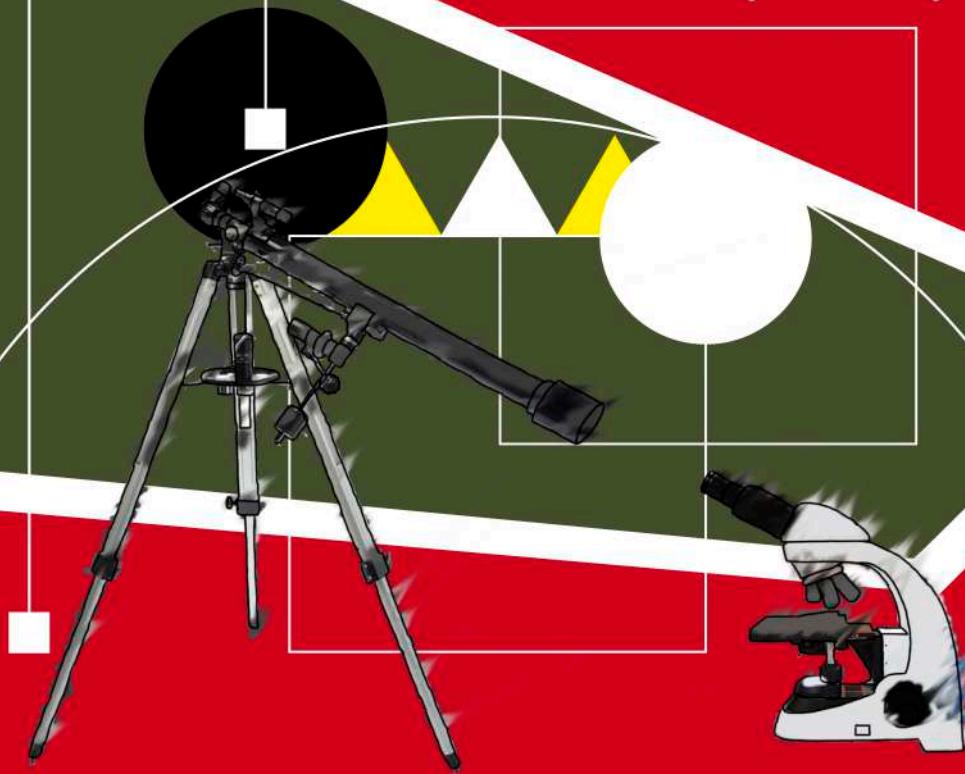


MIRADAS SEMIÓTICAS

ARTE • DISEÑO • CIUDAD

■ COORDINADORES

Dra. María Teresa Olalde Ramos
Dra. Olivia Fragoso Susunaga
Dr. Nicolás Amoroso Boelcke
Dra. Claudia Fragoso Susunaga





Miradas Semióticas

arte - diseño - ciudad

Coordinadores

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Dra. Olivia Fragoso Susunaga

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

Dra. Claudia Fragoso Susunaga

México 2021

Universidad Autónoma Metropolitana

Rector General

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Secretario General

Dr. José Antonio de los Reyes Heredia

Unidad Azcapotzalco

Rector de la Unidad Azcapotzalco

Dr. Oscar Lozano Carrillo

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

Secretaría Académica de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Miradas Semióticas es una publicación electrónica editada por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, Área de Semiótica del Diseño. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Av. San Pablo No. 180, Col. Reynosa Tamaulipas, Alcaldía de Azcapotzalco, C.P. 02200, Ciudad de México, México.

Editores Responsables:

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Dra. Olivia Fragoso Susunaga

Diseño de portada: Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores

Diseño y cuidado editorial: María Teresa Olalde Ramos

Maquetación y formación: Alma Betel Manzano García

Corrección de estilo: Buena Idea Editores, S.A de C.V.

Elaborado en México., Made in México

Ciudad de México, junio, 2021

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana.

ISBN 978-607-28-2180-4

Miradas Semióticas

arte - diseño - ciudad

México, 2021

Consejo Editorial de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dra. Gloria María Castorena Espinosa, Coordinadora

Mtro. Saúl Vargas González

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez

D.C.G. Laura Eliza León Valle

Mtra. Irma López Arredondo

**Comité Editorial de Publicaciones Unitarias y Periódicas de la
División de Ciencias y Artes para el Diseño**

Dra. Luisa Regina Martínez Leal, Presidenta

Dra. Gloria María Castorena Espinosa

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes

Dra. María Itzel Sainz González

Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández

Mtra. Adriana Acero Gutiérrez

Dr. Fausto Rodríguez Manzo



Miradas Semióticas

arte - diseño - ciudad

Coordinadores

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Dra. Olivia Fragoso Susunaga

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

Dra. Claudia Fragoso Susunaga

México 2021

Universidad Autónoma Metropolitana

Rector General

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Secretario General

Dr. José Antonio de los Reyes Heredia

Unidad Azcapotzalco

Rector de la Unidad Azcapotzalco

Dr. Oscar Lozano Carrillo

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

Secretario Académico de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Miradas Semióticas es una publicación de la Universidad Autónoma Metropolitana a través de la Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, Prolongacion Canal de Miramontes 3855, colonia Ex-Hacienda de San Juan de Dios, Alcaldía Tlalpan, C.P. 14387, Ciudad de México y Av. San Pablo No. 180, colonia Reynosa Tamaulipas, Alcaldía Azcapotzalco, C.P. 02200, Ciudad de México.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana.

Ciudad de México, 2021.

ISBN 978-607-28-2179-8



Consejo Editorial de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dra. Gloria María Castorena Espinosa, Coordinadora

Mtro. Saúl Vargas González

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez

D.C.G. Laura Eliza León Valle

Mtra. Irma López Arredondo

Comité Editorial de Publicaciones Unitarias y Periódicas de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dra. Luisa Regina Martínez Leal, Presidenta

Dra. Gloria María Castorena Espinosa

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes

Dra. María Itzel Sainz González

Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández

Mtra. Adriana Acero Gutiérrez

Dr. Fausto Rodríguez Manzo

Editores Responsables:

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Dra. Olivia Fragoso Susunaga

Diseño de portada: Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores

Diseño y cuidado editorial: María Teresa Olalde Ramos

Maquetación y formación: Alma Betel Manzano García

Corrección de estilo: Buena Idea Editores, S.A de C.V.

Impreso en México, Printed in México

Presentación

El Área de Investigación de Semiótica del Diseño del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo y el Cuerpo Académico de Narración, Estética, Arte y Ciudad de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, de manera conjunta con el Cuerpo Académico de Artes Escénicas de la Facultad Popular de Bellas Artes de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, convocaron a un grupo de académicos para trabajar de manera interdisciplinaria sobre ejes de reflexión como: el signo, la significación, la semiosis y el sentido en el diseño y las artes, la transdisciplinariedad del diseño desde la semiótica de la cultura, el lenguaje, la intertextualidad, la traducción y la retórica, como ejes analíticos entre el diseño y las artes desde la semiótica.

El resultado es la recopilación de interesantes textos que, desde diferentes enfoques, encontraron el espacio en que el diseño y las artes escénicas dialogan con ellas mismas y otras disciplinas, explorando los distintos caminos en donde el sentido y la significación se entrelazan como parte de la realidad del espacio cotidiano en el que habitamos.

Este trabajo nace de un proyecto de investigación denominado “Nuevas tendencias y propuestas de la semiótica de la imagen”, adscrito en el Área de Semiótica del Diseño, teniendo como objetivo principal explorar y reflexionar sobre la interacción del diseño con otras disciplinas buscando enriquecer la semiótica de la imagen.

La publicación de este material se hace como un trabajo colaborativo entre distintas instancias de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, apoyando a una de las funciones sustantivas de la Universidad, dando difusión a la investigación y el conocimiento, a través de este libro llamado: **Miradas semióticas**.

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Contenido

Introducción En el arte, su expresión

1. Aeneid Book VI, de Seamus Heaney y Jan Hendrix. Paralelismo iconográfico de texto e imágenes.	13
<i>Dra. María Eugenia Rabadán Villalpando</i>	
2. La semiótica como estrategia interpretativa en el arte contemporáneo: El caso de Boris Viskin.	27
<i>Mtra. Cecilia Itzel Noriega Vega</i>	
3. Modelo semiótico-discursivo para abordar el feminicidio en prácticas estético-artísticas.	41
<i>Dra. Julieta Haidar y Dra. Carolina Buenrostro Pérez</i>	
4. El discurso semiótico de los contenidos museales y los procesos de recepción del visitante.	55
<i>Mtra. Luvia Angélica Duarte Alva</i>	

En la imagen, su sentido

5. Hermes. Representación y atribuciones del arquetipo.	67
<i>Dr. José Gustavo Iván Garmendia Ramírez</i>	
6. Semiótica de las pasiones y emociones en mensajes visuales: el sentido de muerte en carteles sobre el Covid-19 en la Ciudad de México.	87
<i>Dr. José Rafael Mauleón Rodríguez</i>	
7. Análisis del cartel bajo un enfoque semiótico e interpretación sociológica. Caso de estudio #NiUnaAbejaMenos.	111
<i>Dr. Arodi Morales Holguín y Dra. Ma. Eugenia Sánchez Ramos</i>	

En la escena, su representación

8. Signos de la transdisciplinariedad en la danza contemporánea.	125
<i>Dra. Ana Cristina Medellín Gómez</i>	
9. El universo semiótico en la puesta en escena de <i>Broken Heart Story</i> de Saara Turunen.	141
<i>Mtro. Antonio Castro Lappi</i>	
10. Relación de significados del cuerpo del actor y el personaje: reflexiones desde la semiótica teatral.	155
<i>Dra. Claudia Fragoso Susunaga</i>	
11. La semiótica como herramienta en el proceso creativo del estudiante-bailarín.	169
<i>Dr. Benito Cañada Rangel</i>	

En la ciudad, su significación

12. Desde la semiótica: Si una noche de verano dos viajeros. Símbolo, signo y metáfora.	185
<i>Dr. Nicolás Alberto Amoroso Boelcke</i>	
13. La interacción significativa de los gráficos urbanos de la ciudad en la identidad de sus habitantes.	199
<i>Dra. María Teresa Olalde Ramos</i>	
14. Análisis transdisciplinario y desde la semiótica de la cultura para el arte callejero en la región acolhua. El caso del movimiento en defensa del territorio frente al Nuevo Aeropuerto en Texcoco.	215
<i>Dr. Óscar Ochoa Flores</i>	
15. Ciudad, escenografía de la pobreza. Prácticas semiótico-discursivas, estética y política en el cine.	229
<i>Dra. Olivia Fragoso Susunaga</i>	
16. Graffiti. Una aproximación semiótica a la estética de las intervenciones urbanas.	249
<i>Dr. Gustavo Garduño Oropeza</i>	

En la tecnología, su interacción

17. Signo y conflicto en la educación digital emergente en tiempos de pandemia.	271
<i>Dr. Janitzio Alatriste Tobilla</i>	
18. El Smartphone y sus tecnologías disruptivas, herramientas perfectas para la creación de signos semióticos posverídicos.	285
<i>Mtro. Luis Enrique Argüelles Arredondo</i>	
19. Análisis semiótico del proceso de construcción de representaciones audiovisuales en interfaces de YouTube.	297
<i>Mtro. Adenauer David Chan Carrasco</i>	
20. Reinterpretación semiótica para las pantallas en el diseño y las artes.	315
<i>Mtra. Adriana Dávila Ulloa</i>	
21. De la subjetividad dual al efecto Eros. Cuerpos virtuales sensibles.	335
<i>Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez</i>	

Introducción

Marshall McLuhan, profesor de literatura inglesa y estudioso de los medios, precursor de nuestra actual sociedad de la información, deteriorado por la edad quiere tener un reencuentro con su ex mujer de la que se había separado hacía muchos años y le solicita una entrevista. Para evitar reponer las viejas rencillas que los habían distanciado, necesitaban un mediador. Piensa en un psicoanalista de pareja que los pudiera contener. Prohombre del espectáculo como es y dado que el resultado de este encuentro está destinado a este libro comprende que el teatro es uno de los factores convocantes. Prefiere hacerlo públicamente, utilizando una sala teatral. Comprende que la conversación es, en últimas, un espectáculo. Decide realizar una puesta en escena que implica que los dos personajes, él y su mujer, cuando se encuentren, estén de espaldas uno al otro.

Como sus medios de movilidad están mermados necesita una silla de ruedas y alguien que la conduzca. El teatro elegido es semiótica cuyo nombre no daremos a conocer. No tiene rampas, entonces hay una maniobra que se tiene que ejecutar cargando en brazos al medio y al personaje, realizado probablemente por dos hombres y así poder introducir la silla a la zona plana y llevarla hasta el escenario. Pero, hombre de publicidad como lo es, decide que lo mejor es una silla que sea cargada por cuatro hombres, que deben ser africanos, negros, musculosos, grandes. Piensa que el continente al que ellos pertenecen tiene esas dimensiones y esa fortaleza.

En Estados Unidos, allá por los años sesenta había participado en algunos encuentros de pensadores, tanto blancos como negros, que debatieron sobre la idea de la superioridad del hombre blanco. Lo notable fue que algunos negros admitían su inferioridad. Entonces estaba convencido que ese era el orden natural de las cosas y que los negros que eran en sí un espectáculo desde el punto de vista estético, sólo servían para la forma, eran el medio. Conducido al sitio en un baldaquino hizo su entrada triunfal cuándo el público ya llenaba la sala, atraído por tan singular debate.

Había previsto que su ex esposa lo esperara en el escenario. Estaba sentada en una silla, la única que ocupaba todo el proscenio, obligada a estar de costado hacia los espectadores. O sea que miraba hacia uno de los palcos laterales los llamados palcos balcón, los que están sobre la escena. Cuando entró, saliendo desde el fondo, de entre bambalinas, sus portadores, por indicación previa, lo colocaron también de perfil hacia la audiencia, pero de espaldas a su ex.

Apareció entonces el maestro de ceremonias que tanto servía como presentador como para poder inducir el debate y que éste no tomará tintes dramáticos a partir del posible enfrentamiento que se pudiera gestar en la medida en que la pareja recordase su historia. Explicó que el hecho de que no estuviesen cara a cara iba a facilitar las cosas, usando una técnica del psicoanálisis que consiste en que el analizado le da la espalda a su analista. Y si bien es cierto que en este caso los dos cumplían ese rol de pasión, la idea de la mutua espalda enfatiza la posibilidad de establecer mejores asociaciones y sobre todo podía significar una menor escala de agresión, porque cada uno de ellos no podría ver las alteraciones del rostro de su oponente, algo que sucede naturalmente en toda confrontación cara a cara.

Luego de los saludos iniciales y las preguntas de rigor sobre estado de salud y algunos recuerdos vagos, le inquire si recuerda la frase que lo hiciera famoso, ella responde que sí porque en realidad le pertenecía: "Te la dije en aquel desayuno mirando el mar". Probablemente, –dice él–, "seré recordado nada más que por esa frase, que es realmente notable y ni siquiera me pertenece, según tu apreciación. Menos mal que estamos de espaldas porque la furia que hay en mis ojos podrían derretirte". Bueno, –responde ella–, "esa fue una actitud que siempre, siempre te caracterizó. La furia, ese es tu medio, no importa lo que digas, no importa cómo ofendas. Lo importante es el vehículo, la furia y en alguna medida la frase surgió de una situación de disputa que tuvimos sobre el tema del desayuno, aquel día te sentías molesto por el hecho de que el café no estuviese lo suficientemente caliente como a ti te gusta".

*Qué culpa tiene el tomate, –contesta él, apelando a una
vieja canción de la Guerra Civil Española–,
si está tranquilo en la mata
si viene un hijo de puta
y lo mete en una lata
y lo manda pa Caracas*

*A poco, ¿eres el tomate? yo más bien creo que eres la lata,
que es el medio por el cual viaja*

Esta narración pertenece a la historia en el sentido de la realidad en la que participa la ficción como un componente más. Hasta qué punto es histórica eso es una respuesta qué tendrá que dar el lector, pero sirve para poner en escena diversas situaciones que tienen que ver con el propósito de este libro. Se refiere a las miradas y particularmente a la significación de los significantes que actúan en una narración como ésta, involucra al teatro que es parte constitutiva de este libro, también refiere a la imagen, porque evidentemente el lector, el amable lector como dijera Borges, tendrá que sacar sus propias conclusiones mediante las imágenes presentadas. Es parte del arte que está en otro de los apartados que contiene este libro, porque el arte significa un conjunto diverso de deambulaciones por las cuales se observa la realidad, refiere a la tecnología que también es uno de los grupos de este texto, aunque la tecnología en cuestión sea más, no diré atrasada porque sería denigrante, sino que viene desde el pasado, por ejemplo, en el caso de la silla de ruedas o en la lata que es capaz de contener a los tomates. Entonces, la propia narración es una metáfora del contenido de este libro, apela a un derecho que suele quedar fuera de los trabajos académicos y se refiere a la ficción. Los estudiosos lo hacen sobre diversas materias como puede ser la literatura, el teatro, la filosofía en sí y las artes, todos elementos de la creación que se desarrollan en su ámbito y que nos ayudan a estar mejor en la vida.

Ellos lo hacen y nosotros hablamos de ellos, ¿por qué no podemos ser nosotros mismos ellos? ¿Por qué no podemos aceptar la idea de que lo que hacemos también es literatura por ejemplo o que podemos en nuestra actividad ser teatrales? Eso es lo que pretende esta aproximación que dice al comienzo que es una reivindicación de la ficción que es parte de la realidad. Siendo un invento de los humanos nos corresponde a los humanos porque nos modifica, nos ayuda porque entramos en connivencia con todas las manifestaciones, es decir no hay aparte no hay uno sobre otro, no hay academia si es que no existiese el material primigenio que está dado en la ciencia y, sobre todo, en el arte. Para los artistas la idea de lo académico era la idea de lo anquilosado. No pretendo que ese sea nuestro destino, pero sí creo hay que tener en cuenta nuestra capacidad de inventar, porque investigar o inventar es lo mismo. El creador, el que hace surgir algo de una especie de nada, como aquel que investigando consigue un resultado que también, extrapolando los términos, podemos decir que salió de la nada por el aporte novedoso. Julio Cortázar propone:

Me fastidia que (se diga que) mis ideas son lúcidas porque no tengo ideas, tengo intuiciones y luego un proceso intelectivo que trata de apretarlas. Meter base. Conceptualizarlas, con grandes pérdidas. Entonces a eso se debe que a mí me maravilla,

por ejemplo, el funcionamiento de una inteligencia pura. Cuando hablo con alguien que es un gran intelectual en el sentido preciso de la palabra intelectual y veo como la inteligencia asocia ideas y crea continuamente silogismos internos, saca consecuencias. Y de esa consecuencia se crea un nuevo silogismo y luego vuelve otra consecuencia. Soy absolutamente incapaz de eso, no sé discutir con la razón, cualquiera me gana una discusión, no sé defender mis puntos de vista, pero cuando escribo en todo caso, ahí hay otro camino, un camino así entre la visión, es de ventanas que se abren un poco y ahí hay algo. Y de alguna manera, lo único. Tengo la impresión de que mi contacto con los lectores se hace por ese camino y no por el camino de las ideas, por eso es que las circunstancias actuales, la de los compromisos de tipo geopolítico que uno tiene en ciertos destinos de la humanidad son indisolubles de la literatura. Lo sabemos, yo lo sé y lo asumo. Pero, sucede que a veces dentro de esa línea tengo que escribir textos que deberían ser ensayos, que deberían ser reflexiones y ahí estoy verdaderamente muy perdido, no me siento cómodo, porque no soy un hombre de ideas. Todas esas cosas que se pretende que yo escriba en forma de ensayos, yo lo sabría realizar mejor, estoy más seguro en un poema, en un cuento. Lo que pasa es que también hay una especialización a los lectores y hay gente que busca cosas concretas, de certidumbre. Bueno, entonces pues hay que apechugar te pones a la máquina y escribes 10 páginas sobre lo que piensas sobre el fascismo. Y por qué piensas que es el socialismo, pero, en realidad, yo me siento mucho más cómodo en un terreno que toca lo irracional, es el verdadero¹.

1. Rte, Entrevista a Julio Cortázar, Programa Fondo, minuto 42

Propósitos

¿Qué es un libro?, es un objeto que tiene un número indefinido de páginas y que puede contener trabajos de distinta índole ya sea de la propia literatura, la poesía, el ensayo y la investigación. Es un medio de comunicación que de por sí es muy agradable, quienes los adquieren lo hacen por diversos motivos, de acuerdo con la índole del material que contiene, para entretenerse, para conocer, para estudiar, para tomar referencias, muchas veces se compran con la intención de leerlos, pero otras tantas se quedan guardados para una mejor ocasión o necesidad. Decía Federico Fellini: –¡Cuánto me gustaría tener de una vez por todas el coraje de decir cuáles son los libros que no leí...! ¡Qué libera-

ción no estar ya obligado aventurarme con medias frases a compartir o disentir de manera prudente la opinión de otro! Pero, me pregunto, el otro, después de todo. ¿los habrá leído de veras?

¿Qué es este libro? Se enmarca dentro de un proyecto de investigación en el cual se suman diversos actores que provienen de distintos campos dentro de una misma institución en el diseño, así como de otra que trabaja sobre el teatro y la danza unidos por un instrumento que es la semiótica. Ese grupo coordinó y desarrolló las tareas de un comité editorial. Convocó a distintos investigadores que, perteneciendo al campo académico, están más allá de los que realizaron este proyecto, por eso se definió su título como miradas. En una primera instancia, porque la mayoría pertenece al campo visual, pero fundamentalmente porque tal como podemos observar en su contenido comportan más disciplinas que las señaladas al comienzo para definir al grupo convocante.

La preparación del libro implicó la recepción de muchos escritos que se mandaron a dictaminar y cuyos autores, en los casos en los que se planteaba la necesidad de algunas correcciones, las hicieron, es decir que todos los trabajos cuentan con dictamen, todos fueron revisados y se pasó a la fase de la producción.

Creo, que esta amarga situación que nos toca vivir a todos con la pandemia fue un aliciente para el desarrollo de los trabajos, dado que las personas estaban limitadas en las actividades que normalmente se realizaban y por ello se pudo trabajar con un buen ritmo y se obtuvieron los materiales en forma bastante rápida. La idea de la actividad que hicimos tiene que ver con la de un laboratorio, porque el trabajo tuvo intensidad, las reuniones del grupo coordinador eran frecuentes, los análisis de los trabajos y su organización también; es decir que estábamos en un laboratorio construido a distancia donde cada quien, desde su lugar, participaba en las discusiones y en la orientación que poco a poco iba adquiriendo a partir de la idea central de la mirada, como decíamos al comienzo y del instrumento de la semiótica. Nos encontramos con un conjunto de veintitantos trabajos y allí se estableció la necesidad de generar los elementos internos de los capítulos que resulten armónicos a las ideas que expresaban y que los emparentaba con otros de una naturaleza similar. Con ello se conformó el libro que tiene como subtítulos: arte, diseño y ciudad, planteando una articulación interna, a través de las siguientes secciones: - *En el arte, su expresión;* - *En la imagen, su sentido;* - *En la escena, su representación;* - *En la ciudad, su significación* y - *En la tecnología, su interacción.*

Todo esto lleva a pensar que el libro cuya pregunta nos hacíamos al comienzo es en realidad un laboratorio. Algo que se fue constituyendo en la interacción de los compañeros que integramos esta propuesta donde se pudo debatir amplia-

2. Grazzini, G. (2017).
Conversaciones con Fellini:
Algún día haré una bella
historia de amor. México:
Gedisa.

mente y donde se fueron tomando estos acuerdos que como trabajo se realizó en armonía. Si bien es cierto que hubo o hubieron lógicas diferencias en cuanto a los pensamientos, lo cual produjo mayor riqueza, pudimos ir encontrando de qué manera podíamos constituir esta organización. La otra virtud que tiene este trabajo se refiere al encuentro de personas que provienen de distintas disciplinas, enriqueciendo la visión de la semiótica de la imagen con sus propuestas. Lo que nos invita a repetir la experiencia con un nuevo encuentro en la cual se sigan sumando a este proyecto muchos otros académicos.

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

1

Aeneid Book VI, de Seamus Heaney y Jan Hendrix. Paralelismo iconográfico de texto e imágenes

*Aeneid Book VI, by Seamus Heaney and Jan Hendrix.
Iconographic Parallelism of Text and Images*

Dra. María Eugenia Rabadán Villalpando
Universidad de Guanajuato, Campus León

En el arte, su expresión

Resumen

La poesía épica y pintura paralelamente construyen la idea de naturaleza desde la *pintura de paisaje simbólico medieval*, según Kenneth Clark. Entonces Simone Martini pinta el códice *Il Virgilio Ambrosiano* (1300-1326) relativo a *Eneida*, por encargo de Petrarca. De manera semejante *Aeneid Book VI* (2016) aborda desde la poesía épica de Seamus Heaney y la imagen de Jan Hendrix, la construcción actual de la idea de paisaje, al elegir la obra virgiliana dos mil años a la vez antigua y vigente. Estudiamos aquí visualmente las imágenes del paisaje zapoteca de Hendrix, en el ámbito del proyecto paralelo de traducción de la poética latina según Virgilio, a la irlandesa según Seamus Heaney.

Palabras clave. Lenguaje del paisaje según Anne Whiston Spirl; Semiótica, Lenguaje, Iconografía y estudios visuales; Poesía épica y paisaje después de la modernidad.

Summary

Epic poetry and painting in parallel build up the idea of nature since the landscape symbolic medieval painting, according to Kenneth Clark. Simone Martini then painted the codex Il Virgilio Ambrosiano (1300-1329) relating to Aeneid, commissioned by Petrarch. In a similar way Aeneid Book VI (2016) approaches from the epic poetry by Seamus Heaney and the image by Jan Hendrix, the current construction of the landscape idea, by choosing the Virgilian work two thousand years old and current at the same time. Here we visually study the images of Hendrix of the Zapotec landscape, in the context of the parallel project of translating the Latin poetics according to Virgil, to the English according to Seamus Heaney.

Keywords: *Language of Landscape According to Anne Whiston Spirl; Semiotics, Language, Iconography and Visual Studies; Epic Poetry and Landscape after Modernity.*

Virgilio nace en un lugar de Lombardía que hoy lleva su nombre

Dos artistas acuerdan interpretar nuevamente su obra poética. Ambos tienen en mente que esta obra evoca desde hace dos mil años una viva conciencia de habitar la naturaleza, de imaginar en ella, de pensar ahí, de ver, de simbolizar y significar la *orbis* incluso en el inframundo –sea que se habite el Hades o sea que los Campos Elíseos–. Uno es irlandés, el otro de origen holandés afincado en la Ciudad de México. Seamus Heaney y Jan Hendrix intuyen esta obra desde que trabajan en el libro *The Golden Bough [La Rama Dorada]* (1991) sobre la traducción de los versos 98 a 211 de Eneida. Libro VI, publicado por Hans van Eijk editor de Bonnefant Press en Países Bajos; pero Heaney no puede escribir el episodio que sigue hasta después de 1999 –cuando viaja a México–: “Yagul. He aquí la colina de su visión, su Delfos, su Micenas, su Nara, su Tara. Unos años después, paseando con Jan en la cima de Yagul, inmersos en el caluroso silencio de una tarde mexicana, supe que nuestra travesía ascendente era una clase de respuesta diurna a la oscura travesía descendente que ambos habíamos emprendido con Eneas en la imaginación.” (Ramificaciones: En torno a la obra de Jan Hendrix, 2002, p. 9). *The Light of the Leaves [La luz de las hojas]* (1999) es un segundo libro de poemas de Seamus Heaney y serigraffías de Jan Hendrix, editado por Hans van Eijk, Bonnefant Press, que media entre *The Golden Bough* y *Aeneid Book VI*.

Aeneid Book VI (2016) de Seamus Heaney (1939-2013) y Jan Hendrix (1949) es una publicación post mortem. Jan Hendrix, sin embargo, colaboró nuevamente con Hans van Eijk, para determinar la versión definitiva del texto que aparecería paralelamente a sus propias imágenes (Heaney y Hollis Matthew 2016, p. 96). Es el inicio del siglo XXI, las obras en el ámbito de las artes visuales no representan nada más que a sí mismas: no están, por tanto, en función de ilustrar la obra literaria. Es un proyecto paralelo de traducción del latín antiguo al inglés contemporáneo a *Aeneid Book VI* de Heaney, y de visualización de las “fantasmagorías” –diría Heaney– de Hendrix.

Otra edición de la traducción de Heaney sin imágenes fue publicada en forma digital por Farrar, Straus and Giroux, en Nueva York en 2016.

Con esta lectura, no obstante, abordaré aquí el libro editado por Hans van Eijk en Bonnefant Press en Banholt, Dublín, Ciudad de México. Es un libro empastado en negro, cuyo lomo rojo intenso lo hace diferente a *The Golden Bough*. La portada está grabada con una obra de Hendrix que plasma el segmento de un árbol –tronco y ramas-. Mide 35 x 24.5 cm. Tiene una página de título y, después de ésta, el texto de Heaney en la parte superior en inglés y en latín en la parte inferior de la hoja, paralelamente van intercaladas las imágenes de Hendrix.

Las imágenes del paisaje zapoteca de Hendrix fueron bordadas en tapices de gran formato en seda, lana y chenille, lo que puede traer a la mente el pensamiento filosófico de Gastón Bachelard sobre la distinción de dos clases de imaginación: “una que da vida a la causa formal y otra que da vida a la causa material” (Bachelard, 2012, p. 22).

Tres años después de la publicación, estos textiles se exponen en una *Sala Magistral*, como parte de *Tierra Firme*, la muestra retrospectiva de Jan Hendrix curada por Cuauhtémoc Medina para el Museo Universitario de Arte Contemporáneo en Ciudad de México. El catálogo de la exposición, una publicación que lleva al más completo estudio de la vida y obra de Jan Hendrix, incluye *Aeneid Book VI* (*Tierra Firme*. Landfall, 2019, p. 106-115).

De acuerdo con Rudolf Arnheim para entender el fenómeno artístico no es suficiente con ver las obras en los acervos, lo visual tiene que entenderse visualmente y, en ese sentido, hay que desarrollar la percepción (1981, p. 13-22). El tratamiento teórico-metodológico desde el cual analizo *Aeneid. Book VI* se contextualiza en los estudios visuales y el lenguaje del paisaje después de la modernidad según Anne Whiston Spirn y James Elkins. *The Language of Landscape [El lenguaje del paisaje]* según Whiston Spirn entiende que el paisaje es la lengua originaria de la humanidad que hay que aprender en cuanto tal: el curso de un río, la sombra que la Tierra proyecta al espacio cada atardecer, el comportamiento de las especies, la fusión de los glaciares, la forma en cómo habitamos esa naturaleza, como pensamos en esa naturaleza. Entre los conceptos fundamentales de Whiston Spirn está el de ver paisaje en las ciudades, los fenómenos atmosféricos en las ciudades, lo cual es una aportación al paisajismo, la arquitectura y el urbanismo (1998). *The Eye is a Door. Landscape, Photography, and the Art of Discovery [El ojo es una puerta. Paisaje, fotografía y el arte del descubrimiento]* de la misma autora, trata a la fotografía como un método de conocimiento y descubrimiento en la relación visual que los artistas establecen con el paisaje. Desde los estudios visuales expone teóricamente



Fig. 1. Tierra Firme, retrospectiva Jan Hendrix, MUAC, 2019. Fotografía: María Eugenia Rabadán



Fig. 2. Tierra Firme, retrospectiva Jan Hendrix, MUAC, 2019. Fotografía: María Eugenia Rabadán

a la fotografía como una forma de conocimiento y de pensamiento. Lo visual no es texto en *The Eye is a Door*, pero es paralelo al texto y teóricamente se aproxima a los estudios visuales. Esta obra es a la vez un trabajo teórico y una obra de creación fotográfica de la autora (Whiston Spirn, *The Eye is a Door. Landscape, Photography and the Art of Discovery*, 2014), James Elkins y Kristi McGuire, por otra parte, en su obra *Theorizing Visual Studies* [Teorizando los estudios visuales] exponen el estudio de las imágenes como teoría, las imágenes como un argumento equivalente a los textos, las imágenes como teoría y como ejemplos de teoría; propone que la escritura establezca un diálogo con las imágenes, que sea continuo, cercano, concertado, y que las imágenes lide- ren los argumentos (Elkins & McGuire, 2013). Whiston Spirn también contribuye con el libro de *The Art Seminar. Landscape Theory*, editado por James Elkins y Rachael DeLue, que debió haber influido teóricamente *The Eye is a Door*, entonces en proceso (2008).

Eneida es una obra de la literatura antigua fundamental para los estudios visuales sobre la naturaleza en el contexto de la literatura, el arte, la antropología, la arqueología hasta ahora. Virgilio muestra una capacidad para mirar la naturaleza y desarrollar el argumento a través de una extensa región del Mediterráneo; es capaz de simbolizar el mito en el inframundo donde hay también naturaleza: Caronte atraviesa el Río Aqueronte. Eneas debe visualizar la rama dorada para encontrar a su padre Anquises en el Elíseo. La rama dorada simboliza la iniciación de Eneas en esta travesía. No siempre ha habido esta capacidad para percibir la naturaleza. Kenneth Clark, por ejemplo, lo hace evidente al aludir a los escritos de San Anselmo que, en el siglo XII, refieren una concepción pecaminosa del goce de los sentidos: “El hombre promedio [escribe Clark] pudo no haber pensado mal disfrutar la naturaleza; él pudo simplemente haber dicho que la naturaleza no era disfrutable” (*Landscape Into Art*, 1991, p. 3).

En ese sentido Clark, al tratar de entender los antecedentes del paisaje en el descubrimiento de herbarios, huertos y jardines en lo que llama *pintura de paisaje simbólico* medieval, estudia el códice *Il Virgilio Ambrosiano* (1300-1326) que publica *Eneida* de Virgilio ilustrada por Simone Martini, por encargo de Francesco Petrarca (Biblioteca Ambrosiana) (*Landscape Into Art*, 1991, p. 10). Como *Aeneida. Book VI* de Seamus Heaney y Jan Hendrix, *Il Virgilio Ambrosiano* casi 700 años antes, articula paralelamente al trabajo poético el pictórico, en una obra con un alto sentido de construcción de la idea de naturaleza de ese tiempo, aunque es discutible pensar que éstos sean ya paisajes es indiscutible que los símbolos de la obra literaria son ilustrados por Martini como veremos abajo.

La palabra paisaje no parece haber sido publicada hasta 1549, en el *Dictionnaire françois-latin* de Robert Estienne como: “*Paiſage. Mot commun entre les peintres [Paisaje. Palabra común entre los pintores]*.” (Estienne, XVIX, p. 428) Este diccionario no designa pinturas, pero siglo y medio después si lo hace el *Dictionnaire de L'Académie Française*, 1º edición: “*c'est un paſſage d'un tel Peintre [es un paisaje de una tal pintura]*” (1694). Estudios más recientes proponen un extendido concepto de la palabra paisaje a través de la cual pueden entenderse más completamente las relaciones de poesía y artes visuales, pero también de arquitectura, urbanismo, fotografía, literatura entre otras. Anne Whiston Spirn, por ejemplo, en *The Language of Landscape*, piensa desde la semiótica que el paisaje ha sido la lengua materna de la humanidad. Entiende incluso que el lenguaje temprano se ha parecido al paisaje (1998, p. 15). No obstante, pienso que Whiston Spirn podría haberse referido a la palabra País o Pays que designa *Orbis, Regio, Natio, Patria, Terra* (*Dictionnaire Franco-latin*, XVIX, p. 428).

El paisaje como práctica de las artes visuales no surge hasta la formulación de las teorías artísticas del Renacimiento de acuerdo con Ernst Gombrich: “Por paisajismo no entiendo una representación de una escena al aire libre, sino el género artístico establecido y reconocido” (Gombrich, 1984, p. 227).

Se nos dice (agrega Gombrich) que los fondos paisajísticos naturalistas de la pintura del siglo XV engulleron, como si dijéramos, el primer plano en el siglo XVI, hasta alcanzarse un punto, con especialistas como Joaquim Patinir, a quien Durero llamaría <el buen paisajista>, en el que el tema religioso o mitológico queda reducido a un mero pretexto (1984, p. 228).



Fig. 3. Aeneid Book VI, 2016, Jan Hendrix, 24. Fotografía: Javier Hinojosa

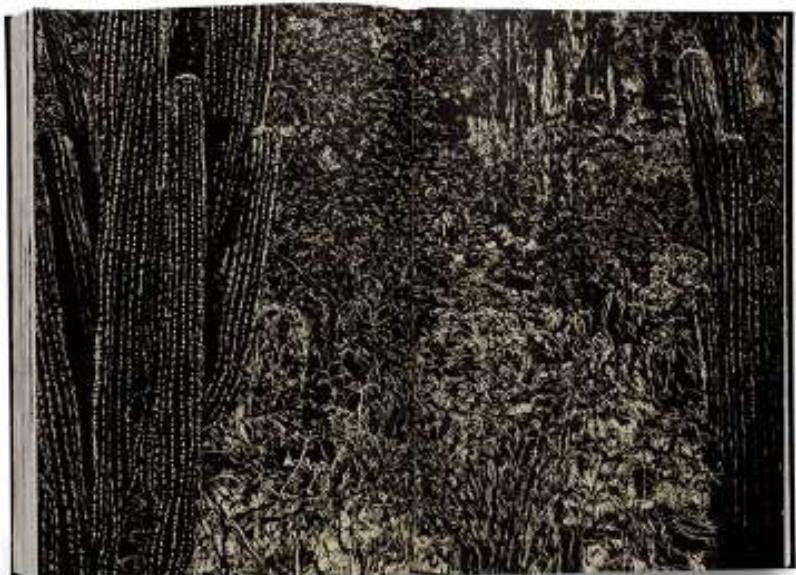


Fig. 4. *Aeneid Book VI*, 2016, Jan Hendrix, 23. Fotografía: Javier Hinojosa

Podemos ahora comenzar a ver la obra de Jan Hendrix en *Aeneid. Book VI* y percibir que conoce perfectamente esta teoría clásica: el fondo paisajístico no presenta un tema en primer plano, a diferencia de la pintura de Simone Martini que, probablemente no sea un paisaje, pero que ilustra *Eneida* de Virgilio sobre el fondo paisajístico y se pueden analizar, mediante la iconografía e iconología, el carácter simbólico de los episodios como del encuentro de la rama dorada, el sacrificio de los siete bueyes y las siete ovejas que Eneas debe hacer para, en el inframundo, llegar hasta su padre Anquises en el Elíseo como aparecen en la pintura (*The Ambrosian Virgil of Francesco Petrarca*, 2020). *Jan Hendrix, por contraste, no ilustra el poema*. Desde el postimpresionismo artistas como Maurice Denis o Paul Gauguin saben ya que la naturaleza de las artes visuales no es la de representar un tema: "Hay que tener presente que un cuadro –antes que un caballo de batalla, una mujer desnuda o cualquier otra anécdota–es esencialmente una superficie plana recubierta de colores asociados según un orden determinado" (Denis, 2009, p. 23) (Gauguin, 2009, p. 30-31). Las obras de Hendrix, en consecuencia, no refieren otro motivo que los problemas propios de los estudios visuales sobre la naturaleza.



Fig. 5. Aeneid Book VI, 2016, Jan Hendrix, 5. Fotografía: Javier Hinojosa



Fig. 6. Aeneid Book VI, 2016, Jan Hendrix, 3. Fotografía: Javier Hinojosa

"One word is a fragment; two words are a story [Una palabra es un fragmento; dos palabras son una historia] -diría James Elkins—" (2017, p. 14): las imágenes de Hendrix investigan otras imágenes suyas en el mismo libro. Es decir que una imagen explica otra imagen y esa es una evidencia de que está teorizando sobre la visión del paisaje. En otras obras, ha teorizado problemas visuales sobre la naturaleza como el dibujo a distancia, el primer plano o lo inabarcable del campo visual, que es uno de los principales problemas de los paisajistas.

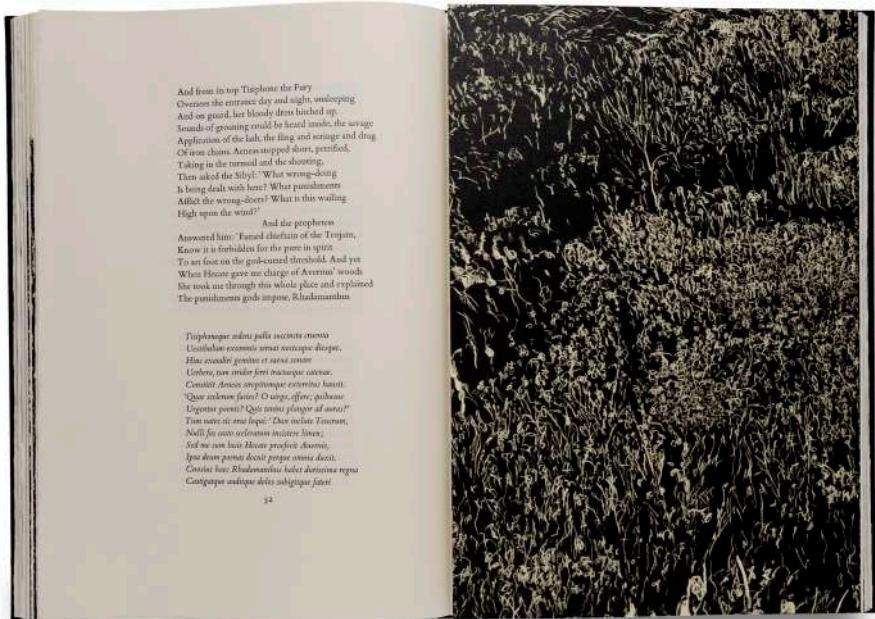


Fig. 7. Aeneid Book VI, 2016, Jan Hendrix, 19. Fotografía: Javier Hinojosa

La desaparición del horizonte es un problema del paisajismo, visible en la portada y en la imagen de la página 53 de *Aeneid. Book VI*. Es un problema del paisajismo después de la modernidad al que la comunidad artística ha dado muy diversos tipos de respuestas comenzando con el revolucionario *Cuadrado negro* (1913) de Kasimir Malevich: "He destruido el anillo del horizonte y salido del círculo de los objetos, el anillo del horizonte que aprisionaba al artista y las formas de la naturaleza" (1991, p. 118). Independientemente de que Hendrix ha mencionado al mundo dantesco como oscuro en el sentido literario, la visualidad de paisajes como éste es compartida con otras obras de la época como las esculturas en negativo *North, East, South, West* (1967) de Michael Heizer (*Dia: Beacon*, 2003, p. 146-155) o los *Skyspace* de James Turrell (*Scottsdale Museum of Contemporary Art*, 2020).



Fig. 8. Aeneid Book VI, 2016, Jan Hendrix, 1. Fotografía: Javier Hinojosa

Seamus described [Hendrix] as 'an old friendship of artist, printer and poet.
Catherine Heaney
Mathew Hollis

Seamus Heaney trabajó tres libros con Jan Hendrix y había mencionado a Eneida catorce años antes, en su texto *Ramificaciones. En torno a la obra de Jan Hendrix* (2002). En este texto describe el influjo que la obra de Virgilio tiene, dos mil años después, en la *Rama Dorada* de Frazer, "Me detengo en el bosque una tarde nevada" de Robert Frost, y "El río de los ríos de Connecticut" de Wallace Stevens:

Existe un gran río de este lado de la Estigia
Antes de llegar a las primeras negras cataratas
Y árboles carentes de la inteligencia de los árboles,
podemos tener la certeza de que a su Río Connecticut
lo alimentan los tributarios del Cocito de Virgilio [...]

Esta edición de *Aeneid Book VI*, sin embargo, es un proyecto simultáneo textual y visual en el que ambos autores coinciden bajo el título de la obra según la había pensado Virgilio dos milenios atrás. Es una nueva traducción en verso de un poeta contemporáneo para un lector contemporáneo. Seamus Heaney la describe de la siguiente forma:

Esta traducción de *Aeneid VI* no es una ‘versión’ ni un ‘plagio’: es más como una tarea de clásicos, el resultado del deseo de una larga vida de honrar la memoria de mi profesor de latín en St. Columbus College, el padre Michael McGlinchey, sobre quien yo escribí brevemente en la nota preliminar a *The Golden Bought* (en de Bonnenfant & Imprenta de los trópicos, 1992).

Conclusiones

Esta marcha de Seamus Heaney y Jan Hendrix a través de Yagul, la poesía virgiliana y las fantasmagorías, resultó en un proyecto paralelo de poesía en latín antiguo, poesía en inglés contemporáneo y estudios visuales sobre una naturaleza arqueológica que es, a la vez, entrañable. Hace posible situarse en la ruta Belfast-County Derry, en Cumas, en Mixcoac, o en Yagul y llevar los textos y las imágenes en la travesía, o que cada lector pueda ver en su propia jurisdicción el “parlamento” de *Aeneid. Book VI*.

Para ello he proporcionado una trama teórica de semiótica según *The Language of Landscape* de Anne Whiston Spirn, y estudios visuales en diversos textos de James Elkins, a fin de redactar una escritura que analiza las imágenes como teorías y no sólo como ilustraciones de teorías. Igualmente, algunos conceptos sobre los estudios visuales de la naturaleza, en un relativo contexto histórico que, en la brevedad del capítulo, proporcionan explicaciones de las imágenes cómo es posible verlas. Hay en este trabajo una conciencia sobre la importancia que tiene encontrar la rama dorada y aprender a ver el paisaje que es, probablemente, el más grande reto que la humanidad enfrenta actualmente.

Bibliografía

- Clark, K. (1991), *Landscape Into Art*. Nueva York: Icon Editions.
- Cooke, L., (Eds.), & Govan, M. (2003), *Dia: Beacon*. Nueva York: Dia Art Foundation.
- Arnheim, R. (1981), *Arte y Percepción Visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Bachelard, G. (2012), *Imagination and Matter* (1942). En J. Kastner, *Nature. Documents of Contemporary Art* (págs. 22-23). Londres, Cambridge MA: Whitechapel Gallery, MIT.
- Denis, M. (2009), Definición del neotradicionalismo. En A. Gonzalez, F. Calvo, & S. Marchan, *Escritos de arte de vanguardia 1900-1945* (pág. 23). Madrid: Istmo.
- Dictionnaire de l'Académie française, 1re édition (1649)*. (1694). París.
- Elkins, J., & DeLue, R. (2008), *Landscape Theory*. Nueva York, Londres: Routledge.
- Elkins, J., & McGuire, K. (2013), *Theorizing Visual Studies*. Nueva York, Londres: Routledge.
- Estienne, R. (XVII). *Dictionnaire Franco-latin*. París: Imprimerie de Robert Estienne Imprimeur du Roy.
- Gauguin, P. (2009), Sobre el color. En A. Gonzalez, F. Calvo, & S. Marchan, *Escritos de arte de vanguardia 1900-1945*. Madrid: Istmo.
- Gombrich, E. (1984), El nacimiento del paisajismo. En E. Gombrich, *Norma y Forma*. Madrid: Alianza Forma.
- Heaney, C., & Hollis Matthew. (2016), A Note on the Text. En S. Heaney, *Aeneid. Book VI*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.
- Heaney, S., & Hendrix, J. (2016), *Aeneid. Book VI*. Banholt, Dublín, Ciudad de México: Bonnefant Press.
- James, E. (2017), *What Heaven Looks Like. Comments on a Strange Wordless Book*. Astoria: Laboratory Books.
- Malevich, K. (1991), From Cubism and Futurism to Suprematism: The New Painterly Realism, 1915. En J. Bowlt, *Russian Art of the Avant Garde. Theory and Criticism 1902-1934* (págs. 116-138). Londres: Thames & Hudson.
- Museo Universitario de Arte Contemporáneo. (2019), *Tierra Firme. Landfall*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Petrarca, I. V. (s.f.), *Biblioteca Ambrosiana*. Recuperado el 14 de agosto de 2020, de Biblioteca Ambrosiana: <https://www.ambrosiana.it/opere/il-virgilio-ambrosiano-di-francesco-petrarca/>
- Rabadán Villalpando, M. (2017), La estructura de las revoluciones científicas según Thomas Kuhn en el análisis de la historia del arte. *Arbor*, 193 (738): a372. doi: <http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2017.783n1003>.

Scottsdale Museum of Contemporary Art. (10 de septiembre de 2020), *Turrell Skyspace*. Recuperado de <https://smoca.org/turrell-skyspace/>

Seamus, H. (2002), *Ramificaciones: En torno a la obra de Jan Hendrix*. En J. Hendrix, *Diario de Fatigas*. México: Turner.

The Ambrosian Virgil of Francesco Petrarca. (7 de agosto de 2020), Recuperado de Veneranda Biblioteca Ambrosiana: <https://www.ambrosiana.it/en/opere/the-ambrosian-virgil-of-francesco-petrarca>

Whiston Spirl, A. (1998), *The Language of Landscape*. New Haven, Londres: Yale University Press.

Whiston Spirl, A. (2014), *The Eye is a Door. Landscape, Photography and the Art of Discovery*. Wolf Tree Press.

2

La semiótica como estrategia interpretativa en el arte contemporáneo: El caso de Boris Viskin

*Semiotics as an Interpretive Strategy in Contemporary Art:
The Case of Boris Viskin*

Mtra. Cecilia Itzel Noriega Vega
Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.

En el arte, su expresión

Resumen

A través de la obra del artista mexicano Boris Viskin (1960) y la exposición *Boris Viskin La belleza llegará después*, realizada en el MAM (2016), se analiza la importancia de la intertextualidad en los procesos de significación de las obras de arte contemporáneo. En este sentido, se estudia cómo las obras de Boris Viskin entablan discursos con otros textos y se propone expandir el concepto de intertextualidad a los procesos de catalogación, de diseño curatorial, museográfico y editorial. La investigación se fundamenta en los abordajes semióticos sobre intertextualidad de Julia Kristeva y Roland Barthes, así como la transtextualidad de Gerard Genette.

Palabras clave: semiótica, intertextualidad, Boris Viskin

Summary

*Through the artworks of the Mexican artist Boris Viskin (1960-) and the exhibition *Boris Viskin Beauty will come later* held at the MAM (2016), the article analyses the importance of intertextuality in the processes of meaning of contemporary artworks. In this sense, it studies how Boris Viskin's works engage in discourses with other texts and it proposes to expand the concept of intertextuality to the processes of cataloging and also the curatorial, museum and editorial design. The research is based on the semiotic approaches to intertextuality of Julia Kristeva and Roland Barthes, as well as the transtextuality of Gerard Genette.*

Keywords: Semiotics, Intertextuality, Boris Viskin

Introducción

Durante la segunda mitad del siglo XX, el objeto artístico se disolvió y emergió una obra de arte procesual, colectiva, participativa, donde el cuerpo fue adquiriendo un lugar preponderante. De esta forma, el estudio de las producciones artísticas requiere no sólo analizar los elementos iconográficos contenidos dentro de la obra, sino que también es necesario tomar en cuenta factores que están afuera de la obra, pero que impactan de manera determinante en los procesos de significación.

En este sentido, propongo recurrir a la semiótica y específicamente a la intertextualidad para el análisis del arte contemporáneo. El objetivo de la investigación es proponer la intertextualidad como una herramienta metodológica para el análisis de las producciones artísticas contemporáneas, de manera que se incorporen los discursos que las obras entablan con otros modos discursivos dentro de la obra y al mismo tiempo considerar la catalogación, los discursos curatoriales, museográficos y editoriales, como elementos que impactan en los procesos de significación de la obra artística. De esta forma, se busca comprender a las producciones artísticas como entidades abiertas y sujetas a una multiplicidad de discursos.

Para lograrlo, exploraré la obra del artista mexicano Boris Viskin, específicamente la exposición *Boris Viskin La belleza llegará después*, presentada en el Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México en el 2016. Para llevar a cabo este análisis, recurriré a un estudio de la intertextualidad propuesta desde el campo de la semiótica, por autores como Julia Kristeva y Roland Barthes, así como de la transtextualidad sugerida por Gerard Genette. Iniciaré analizando obras de Viskin cuyos elementos internos entablan relaciones con otros textos u obras, para después estudiar los aspectos que están afuera de la obra como el título, la catalogación y curaduría. En este caso, me concentraré en la producción de Boris Viskin, sin embargo, el abordaje puede aplicarse a otras producciones artísticas.

Boris Viskin y la intertextualidad

Boris Viskin (1960) es un artista mexicano cuya obra se caracteriza por realizar un ejercicio pictórico-deconstructivo de sucesos históricos, sobre todo de los movimientos artísticos de la historia del arte occidental (Schmel, 2012). Muchas de sus obras son instalaciones, que corresponden a formas de presentación artística, presentación artística performativa, donde el cuerpo y el espacio expositivo son necesarios para comprender la obra. En relación con esto, una de las obras más paradigmáticas del artista es *El librero* (Fig. 1) una instalación que a primera vista representa un objeto cotidiano, cercano e incluso inocente; la ficha técnica de la obra refiere que se llama *Librero* y se acompaña de un pequeño texto:

Por más desordenado que esté un librero, no puedo evitar adivinar en él una formación oculta. Los libros erguidos son soldados disciplinados en posición de firmes. Los acostados son ataúdes de soldados que regresan a casa. Y los inclinados son aquellos desmadrosos e insubordinados (Viskin, 2016).



Fig. 1. *Librero*. Instalación 244 x 170 cm., Boris Viskin, 2000.
Fuente: Catálogo de exposición *Boris Viskin, La belleza llegará después*.

Cuando nos acercamos al librero, nos percatamos que está conformado por los libros y artistas que han construido la historia del arte occidental, desde los más tradicionales, hasta los más transgresores. Por ejemplo, un libro de *Diego Rivera* se coloca de manera vertical; es necesario conocer la trayectoria artística de Rivera para comprender la razón de que Viskin lo considerara como los más disciplinados. Igualmente, el artista colocó libros de *Brueguel*, *Man Ray* o *Marx Ernst* de manera horizontal, que asemejan ataúdes. De esta manera, para comprender la obra, el espectador requiere salir y entrar de la obra, es necesario reconocer los autores de los libros que conforman la instalación, porque la obra en sí misma necesita de estos referentes. Asimismo, al leer los títulos de los libros, el espectador asocia sus conocimientos previos con la frase que acompaña la obra, permitiéndole comprender la razón del artista para acomodarlos de esa forma.

Estas comunicaciones entre la instalación y diferentes textos se relacionan con el término de intertextualidad. Este concepto proviene del ámbito de los estudios teóricos literarios, específicamente con Julia Kristeva, quien propuso la intertextualidad como el término análogo de intersubjetividad de Mijaíl Bajtín. Dicho concepto fue utilizado para referirse a las huellas, citas o referencias a otras obras literarias que pueden observarse en cada texto (Kristeva, 2001). A pesar de que la intertextualidad proviene de los estudios literarios, se puede aplicar al estudio de la imagen y más propiamente a la obra artística.

Otro ejemplo donde la intertextualidad juega un papel muy importante en la producción de Viskin es la obra *Silla mirando sus partes (entre Platón y Heidegger)* (Fig. 2). Esta obra consiste en una silla que ve de frente un mural donde fueron colocadas partes de la silla. El título funciona como un paratexto condicionante de la significación hacia la problematización del concepto y materialidad de la silla. El título nos obliga a recurrir a Platón, quien propuso el mundo de las ideas como lo inmaterial, eterno, inmutable y, por otro lado, el mundo de lo sensible que es material y que se encuentra en un constante devenir. El título también refiere a Heidegger, quien en su libro *Ser y tiempo* analiza cuestiones de carácter ontológico y responde a cuestionamientos como ¿qué significa que algo sea?, ¿cuál es la relación de haya algo en lugar de nada? (Heidegger, 2005). A pesar de que la interpretación se encuentra abierta, el título nos remite a realizar un cuestionamiento del mundo sensible, del mundo material y preguntarnos sobre aquello que permite que algo sea. Además del título, la obra en sí misma se relaciona con la instalación *Una y tres sillas* (1965) del artista conceptual Joseph Kosuth. Esta última obra es una de las primeras obras conceptuales, que busca una reflexión desde distintas perspectivas, que inicia con la materialidad de la silla, su representación a través de la fotografía y sus elementos

lingüísticos con la definición del objeto. De esta forma, la obra de Viskin entabla una discusión a manera de crítica con la obra de otros artistas contemporáneos de forma implícita.



Fig. 2. *Silla mirando a sus partes (entre Platón y Heidegger)* Instalación: Cuadro 200 x 240 cm., Silla 80 x 40 x 50 cm., Boris Viskin, 2008.

Fuente: Catálogo de exposición *Boris Viskin, La belleza llegará después*.

Otro ejemplo que alude a la intertextualidad es *Hiroshima Mon Amour* (Fig. 3). La obra ya no representa el hecho histórico de la bomba atómica de Hiroshima y Nagasaki que dio por terminada la Segunda Guerra Mundial, en su lugar se concentra en la película *Hiroshima Mon Amour* de Alain Resnais (1959). Esta producción cinematográfica se sitúa en la ciudad japonesa, después de la bomba atómica en Hiroshima, y relata la historia de una actriz francesa que posee un pasado tormentoso. –ya que había estado enamorada de un soldado alemán durante la ocupación– La actriz vive una historia de amor con un arquitecto japonés. A partir de esto, se entablan cuestionamientos con el pasado, la memoria y el olvido. La obra plástica está construida con madera cuya

visión a la distancia crea la imagen de una traza cartográfica, que alude a la zona geográfica. Al mismo tiempo, las palabras doradas *Hiroshima Mon Amour* parecen disolverse, están presentes como una memoria asociada a un medio geográfico. En este caso, sólo es posible comprender la obra de Viskin cuando se conoce la película.

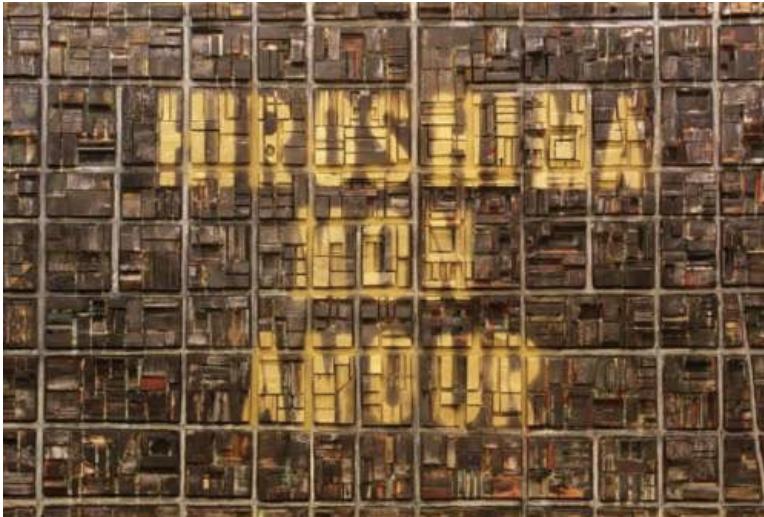


Fig. 3. *Hiroshima Mon Amour*. Óleo, esmalte, collage y madera 200 x 270 cm., Boris Viskin, 2009.

Fuente: Catálogo de exposición *Boris Viskin, La belleza llegará después*.

En estos casos, las obras se relacionan con otros textos de forma específica. Abordarlas desde el intertexto nos conduce a comprender la producción desde su propia complejidad y especificidad.

El afuera de la obra: curaduría, catalogación y museografía

Además de analizar la intertextualidad que se encuentran dentro de la obra misma, también existen discursos que están fuera de la producción artística y que funcionan a manera de intertextos. Utilizaré el término de paratexto¹ entendido como todos aquellos enunciados que se encuentran en la periferia del texto principal tal como lo propone Gerard Genette (1989). Al tratarse de una imagen y no un texto, éste adquiere consideraciones especiales que se deben puntualizar, porque es un elemento que no pertenece a la obra en sí misma, sin embargo, tiene una importancia decisiva en la comprensión de la obra. La consideración de elementos que se encuentran afuera de la obra plástica, pero contribuyen en el análisis, han sido abordados desde otros campos disciplina-

1.Complementando la noción de intertextualidad, Gerard Genette utiliza el término de transtextualidad para referirse a la relación entre los textos. De esta forma, define al paratexto como la relación de un texto con su texto periférico (títulos, subtítulos, capítulos) (Genette, 1989). Este mismo concepto se puede aplicar a la imagen y, por ende, a las artes plásticas.

res; el filósofo Jacques Derrida sugiere la idea del “parergon”, es decir el marco de las obras, término que utiliza para cuestionarnos los límites y las fronteras de la obra plástica (Derrida, 2001). De esta forma, se abre un campo que comienza a considerar factores externos que no están en la obra misma, pero que influyen en la significación de las producciones artísticas.

Para aclarar la función del título en los procesos significativos, una de las obras de Boris Viskin (Fig. 4) representa un paisaje que asemeja a las características geográficas del altiplano central, donde destacan las montañas en el fondo de la composición, un gran número de arbustos, así como un maguey en el segundo plano compositivo. Si prestamos atención, nos percatamos que en el primer plano se encuentra una figura humana tendida en el piso con las manos atadas. Esta obra se titula *Paisaje de José María Velasco con muerta de Juárez*; este título nos liga a otros textos, es decir a la obra de José María Velasco, un paisajista mexicano del siglo XIX. A través de un estudio exhaustivo de la vegetación del altiplano central, Velasco realizó pinturas académicas, donde delimita los elementos característicos del contexto mexicano. Al asociar estos paisajes con los feminicidios ocurridos en Ciudad Juárez, se cambia esta visión idílica del país, para mostrar sus problemas y contradicciones. En esta obra, el título guía la significación y no podemos negar que actúa como autoridad en la obra. Al conducir la significación de la obra, el paratexto tiene una función en detrimento de la inmanencia de la obra, tal como lo menciona Odile Le Guern (2014), ya que modifica o ajusta el contenido intrínseco de la pintura.

2. Traducción de Cecilia Noriega, “Titles are problematic because they are undeclared speech acts”.

Es un hecho que los títulos resultan problemáticos en los procesos significativos, Joseph Grigeley comenta que “los títulos son conflictivos porque son actos del habla declarativos”² (1995, p. 168). Los textos que rodean la obra de arte funcionan como “ancla” y son eficaces siempre y cuando se cumpla con el objetivo ilocucionario (Barthes, 1993), es decir, el interlocutor, en este caso el espectador, debe ser capaz de entender la secuencia lingüística. En este sentido, necesitamos saber quién fue José María Velasco y el contexto de los feminicidios ocurridos en Ciudad Juárez, para que el título funcione como un “ancla”, la cual determina la comprensión. En los procesos de significación, la pintura y el título están entrelazados.

En la Fig. 5, se representa la silueta de la cara de la mujer con un arete; esta silueta se encuentra representada en un fondo atemporal de color negro. La obra pertenece a una serie y se titula *Sin título*. Poner el título de *Sin título* a una obra implica un acto elusivo y vacío de significado, es una forma de usar el lenguaje para evadir el propio lenguaje, es una renuncia a la autoproclamación. No es lo mismo que un título esté desconocido, que no sepamos cómo fue nombrado, pero cuando se le coloca *Sin título* implica un acto deliberado

de rechazar un nombre y pareciera que se pierde la guía que ofrece el título, obligando al espectador a recurrir a otras asociaciones.

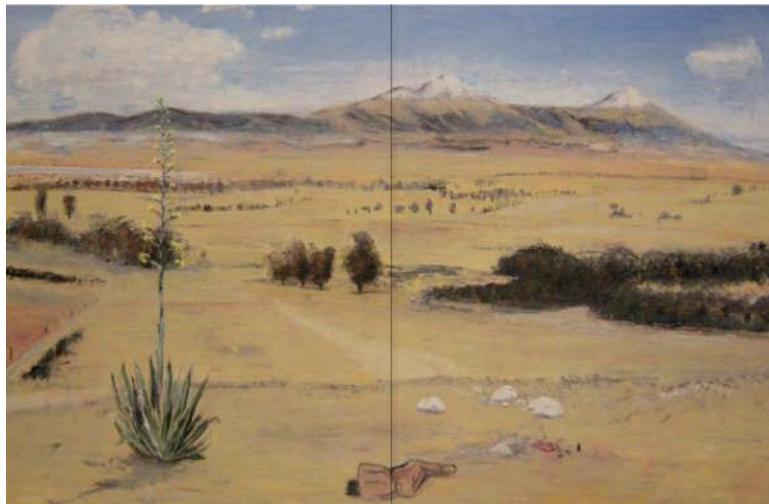


Fig. 4. Paisaje de José María Velasco y muerta de Juárez.
Óleo/ tela 140 x 100 cm., Boris Viskin, 2009.

Fuente: Catálogo de exposición, *Un ensamblaje de proposiciones para cuando la belleza nos alcance*



Fig. 5. Sin título
Aguatinta sobre papel algodón
11x 9 cm. Sin fecha
Fuente: Galería Mónica Saucedo

El otro problema de los títulos, opuesto a los *Sin título*, es cuando existen más de dos para una misma obra. En el caso de Boris Viskin, no existe este problema, pero es posible encontrarlo en varias obras de la historia del arte occidental, por ejemplo, la obra *Italia y Alemania* (1811-1828) del romántico alemán Friederich Overbeck, el título original era *Sulamita y María*, pero posteriormente fue cambiado. En este caso, los dos títulos se fusionaron y se refiere que a la izquierda se encuentra la esposa ideal de Overbeck, es decir Sulamita vestida como italiana, aludiendo al Renacimiento. Del lado derecho, se representa a Alemania, que al mismo tiempo es María vestida al estilo medieval.

3. Traducción de Cecilia Noriega “The artwork does not speak; it is spoken for. But it is spoken for in different ways by different people and by different institutions”.

La idea de la intertextualidad también puede ser aplicada en numerosas operaciones en las que están inmersas las obras de arte y que tienen un impacto en los procesos significativos. Joseph Grigley apunta que: “la obra de arte no habla, más bien es hablada por y en diferentes caminos, por personas diferentes e instituciones diferentes”³. (1995, p. 179). Las obras están sujetas a los procesos de curaduría y catalogación, por ejemplo, en la exposición *Boris Viskin: La belleza llegará después*, el curador Iñaki Herranz menciona que la selección de obras se articula a manera de concierto multidisciplinario y que tiene un sentido sinestésico y anagógico (Greenham, 2016), por lo que hay que cuestionarnos de qué manera estas palabras influyen en la forma cómo comprendemos la obra. La sinestesia implica la generación de una sensación a un sentido que no le corresponde. Esta palabra ofrece una posible interpretación a la obra del artista. Una de las características de Viskin es la utilización de diversos materiales reciclados que después utiliza para ensamblar nuevos objetos. Un ejemplo es la obra *Llamando a Astroboy* (2015), la cual entabla relaciones con el protagonista de la serie manga escrita por Osamu Tezuka. En esta ocasión, el Astroboy de Viskin está construido con bloques de madera superpuestos, a través de la materialidad lo asociamos con la rigidez e inmovilidad producida por las cualidades de los materiales y que se oponen a la visualidad que muestra la rapidez de Astroboy.

El segundo concepto que utiliza el curador para describir la exposición es el sentido anagógico, es decir superar la interpretación lineal de los textos para llevarlos a una interpretación más profunda, a una búsqueda del origen. Este término propuesto por el curador nos sugiere entender las obras a partir de una deconstrucción del arte, la filosofía y la historia para cuestionarnos “los grandes relatos”. Las obras están colocadas en función de estos conceptos, lo que conduce a preguntarnos ¿de qué manera la selección y museografía de las obras tiene un impacto en el significado que se le puede otorgar a la producción de Boris Viskin? La última obra de la exposición era una instalación de grandes dimensiones que llevaba por título *La culminación de un error* (2009). Esta instalación estaba compuesta por bolas de papel de sus dibujos pasados

entablando un diálogo con su propia obra para formar una enorme escultura que asemeja una bomba atómica. La exposición cierra con una crítica hacia la forma cómo se han construido los grandes relatos y que han conducido a la perdición de la humanidad. Las obras en la exposición entablan diálogos con las demás obras que la conforman. Esto va modificando y guiando los procesos significativos.

Además del diseño curatorial nos enfrentamos a otro producto que también es determinante en cómo se comprende la obra y se refiere al catálogo. Este funciona también como intertextualidad con códigos verbales y no verbales. En una página del catálogo (Fig. 6), donde se reproduce una fotografía de la instalación que se titula *Heme*, la cual representa una pared pintada con líneas onduladas y una cabeza de un muñeco saliendo de ella. En la página siguiente, se observa la obra *El origen del mundo* (1866) del artista perteneciente al movimiento realista Gustave Courbet. La imagen se acompaña de un texto que dice “Recuerdo al nacer M. subí una foto de su arribo al mundo. Algunos amigos se estremecieron ante la imagen (...)” (Viskin, 2016). A través de esta propuesta editorial, se ponen en juego una gran cantidad de textos que están afuera de la obra misma, pero que tienen un impacto en su comprensión.



Fig. 6. Catálogo de la exposición

Fuente: Catálogo de exposición

Un ensamble de proposiciones para cuando la belleza nos alcance

Resultados

A partir del estudio de la obra de Boris Viskin y de la exposición *Boris Viskin La belleza llegará* después se planteó una aproximación metodológica, que incluye los elementos que se encuentran afuera de la obra misma (Fig. 7). Para llevar a cabo este abordaje metodológico en otras producciones artísticas, es necesario cuestionarse con cuáles otros discursos está dialogando la obra. Como se mostró previamente, las obras *El librero*, *Silla mirando sus partes* (*entre Platón y Heidegger*) e *Hiroshima Mon Amour* incorporaron otros textos dentro de la propia, esto implicó partir desde su propia especificidad y comprenderla como un cúmulo de discursos.

Posteriormente, es imprescindible analizar los componentes que están fuera de la obra, comenzando por el título. Como se analizó, en numerosas producciones de Boris Viskin como *Paisaje de José María Velasco con muerta de Juárez*, el título tiene una función de mediador de los procesos de significación de la obra. De igual manera, al otorgarle múltiples títulos a una obra o incluso decidir no otorgarlos tiene un impacto en la significación de las obras.

La manera más común de acercarnos a las producciones artísticas es a través de procesos curatoriales, museográficos y de catalogación. Es necesario comprender la curaduría y analizar cómo esta propuesta interpretativa modifica la manera cómo le otorgamos una significación a la obra. Asimismo, los componentes museográficos, la forma como las obras se relacionan dentro de la museográfica y cómo son colocados en la catalogación de las obras impactan la comprensión de las obras. En el caso de Boris Viskin, se pudo observar cómo el discurso curatorial nos conduce a comprender las obras como un ejercicio deconstrutivo de los grandes relatos.



Fig. 7 Esquema metodología intertextualidad Realizado por Cecilia Noriega

Conclusiones

A manera de conclusión podemos decir que la intertextualidad es un concepto inherente en obras de arte, tal como ocurre con la propuesta artística de Boris Viskin, cuya producción se concentra en el establecimiento de relaciones con otros textos. Además de estos diálogos que ocurren en el interior de la obra, el concepto de intertextualidad puede ser ampliado a los múltiples elementos que rodean las obras y que incluyen desde los títulos hasta los procesos de difusión en los que las obras se encuentran inmersas. La mayoría de las obras están dialogando con los procesos de distribución y difusión del arte por lo que los títulos, cédulas de obra, curadurías van generando nuevas significaciones a las obras plásticas. De esta forma, las producciones artísticas se convierten en obras abiertas que están siendo transformadas por una variedad de elementos, que se encuentran alrededor de la producción artística.

Bibliografía

- Barthes. R. (1993), *Imagen-Música-Texto*. España: Fontana Press.
- Derrida, J. (2001), *La verdad en pintura*. Argentina: Paidós.
- Genette G. (1989), *Palimpsestos: la literatura de segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Greenham P. (2016), *Boris Viskin, la belleza llegará después... ¿será?* Recuperado de <https://mx.blastingnews.com/ocio-cultura/2016/03/boris-viskin-dice-que-la-belleza-llegara-despues-sera-00842945.html>
- Grigeley J. (1995), *Textualterity, Art, Theory and Textual Criticism*. Michigan: University of Michigan Press
- Heidegger M. (2005), *Ser y Tiempo*. Chile: Editorial Universitaria
- Kristeva, J. (2001), *Semiótica V.1*. Madrid: Fundamentos
- Le Guern, O. (2014), *El principio de inmanencia, entre el paratexto y el intertexto, Top. Sem. (31)* Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-12002014000100008
- Schmelz, I. (2012), *Silla mirando sus partes* Recuperado de <http://www.lelaboratoire.mx/index.php/15-expos/79-expo2012-06>
- Viskin B. (2016), *Boris Viskin La belleza llegará después*. México: Museo de Arte Moderno.

Fuentes de imágenes

- Viskin B. (2016), *Boris Viskin, la belleza llegará después*. México: Museo de Arte Moderno.
- López, C. (2016), *Un ensamble de proposiciones para cuando la belleza nos alcance*. México: Museo de Arte Moderno
- Galería Mónica Saucedo, *Boris Viskin Sin título*. Recuperado de <https://www.galeriamonicasaucedo.com/obra/sin-titulo-12-50/1329>

3

Modelo semiótico-discursivo para abordar el feminicidio en prácticas estético-artísticas

*Semiotic-Discursive Model to Approach Femicide in
Aesthetic-Artistic Practices*

Dra. Julieta Haidar

Escuela Nacional de Antropología e Historia

Dra. Carolina Buenrostro Pérez

Escuela Nacional de Antropología e Historia

En el arte, su expresión

Resumen

Este texto presenta cuestiones epistemológicas y teórico-metodológicas, que se utilizaron para analizar distintas prácticas provenientes del campo de la estética-arte, relacionadas con el feminicidio en Ciudad Juárez. En primer lugar, se exponen los enfoques de la complejidad y la transdisciplinariedad, así como su utilidad para el análisis de las prácticas estético-artísticas en el campo de las ciencias antropológicas; en segundo, se presenta el modelo complejo-transdisciplinario de Haidar para el análisis de las prácticas semiótico-discursivas, que sirvió como base para abordar las representaciones del feminicidio presentes en distintas producciones como son las siguientes: cine de ficción, cine documental, cortometraje, fotografía y performance, producidas en Ciudad Juárez.

Palabras clave: complejidad, transdisciplinariedad, práctica semiótico-discursiva, práctica estético-artística.

Summary

This text presents epistemological and theoretical-methodological questions, rather than analytical ones, which were used to analyze different practices from the field of aesthetics-art, related to the femicide in Ciudad Juárez. In the first place, the Complexity and Transdisciplinarity approaches are exposed, as well as their usefulness for the analysis of aesthetic-artistic practices in the field of Anthropological Sciences; Secondly, the complex-transdisciplinary model of Haidar is presented for the analysis of semiotic-discursive practices that served as a basis for analyzing the representations of femicide present in different productions such as: fiction cinema, documentary cinema, short film, photography, performance, produced in Ciudad Juárez.

Keywords: Complexity, Transdisciplinarity, Semiotic-Discursive Practice, Aesthetic-Artistic Practice.

Introducción

Desde el año 1993, vienen ocurriendo una serie de asesinatos de mujeres en Ciudad Juárez, Chihuahua, ciudad mexicana en la frontera con Estados Unidos. Los móviles de estos crímenes son diversos; éstos se atribuyen a la trata de personas, a asesinos seriales, al narcotráfico, inclusive a la producción de películas *snuf*¹, entre otros; lo que los caracteriza es la brutalidad y frecuencia con la que suceden, así como la falta de actuación de las autoridades para detenerlos y resolverlos. A fuerza de denuncias por parte de familiares de las víctimas, así como de activistas, sociedad civil e investigadores, particularmente desde aquellos que abordan los estudios de género, se han logrado categorizar estos asesinatos como feminicidios, es decir, “crímenes perpetrados contra las mujeres por el simple hecho de serlo” (Russell, 2006, p. 76). Distintas dimensiones (social, histórica, política, cultural, económica), los cruzan y permiten que sucedan y es, sin duda, en el sistema ideológico patriarcal que impera en esta ciudad, donde se condensan constructos que están llenos de códigos y de sentidos que naturalizan la violencia contra las mujeres; Segato (2016) señala que existe un imaginario de género que permite que el agresor y la colectividad puedan entenderse, en el cual “el destino de la mujer es ser contenida, censurada, disciplinada, reducida, por el gesto violento de quien reencarna, por medio de este acto, la función soberana” (Segato, 2016, p. 40).

Este fenómeno violento, por sus características particulares, ha llamado la atención de la prensa nacional e internacional sobre Ciudad Juárez y, a pesar de que otras entidades mexicanas presentan mayores tasas de este tipo de crímenes, se ha caracterizado a esta ciudad como el tiempo-espacio representativo de los asesinatos contra mujeres en México y el mundo; es decir, Ciudad Juárez se ha convertido en el cronotopo² emblemático del feminicidio (Buenrostro, 2020). Este hecho ha provocado que distintos sujetos productores del campo de la estética-arte³ hayan realizado diferentes tipos de obras sobre el tema en esta ciudad como cine de ficción, cine documental, cortometraje, performance, fotografía, instalación, dramaturgia y poesía, entre otros, lo que no ha sucedido en otros lugares, donde también ocurren estos feminicidios.

1. Las películas *snuff* son aquellas que graban asesinatos reales y son producidas y distribuidas para entretenimiento (Valencia, 2016).

2. Cronotopo es una categoría de Bajtín (1989) que se refiere a la interconexión de las relaciones temporales y espaciales que se encuentran de forma inseparable.

3. La estética-arte se entiende como un *continuum* epistemológico en términos de la complejidad.

A pesar de que estas producciones reflejan y representan una cruda realidad, no se han caracterizado por ser un objeto de estudio central en las ciencias antropológicas, lo que puede atribuirse a diversos factores que han influido en la conformación de este campo cognitivo.

Entre los factores mencionados se encuentra la pretendida objetividad que busca el paradigma científico hegemónico, que señala que el universo tiene un orden, y el desorden se encuentra en nuestra mente, por lo que pretende entender este orden a partir de la construcción de leyes generales. Los objetos de investigación que abordan relaciones “subjetivas” no eran considerados de interés científico, lo que trajo como consecuencia la transformación del sujeto en objeto. Desde esta perspectiva limitante, otros epistemes, saberes tradicionales y el arte quedaron fuera del paradigma científico. Asimismo, se establecieron fronteras que, basadas en los principios del método científico clásico, abstracción, disyunción y reducción, descartaron el análisis de los fenómenos como formas complejas que guardan relación inseparable entre sus distintas dimensiones, así como con los sujetos. Estos planteamientos que permeaban a las llamadas ciencias exactas, colocadas como autoridad suprema del conocimiento, repercutieron en las ciencias sociales, así como en sus métodos y objetos de estudio (Morin, 1999, 1999b, 2001, 2002, 2006, 2011; Nicolescu, 1996).

El surgimiento de las epistemologías de la complejidad y de la transdisciplinariedad que han trabajado las cuestiones antes expuestas y las limitaciones del paradigma hegemónico por más de 50 años, sin embargo, abren nuevos caminos para construir nuevas formas de producción de conocimiento, que incluyen rupturas importantes de los paradigmas de la simplicidad como la ruptura de las fronteras entre las ciencias sociales; la ruptura entre las ciencias naturales; la ruptura mayor entre las ciencias naturales, las ciencias sociales, las ciencias exactas y las ciencias artísticas, estas últimas, sin duda, constituyen la ruptura de mayor alcance en términos epistemológicos (Haidar, 2006). Las rupturas instauran un *continuum* epistemológico que repercute en los distintos campos cognitivos, generando nuevos caminos teórico-metodológicos y analíticos, que permiten integrar objetos de estudio a las ciencias antropológicas, a los que no se había enfrentado antes. Desde esta ruptura de frontera entre las ciencias sociales y las ciencias artísticas, se propone abordar a las prácticas estético-artísticas que representan el feminicidio en Ciudad Juárez como objeto de estudio antropológico.

Complejidad y transdisciplinariedad para la construcción de un modelo analítico

En el siglo XX, se generó un giro epistemológico que postuló por la unidad de la ciencia desde las propuestas de la complejidad y la transdisciplinariedad, es decir, una perspectiva que integrara todo aquello que la ciencia clásica había rechazado por estar fundada sobre entidades cerradas que no se comunicaban entre sí: una ciencia “destinada a mantener el equilibrio del discurso mediante la expulsión de la contradicción y del error” (Morin, 2011, p. 51). Este giro epistemológico permitió concebir lo que Morin denomina la *unitas multiplex*, “la conjunción de lo uno y lo múltiple” (2011, p. 16), una forma de entender la realidad concebida como el corazón de la complejidad. Considerar a los fenómenos que suceden en la realidad como un tejido inseparable, permitió establecer principios que se contraponen a los de abstracción, disyunción y reducción, lo que mostró el carácter complejo de la realidad, es decir “el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, contradicciones, que constituyen nuestro mundo fenoménico” (2011, p.17). Estos principios son el dialogismo, la recursividad y lo hologramático, los cuales rompieron con la idea de linealidad donde no existen causas y efectos al mismo tiempo, así como con la idea de elementos antagónicos irremediables y, por supuesto, con la atomización de los sujetos, de los objetos y del conocimiento.

Por su parte, Nicolescu (1996) postula que la complejidad es tanto producto de nuestra mente, compleja por naturaleza, como también se encuentra en la naturaleza de la vida, y ésta no es una complejidad sin orden, como lo han demostrado la física y la cosmología cuánticas. Al igual que en Morin (2011), la complejidad en Nicolescu (1996) apoya el concepto de la física cuántica de *la no separabilidad*, en el que: “Las entidades cuánticas continúan interactuando cualquiera sea su alejamiento” (1996, p. 15). Asimismo, señala que la transdisciplinariedad surgió para transgredir las fronteras entre las disciplinas y que supera tanto a la pluri como a la interdisciplina. La transdisciplinariedad es “lo que está a la vez entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente en el cual uno de los imperativos es la unidad del conocimiento” (1996, p. 35). Este autor, además de hacer una crítica constructiva a la ciencia hegemónica, establece también tres principios que permiten comprender las relaciones que suceden entre los sujetos, así como entre los sujetos y los objetos de forma compleja. Los tres principios son el tercero incluido, los niveles de realidad y la complejidad, los cuales permiten romper con la visión de continuidad, progreso, determinismo y objetividad que proclamaba la ciencia de la física clásica.

Estos enfoques en las prácticas producidas en el campo de la estética-arte abren la posibilidad de que la disyunción razón vs. emoción, elementos considerados antagónicos desde la ciencia hegemónica, y componentes fundamentales de las prácticas generadas en el campo de la estética-arte, adquiere un nuevo sentido desde la complejidad, ya que a ésta “corresponde a la irrupción de los antagonismos en el corazón de los fenómenos organizados, a la irrupción de las paradojas o contradicciones en el corazón de la teoría” (Morin, 2001, p. 427). Desde este enfoque, estos componentes se encuentran en bucle dialógico en el que se retroalimentan, sin que puedan existir el uno sin el otro. Morin señala que es necesaria “la inscripción en un bucle que haga productiva la asociación de las nociones antagonistas, que se han hecho complementarias” (2001, p. 427) y no sólo es relacionar los términos o hacer un círculo vicioso, ya que se trata de un bucle cognitivo que se convierte en generador de saber. De este modo, estos elementos que se presentan en el paradigma simplista como orden y desorden, al interactuar, logran organizar información y producir conocimiento, formando así el denominado bucle tetralógico orden-desorden-organización-interacción, lo que significa, de acuerdo con Morin (2001), que cada uno de estos elementos adquiere sentido en relación con el otro.

La razón y la emoción, componentes de las prácticas estético-artísticas que abordan el feminicidio, también pueden entenderse desde el principio del tercero incluido propuesto por Nicolescu (1996); es decir, un elemento que es A y no $\neg A$ existe al mismo tiempo en otro nivel de realidad, el elemento T. La razón-emoción como *continuum* dialógico es el elemento T, es decir, un término que es a la vez razón y emoción: “En la lógica del tercero incluido los opuestos son más bien, los contradictorios: la tensión entre los contradictorios edifica una unidad más amplia que los incluye” (1996, p. 25). Si dos términos de esta naturaleza pueden conformar el tercero incluido es porque dialogan en un nivel de la realidad distinto en el que son contradictorios y es, a la vez, el elemento T el que permite el paso de una realidad a otra, en este caso se refiere a la realidad donde sucede el acto estético-artístico. En otras palabras, del nivel donde suceden los feminicidios al nivel de la producción estético-artística, a una zona de no resistencia “a nuestras experiencias, representaciones, descripciones, imágenes o formalizaciones matemáticas” (p. 43), lo que significa que es una zona que no se somete a ninguna racionalización. Si se trata de aprehender estas prácticas estético-artísticas desde las reglas del nivel de realidad donde suceden los feminicidios, sólo se encuentra incoherencia; en cambio, desde un nivel de realidad distinto (el de la estética-arte), las prácticas que analizamos se vuelven inteligibles al conocimiento, porque existen reglas diferentes a las del contexto donde suceden los asesinatos.

El principio de complejidad para Nicolescu, por su parte, es similar a la propuesta de Morin, ya que aboga por reemplazar la realidad dimensional por una transdimensional, lo que lleva a la ruptura entre las fronteras disciplinares como única vía para comprender el tejido de interacciones que tienen lugar en el objeto complejo-transdisciplinario. Esto deriva en la necesidad de la confluencia de distintas disciplinas para atender un objeto de estudio que se proponga desde las ciencias antropológicas, ya que éste no sólo es un objeto cultural, social, sino también económico, político, histórico y, en el caso de las prácticas que representan el feminicidio, es también estético, por lo que la necesidad de que las ciencias antropológicas dialoguen con otros campos cognitivos es inminente.

Una construcción compleja-transdisciplinaria de los objetos de estudio es la que permite analizar las prácticas estético-artísticas, que abordan el feminicidio, más allá del campo estético o de la historia del arte al que se han constreñido la mayoría de las veces este tipo de estudios. Con estos nuevos enfoques, es posible abordar este tipo de prácticas desde el campo de las ciencias antropológicas, siempre y cuando se tiendan los puentes con otros campos cognitivos. Por lo tanto, la postura que deben adoptar los científicos sociales es la de sujetos reflexivos, abiertos al conocimiento producido no sólo desde el cientificismo, sino desde otras epistemes y saberes; un sujeto dispuesto a elaborar modelos de análisis que rompan las fronteras disciplinarias y científicas; es decir, se debe estar dispuesto a realizar un cambio de paradigma del conocimiento que aporte nuevas rutas críticas y metodologías para incidir sobre un fenómeno de estudio.

Las *epistemologías de la complejidad y de la transdisciplinariedad* promueven la búsqueda de conocimiento, la interacción con otros campos cognitivos, la aceptación de las diferentes formas de conocimiento; asimismo, sus aportes han sido de gran importancia para comprender y analizar las problemáticas actuales. El tema del feminicidio no es la excepción, ya que este fenómeno se muestra creciente, cada vez más violento y puede suceder en casi cualquier parte del mundo, en mayor o menor medida; el acercamiento que se haga a este tema debe integrar aspectos éticos que coadyuven a construir conocimiento. Para que las propuestas de la complejidad y la transdisciplinariedad, antes vistas, puedan ser aplicadas a los fenómenos que suceden en el mundo, es necesario que sean operativas, eso es, que puedan aplicarse al objeto de estudio para analizar y producir conocimiento. La ética que conllevan estos modelos es aquella que rechaza el determinismo, el reduccionismo y la disyunción, que fragmentan el conocimiento y provocan las cegueras del conocimiento que se encuentran en la mente humana, así como el error intelectual de la razón y la ilusión del conocimiento. Así mismo, se debe contar con una ética del género humano consciente de la triada individuo-sociedad-especie, de donde surge la

conciencia humana para proponer objetos de estudio complejos-transdisciplinarios relevantes y de solución urgente que aporten conocimiento a la humanidad (Morin, 2011).

La pregunta es ¿cómo construir entonces un modelo de análisis complejo-transdisciplinario que supere la linealidad de la ciencia simplista, que niega el desorden y la incertidumbre en su análisis, que además considere la *unitas multiplex*?

Modelo complejo-transdisciplinario de Haidar

4. Se debe precisar que este modelo no es exclusivo para prácticas estético-artísticas, su alcance abarca prácticas realizadas en cualquier dimensión y niveles de realidad; este texto, sin embargo, se enfoca en este tipo de prácticas

La propuesta para el análisis de prácticas estético-artísticas⁴ que abordan el feminicidio es el modelo teórico-metodológico de análisis desarrollado por Haidar (2006) quien, desde casi 30 años, ha logrado condensar los principios de la complejidad y la transdisciplinariedad y hacerlos operativos en el campo de las ciencias sociales y las ciencias del lenguaje, como lo demuestran las múltiples investigaciones que han tomado como base este modelo; sin embargo, es necesario mencionar que es una propuesta que puede extenderse a otros campos cognitivos que estén interesados en un análisis con este enfoque epistemológico. Este modelo lleva implícito en su estructura los principios de la complejidad y la transdisciplinariedad, ya que comprende la relación sujeto-objeto que se encuentra inmersa en el tetragrama orden/desorden/ organización/ interacción/; así como en la incertidumbre y el azar. En estos términos, el objeto de estudio lleva en sí mismo el principio de la *unitas multiplex*, y que éste se encuentra en una relación indisoluble sujeto-objeto; la(s) realidad(es) en la que se encuentra no está fragmentada, sino que es transdimensional; existe un tejido indisoluble entre los distintos niveles de realidad, en los cuales suceden los fenómenos.

Este modelo complejo-transdisciplinario de Haidar (2006) se centra, entre otros aspectos, en el análisis de la producción y reproducción del sentido de lo que se ha denominado prácticas semiótico-discursivas, siendo el sentido en su definición compleja un proceso y recorrido cognitivo-emotivo que se relaciona con las distintas dimensiones de la realidad, categoría de suma importancia para comprender las prácticas realizadas desde el campo de lo estético-artístico. Esta categoría de prácticas semiótico-discursivas condensa toda una revisión y análisis de distintos campos cognitivos, que va en un *continuum* recursivo de la semiosis al discurso y del discurso a la semiosis en mayor o en menor grado. Esta categoría permite relacionar las distintas dimensiones de la realidad, donde suceden los fenómenos, también considera que las materialidades y los funcionamientos que las componen pueden referirse a componentes que

la integran, como es el caso de lo cognitivo-emotivo, de la estética-arte, de lo sagrado o lo espiritual. Estos aspectos, entre otros, colocan a la práctica semiótico-discursiva como una categoría compleja-transdisciplinaria, que Haidar define, en forma de premisas, de la siguiente manera:

1. Conjunto transracional en donde funcionan reglas sintácticas, semánticas y pragmáticas.
2. Conjunto transracional con reglas de cohesión y coherencia.
3. Implica condiciones de producción, circulación y recepción.
4. Contiene varias materialidades y funcionamientos.
5. Es un dispositivo de la memoria de la cultura.
6. Es generador/a de sentidos.
7. Es heterogéneo/a y políglota.
8. Es un soporte productor y reproductor de lo simbólico.
9. Materializa los cambios sociocultural-histórico-políticos.
10. Es una práctica sociohistórico-cultural-política ritualizada y regulada por las instituciones de todo tipo y por lo no-institucional.
11. Es una práctica subjetiva polifónica. Lo polifónico está integrado orgánicamente en las subjetividades ineludibles en cualquier discurso o semiosis (Haidar, 2006, p. 75-76).

Esta categoría basada en el principio de la *unitas multiplex* permite que distintas prácticas sobre el feminicidio, generadas desde diferentes disciplinas del campo de lo estético-artístico (cine, fotografía, performance, entre otros), puedan constituirse como un corpus de análisis homogéneo y heterogéneo, al mismo tiempo, ya que permite entrever el tejido complejo que las constituye y su relación con las distintas dimensiones que las atraviesan. Asimismo, el sujeto que realiza estas prácticas semiótico-discursivas se refiere al *homo complexus* que Morin ha desarrollado ampliamente a lo largo de su obra, al que Haidar (2006) señala como sujetos que son individuales y colectivos; se encuentran atravesados por diferentes dimensiones, establecen relaciones socioculturales a la vez representan lugares socioculturales y también lugares individuales; los discursos-semiosis que producen están condicionados por formaciones ideológicas donde se originan las matrices de sentido.

El modelo complejo-transdisciplinario para el análisis de las prácticas semiótico-discursivas de Haidar propone cuatro ejes de análisis que son abordados por diferentes rutas analíticas, muchas de ellas propuestas por la autora y otras

que quedan a consideración del científico que utilice el modelo y que tienen que ver con los objetivos de la investigación. El común de los ejes teóricos y las rutas analíticas propuestas en este modelo es que pertenecen a distintos campos cognitivos, buscando ir *entre, a través y más allá* de las disciplinas. Los ejes de análisis propuestos son la tipología de los discursos-semiosis; las condiciones de producción y recepción de los discursos/semiosis; las materialidades semiótico-discursivas; los funcionamientos semiótico-discursivos que están al interior de los discursos-semiosis. Como se mencionó anteriormente, este modelo está enfocado en analizar la producción y reproducción del sentido de las prácticas semiótico-discursivas de análisis.

La tipología de los discursos-semiosis se refiere a una tabla matricial de doble entrada que permite analizar los tipos y subtipos de discursos-semiosis, en donde se coloca en el eje vertical los tipos de discurso y en el eje horizontal los criterios que propone Haidar (2006) para clasificarlos: objeto semiótico-discursivo; funciones semiótico-discursivas; aparatos ideológicos/hegemónicos; sujetos semiótico-discursivos; macro-operaciones semiótico-discursivas; oralidad/escritura/visual/posvisual; formalidad/informalidad (Haidar: 2006) (Fig. 1).

Cuadro 8. Tabla matricial tipológica								
Tipos de discurso \ Criterios de clasificación	Objeto semiótico-discursivo	Funciones semiótico-discursivas	Aparatos ideológicos/hegemónicos	Sujetos semiótico-discursivos	Macro-operaciones semiótico-discursivas	Oralidad/escritura/visual/posvisual	Formalidad/informalidad	
Discurso político	+	+/-	+	-	+	+	+/-	
Discurso histórico	+	+/-	-	+	-	-	+/-	
Discurso científico	+	+/-	+	-	+	+	+	
Discurso periodístico	+	+/-	-	+	-	+/-	+/-	
Discurso literario	+	+/-	-	+	-	+/-	+/-	

NOTAS

¹ La sumatoria de los rasgos presentes o ausentes es lo que permite clasificar a los discursos con rigurosidad.

² En la tabla es necesario proyectar los criterios con sus variaciones. Por ejemplo, las funciones discursivas son de seis tipos.

³ El llenado de rasgos es aleatorio, a manera de ilustración.

Fig. 1. Tabla matricial tipológica. Fuente: Haidar, 2006, p. 119.

El eje de las condiciones de producción y recepción de los discursos/semiosis resulta fundamental para entender la producción de sentido de las prácticas semiótico-discursivas y tiene como punto relevante que “permiten relacionar lo discursivo-lo semiótico con lo extradiscursivo-lo extra semiótico, superando las posiciones inmanentistas, para articular las prácticas semiótico-discursivas con lo sociohistórico-cultural-político” (2006, p. 80). En este eje, se pueden apreciar las condiciones transdimensionales que atraviesan a los sujetos y objetos de estudio, lo que permite conocer, como señala la autora, “la densidad compleja del poder y del peligro de la palabra, del signo, de los lenguajes, de las semiosis

y de los discursos" (2006, p. 81). Es decir, al analizar este eje se puede conocer más allá del contexto transdimensional en el que se ubica el objeto de estudio, se accede al sentido de lo que implica para los sujetos producir y reproducir determinadas prácticas semiótico-discursivas. La propuesta de rutas analíticas realizada por Haidar para este eje, se basa fundamentalmente en los aportes de la escuela francesa de análisis del discurso (Foucault, 1980, Pêcheux, 1978, Robin, 1976, Kristeva, 1997), para así analizar: las condiciones de posibilidad de emergencia de los discursos y semiosis, la formación socio-histórico-cultural-política (es decir, transdimensional), la formación ideológico-hegemónica, las formaciones semiótico-discursivas, las formaciones imaginarias y la coyuntura, así como los procesos de transtextualidad.

Haidar señala que "Las condiciones de producción y recepción de los discursos, como una exterioridad interiorizada, inciden directamente en el diferente funcionamiento de todas las materialidades" (2006 p. 91) lo que nos lleva al tercer eje de análisis, las materialidades semiótico-discursivas y sus funcionamientos⁵. Por materialidades se refiere a "mecanismos más operativos para dar cuenta de la arquitectura semiótico-discursiva desde la cual se producen y reproducen los innumerables sentidos" (p. 65). Estas materialidades son fundamentales de las prácticas semiótico-discursivas y

... conforman las capas, las camadas que constituyen lo que Foucault denomina como "la arqueología del saber", y remiten a la construcción semiótico-discursiva que supera la dimensión lingüística y semiótica de la superficie. Los funcionamientos comprenden la dinámica, la configuración que adquieren las materialidades en cada tipo de discurso o semiosis. Por ejemplo, la ideología funciona de manera totalmente distinta en el discurso religioso, en el político, en el amoroso (p. 82).

La propuesta de Haidar tiene entre sus materialidades: 1) La acústica, la visual, la olfativa, la gustativa, la táctil; 2) La comunicativa pragmática; 3) La ideológica; 4) La del poder; 5) La cultural; 6) La histórica; 7) La social; 8) La cognitiva-emotiva; 9) La de simulacro; 10) La psicológica; 11) La psicoanalítica; 12) La estético-retórica; 13) La lógico-filosófica. Siendo la ideológica y la del poder fundamentales en toda práctica semiótico-discursiva, y cuya presencia se refleja en el análisis sobre el feminicidio. Asimismo, la materialidad estético-retórica, acústica y visual, así como la cognitiva-emotiva resultan fundamentales en el análisis de producciones que se realizan en el campo de la estética-arte. Los planteamientos anteriores reflejan que esta propuesta es consciente de las rupturas entre las ciencias y al interior de las disciplinas ya mencionadas.

5. Haidar señala algo muy importante respecto a las materialidades y sus funcionamientos, que se relaciona directamente con la complejidad: "Las contradicciones que atraviesan las sociedades, las culturas, los sujetos, están presentes en las materialidades y en los funcionamientos semiótico-discursivos, de tal modo que existen contradicciones no sólo entre ellas, sino al interior de cada una, como en la ideológica, que tiene como característica básica la contradicción" (Haidar, 2006, p. 91).

En cuanto al cuarto eje de análisis, Haidar señala que es el que se refiere a los funcionamientos semiótico-discursivos que están al interior de los discursos-semiosis éstos son los siguientes: "1. El objeto semiótico-discursivo prohibido (silencio) y el impuesto; 2. La esquematización del objeto semiótico-discursivo; 3. Dimensión enunciativa: la deixis, la modalización discursiva y los actos del discurso; 4. Argumentación, refutación y coalescencia; 5. Producción de sentido de lo explícito a lo implícito; 6. Funcionamiento lógico/retórico; 7. Estrategias semiótico-discursivas" (Haidar, 2006, p. 66). Todos estos funcionamientos están presentes en las producciones de carácter estético-artístico que buscan representar la realidad donde suceden los feminicidios, en otro nivel de realidad, el de la estética-arte, donde los códigos, símbolos, signos producen otros sentidos, al llevar la emoción que producen estos asesinatos a un conocimiento donde se dialoga con la razón.

Conclusiones

En el texto, se presentaron cuestiones epistemológicas y teórico-metodológicas que fundamentan el modelo analítico que se utilizó para el análisis de prácticas estético-artísticas que abordan el feminicidio en Ciudad Juárez. Se han presentado por lo tanto los aspectos fundamentales de las epistemologías de la complejidad y la transdisciplinariedad desarrolladas por Edgar Morin y Basarab Nicolescu, enfoques originados en la segunda mitad del siglo XX, que proponen una forma de concebir y analizar los fenómenos que suceden en el mundo, desde otros ángulos, y cuya principal premisa es la unidad del conocimiento. En este sentido, un objetivo importante es introducir en el campo de las ciencias antropológicas objetos de estudio que no han sido considerados centrales, como es el caso de las prácticas estético-artísticas, lo que puede atribuirse a la misma conformación de la disciplina antropológica que ha acarreado limitaciones teórico-metodológicas para abordar este tipo de objetos de estudio. A partir de estos enfoques, se ha planteado que el campo de la estética-arte produce conocimiento y que uno de sus principales componentes razón-emoción, en vez de considerarse como irremediables contradictorios, pueden comprenderse desde un *continuum* epistemológico, de carácter recursivo y dialógico que sucede en un nivel distinto de realidad donde ocurren los feminicidios, donde estos elementos no pueden más que producir incoherencia. Se trata del nivel de realidad de la estética-arte, al cual se accede a través de una zona de no resistencia, donde se elimina la racionalización buscada por el paradigma científico hegémónico.

Asimismo, se ha presentado el modelo complejo-transdisciplinario de análisis para las prácticas semiótico-discursivas de Haidar, propuesta teórico-metodológica que se ha ido conformando a lo largo de casi 30 años (a la par que las propuestas de la complejidad y la transdisciplinariedad) y el cual condensa en su estructura los principios de las propuestas desarrolladas por Morin y Nicolescu. Este modelo hace aportes de gran valor a estas epistemologías al hacer operativos los principios y las categorías que sustentan estos enfoques, ya que comprende que los fenómenos que suceden en los distintos niveles de realidad se encuentran inmersos en el tetragrama orden/desorden/ organización /interacción/, así como en la incertidumbre y el azar y que el objeto de estudio lleva en sí mismo el principio de la *unitas multiplex*. Del mismo modo, se parte de una relación indisociable sujeto-objeto, y de que la(s) realidad(es) en las que se encuentran no están fragmentadas, sino que son transdimensionales, y están unidas por un tejido indisociable entre los distintos niveles de realidad, posibles por la integración del tercero incluido.

Bibliografía

- Buenrostro, C. (2020). *Ciudad Juárez, cronotopo emblemático del feminicidio: representaciones en prácticas estéticas artísticas* (tesis doctoral). México: Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Foucault, M. (1980). *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets.
- Haidar, J. (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino pasional de los argumentos*. México: UNAM.
- Kristeva, J. (1997). "Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela". En D. Navarro (comp.), *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto* (pp. 124). La Habana: Criterios.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: Santillana, UNESCO.
- _____ (1999b). *El método III. El conocimiento del conocimiento*. Madrid: Cátedra.
- _____ (2001). *El método I. La naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- _____ (2002). *El método II. La vida de la vida*. Madrid: Cátedra.
- _____ (2006). *El método VI. La ética*. Madrid: Cátedra.
- _____ (2011). *Introducción al pensamiento complejo*. Argentina: Gedisa.
- Nicolescu, B. (1996). *La Transdisciplinariedad. Manifiesto*. París: Ediciones du Rocher.
- Pêcheux, M. (1978). *Hacia el análisis automático del discurso*. Madrid: Gedatos.
- Robin, R. (1976). "Discourse politique et conjoncture", en *L'analyse du discours* (pp. 137-154). Montreal: Centre Educatif et Culturel.
- Russell, D. (2006). "Definición de feminicidio y conceptos relacionados". En D. Russell y R. Harmes (eds.), *Feminicidio: una perspectiva global* (pp. 73-96). México: CEIICH-UNAM.
- Segato, R. (2016). "La escritura en el cuerpo de las mujeres asesinadas en Ciudad Juárez. Territorio, soberanía y crímenes de Segundo Estado", en R. Segato, *La guerra contra las mujeres* (pp. 33-56). Madrid: Tratificantes de sueños.
- Valencia, Sayak (2016). *Capitalismo Gore. Control económico, violencia y narcopoder*. México: Paidós.

4

El discurso semiótico de los contenidos museales y los procesos de recepción del visitante

The Semiotic Discourse of Museum Content and Visitor Reception Processes

Mtra. Luvia Angélica Duarte Alva
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco

En el arte, su expresión

Resumen

El trazado del entorno museográfico, que le da sentido a los objetos museales, se fundamenta en el enfoque semiótico de la cultura de Lotman, ello con el propósito de esbozar la problemática de la interpretación y comprensión de los visitantes, a partir de los contenidos museales, que le dan sentido a la interpretación de estos espacios, para examinar la dimensión comunicativa entre el museo y las experiencias individuales de los visitantes. El contenido está dividido en dos apartados: el primero aborda las estrategias de la interpretación entre el visitante y el espacio museal; el segundo considera al usuario y su abordaje semiótico en la museografía.

Palabras clave: semiótica de la cultura y el discurso museal; usuarios; espacio museográfico.

Summary

The layout of the museum environment, which gives meaning to museum objects, is based on the semiotic approach of Lotman's culture, with the purpose of outlining the problems of interpretation and understanding of visitors, based on museum content, which give meaning to the interpretation of these spaces, to examine the communicative dimension between the museum and the individual experiences of the visitors. The content is divided into two sections: the first addresses the strategies of interpretation between the visitor and the museum space; the second considers the user and his semiotic approach in museography.

Keywords: Semiotics of Culture and Museum Discourse; Proactive Users; Museum Space.

Introducción

Lo propio del saber no es ni ver ni demostrar, sino interpretar.

Michel Foucault

Para los griegos, el museo era un templo de las musas, un lugar donde se acumula el conocimiento, donde se daban los espacios para la inspiración; tiempo después, con el surgimiento del coleccionismo en la Edad Media, era exaltar el poder. Algo semejante ocurre con los renacentistas, para ellos el museo se asocia a la idea del coleccionismo de objetos preciosos o singulares y a su ordenación sistemática, así como a su conservación; sin embargo, se permitía la entrada a estos recintos por solicitud o invitación, ya que no eran abiertos al público.

Los museos, tal y como los conocemos hoy en día, datan del siglo XVIII con el propósito de guardar los objetos que se reconocían con valor historiográfico. De hecho, la palabra museo también se utilizó junto a otras, como “studiolo”, “galería”, “cimelioteca”, “kabinett” o “kunst und wunderkammern”, para describir colecciones de objetos naturales y artificiales, que al estar exhibidos dejan en pausa sus atributos de objeto reconocible y utilizable en el contexto para lo que fueron creados y así pasar a reconstituirse en sustituyente de algo diferente de sí mismo (León, 2007, p. 19).

Esta tarea museística de resignificar el objeto implica cómo se proyectan los contenidos museográficos y su articulación con las tipologías³, así como las experiencias construidas de los visitantes de estos espacios; es significativo señalar cómo refuerzan, replantean y le dan sentido a las exhibiciones, incluso con todo lo anterior, se siguen presentando desarticulación entre la relación del museo, los objetos y los visitantes, y esto nos conduce a la primera pregunta: ¿se puede contribuir o generar muestras museísticas, desde observar al objeto museal a través del visitante? Al analizar los recorridos de éstos y el mapeo de sus movimientos, se conciben dos formas de abordaje: la primera es la motivación, que se va generando con técnica y metodologías que incluyen diseños más participativos e inmersivos; la segunda es la experiencia museal, es un proceso reflexivo, que se da a través del vínculo entre el contexto y la

1. Para el Consejo Internacional de Museos (ICOM por sus siglas en inglés), el museo es una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con fines de estudio, de educación y de deleite, evidencias materiales de la humanidad y de su entorno (Desvallées, 2010, p. 52).

2. Como señala Manzini (1996, p. 62), el objeto ha sido considerado tradicionalmente en su doble función de “objeto-prótesis”, que nos sirve para ampliar nuestras capacidades biológicas, y de “objeto-signo”, que actúa como un soporte significante de otros muchos posibles significados; hoy es preciso admitir la existencia del “objeto-interactivo”, que es capaz de relacionarse con las personas que lo manejan mediante un lenguaje coloquial (Hernández, 2011, p. 63).

3. En el ámbito de museo se plantea diversas características de público, de acuerdo con Duarte se da la siguiente tipología de visitantes de estos espacios museísticos: a) Público escolar agrupado y convocados: estudiante y profesores de nivel básico y medio. b) Público cultivado y experto: sujetos que integran un círculo universitario, investigadores, eruditos o personal que se encuentra asociado a una actividad científica o cultural. c) Público congregado: sujetos que se encuentran en el espacio arquitectónico por alguna actividad, como congresos, conferencias, simposios, etcétera. d) Viandantes: viajante o personas que van de paso y se encuentran en el camino una exhibición. e) Viandante proactivo: sujeto que les interesa el entorno científico, artístico o cultural y que visitan con frecuencia las instituciones museísticas. f) Visitante virtual: sujetos que relacionan con los medios virtuales (Duarte, 2016, p. 46).

memoria, y que invita a la reflexión por medio de la recepción. Entonces, surgen nuevas interrogantes: ¿se configuran las experiencias museísticas, como lo recibe el visitante?, ¿surge la motivación? y ¿cómo deja de ser un lugar que sólo almacena una cantidad enorme de información preconstruida? Es un lugar de experiencias personales y acumulativa del conocimiento de cada uno de los visitantes.



Fig. 1: El visitante generando el discurso con el objeto museal, Exposición de H.R Giger. Solo con la Noche 04.12.2019-31.03.2020. Fotografía: Luis Enrique Argüelles.

Para comprender dicha relación se recuperan las ideas de Lotman (1996-2005), desde el objeto que transmite una situación constante “reproducción” y cuando se busca producir una nueva información “creación”, que resultan de gran aporte en la noción de los textos museales como sistema modelizante de la cultura, como universo semiótico textual o semiosfera; de esta manera, se considera el museo como un conjunto de distintos textos y lenguajes cerrados unos con respecto a los otros. Es decir, que en la exhibición de objetos museables entra en juego la percepción de los visitantes y a partir de ésta se construyan algo, que además trascienda por el hecho de ser exhibido, es parte de la recepción del espacio museográfico y debe ser entendida como una dimensión intrínseca al hecho museal (Hernández, 2011, p. 12).

La interpretación del visitante en el museo

Durante más de un siglo, en los museos sólo se contempló al visitante⁴ como un observador pasivo de los bienes culturales. En cambio, los objetos museísticos se han constituido como fragmentos de un pasado único. En esta relación asimétrica, el museo está buscando que el observador se transforme en un espectador proactivo, generando interacción entre el discurso y el visitante.

En este orden de ideas, es posible decir que la semiótica plantea que los objetos se constituyen como signos y como signos son objeto de estudio, entonces es aquello que hay que pensar y aquello que hay que saber. La construcción de un discurso museográfico se fortalece con la retroalimentación del visitante, que responde desde la relación que existe; con el aprendizaje de los objetos y sus contenidos discursivos se van presentando y no son concebidos como el referente del objeto mismo, sino como el germen que se construye de sí mismo y se antepone en la construcción de nuestra sociedad. Además, como un elemento de la historia de nosotros mismos, al mismo tiempo nos crea como sujetos de conocimiento, dejando atrás los grupos minoritarios y derivando grupos más reflexivos.

Desde este planteamiento, el visitante del museo se reconoce como un espectador que deja de ser pasivo y pasa a ser proactivo o reflexivo para darle sentido a los objetos museísticos, de hecho, este trazado deriva a otros cuestionamientos: ¿qué puedo saber? Donde se identifica el saber del usuario con respecto al objeto museístico, da sentido a los discursos y a la representación de estos, seguidamente, ¿qué puedo hacer? Se identifica el cómo y el qué puedo hacer; éste se construye de la diversidad de los elementos vinculados con la identidad, con los contextos, con los espacios de relación y condiciones del sujeto (visitante), así como el conjunto de mecanismos y procedimientos que construyen a la sociedad. Luego, ¿quién soy yo? Aquí se determina la subjetividad del público. Finalmente se plantea el cuestionamiento del ¿dónde?, ¿cuánto? y ¿con quién aprender? En este sentido, se sitúa la noción del texto museal como una producción espacial y conceptual que le confiere a los objetos museísticos una realidad cultural determinada, diferente a su contexto de origen, condescendiendo a los visitantes a crear múltiples sentidos a partir de su interacción con el diseño museográfico.

4. Publicaciones en las que se encuentran importantes trabajos relacionados con el tema: Visitor Studies Bibliography and Abstracts, Laboratory for Visitor Studies Review (Asensio, 2005).

El Instituto Smithsonian es un centro de educación e investigación que cuenta con un complejo de museos asociado y uno de los más grande del mundo; éste se encuentra en Washington D. C. y es administrado y financiado por el gobierno de los Estados Unidos de América.

5. El museo puede ser un medio de comunicación bueno, como bien señala Huyssen (1995, p. 74); él afirma que la respuesta no es unívoca, porque en todo el proceso cultural de la humanidad no se da el objeto en estado puro como una realidad anterior a la representación. Incluso en el museo antiguo, lo que se pretendía al exhibir los objetos no era otra cosa que "olvidar lo real, sacar el objeto de su contexto funcional original y cotidiano y con ello realizar su alteridad, y abrirlo a un diálogo con otras épocas". El diálogo sabemos que es el principio de toda auténtica comunicación (Hernández, 2011, p. 20).

6. La museología se configura como ciencia al contar con los tres elementos básicos: 1) ser expresiva de algo real, 2) ser explicativa de forma global de contenidos y comportamiento parcial, 3) ser emisora de métodos empíricos. (León, 2007, p. 95).



Fig. 2: En esta muestra museográfica se observa la interrelación de los usuarios con los objetos museales, Museo de Historia Natural de los Ángeles California, EUA;
Fotografía: Luis Enrique Argüelles.

El texto museal y el enfoque semiótico de Luri Lotman

Uno de los objetivos básicos y relevantes del museo es mirar las muestras museográficas como una forma de comunicar el conocimiento del patrimonio cultural al visitante, sin embargo, no hay que dejar a un lado el propósito de estas instituciones de conservar, colecionar e investigar. Es muy importante articular al visitante con estos objetos museales y abordar las muestras museísticas como un sistema de comunicación⁵ complejo que pone en diálogo los distintos factores y elementos que lo integran.

A partir de estas consideraciones, el planteamiento lotmaniano sobre el concepto de lenguaje, la noción de cultura y de la idea de semiosfera como sistema de signos sirve de medio de comunicación, cuya estructura se puede deducir y ser reconstruida. Ayuda a trazar un camino pertinente para reconocer las modalidades y abordaje de las muestras museales con las que se construye los sistemas de información en los museos.

Ante la siguiente partición o segmentación de términos, se derivará la reflexión entre la construcción, la integración y la interrelación

La construcción de textos museales⁶, que están generados por el discurso museológico, toma forma con el guion científico, el cual plantea la conceptualización, la solución teórica, la clasificación contextual del objeto, así como su vinculación histórica y los fenómenos culturales que lo envuelven. De acuerdo con Lotman, sería concebido como un sistema modelizante, es decir, como el sistema de signos que sirve de medio de comunicación y cuya estructura se puede deducir y ser reconstruida con el guion museológico o temático, el cual



Fig. 3: Muestra museográfica, se observa sin espectadores, esperando el diálogo entre los objetos museales y sus visitantes, Museo De Young en San Francisco California, EUA;
Fotografía: Luis Enrique Argüelles.

ayuda a catalogar la información de la colección y la división de los temas de acuerdo con los objetivos de la exhibición.

La integración es el espacio de presentación, que se genera en el guion museográfico; se concibe también como texto de textos, en el cual se selecciona la proyección o el conjunto de proyecciones, éstos enunciados por el diseño museográfico en donde apela a la interpretación de los signos culturales. Lotman concibe la cultura como el mecanismo que procesa y organiza la información que llega al individuo desde el mundo exterior. Desde este punto de vista estructural, entonces la cultura constituye al museo como un sistema de signos diferenciados y relativamente individualizados en sus visitantes, es decir, un mismo texto museal puede ser leído de modo distinto o como “el resultado y la condición para el desarrollo de la cultura” (Lotman, 1990, p. 125).

El mecanismo semiótico de la cultura creado por la humanidad está organizado de formas substancialmente distintas (a los sistemas no-semióticos): se adoptan principios estructurales opuestos y alternativos. Sus relaciones, la disposición de estos o aquellos elementos en el campo estructural que se está formando crean la ordenación estructural que permite hacer del sistema el medio de conservación de la información. Y, sin embargo, es además esencial que sean realmente asignadas no estas o aquellas determinadas alternativas, cuyo número sería siempre finito y –para un sistema determinado– constante, sino el principio mismo de la alternancia, en base al cual todas las oposiciones concretas de una estructura dada representan sólo las interpretaciones en un determinado nivel (Lotman, 1979, p. 91).

De hecho, estos lenguajes culturales que forman parte del saber del visitante mantienen una compleja interdependencia histórica y contextual de estos visitantes y que deben reinterpretar a través de los recursos empleados en los diseños museográficos como el color, la disposición de mobiliarios, la iluminación en los espacios arquitectónicos y obra, así como de elementos multimediaísticos que ayudarán a que se tenga una experiencia proactiva entre el espacio arquitectónico y objeto museal.

El siguiente punto es el más significativo, porque en el que se ve el entretejido y desarrollo de los anteriores:

La interrelación es definida como la materialidad, que induce a la reconstrucción del conocimiento y el diálogo compartido entre el museo, el objeto y el visitante de estos espacios, esto implica que cada uno de los objetos museales no sea analizado simplemente como la suma de las partes que lo constituyen.

Imaginemos una sala de museo en la que están expuestos objetos pertenecientes a siglos diversos, inscripciones en lenguas notas e ignotas, instrucciones para descifrarlas, un texto explicativo redactado por los organizadores, los esquemas de itinerarios para la visita de la exposición, las reglas de comportamiento para los visitantes. Si colocamos también a los visitantes con sus mundos semióticos, tendremos algo que recordará el cuadro de la semiosfera (Lozano, 1999, p. 6).



Fig. 4: Muestra museográfica, en donde se ve cómo los visitantes conviven con los objetos museísticos a través de los recursos empleados en los diseños museográficos, Museo Soumaya Ciudad de México. Fotografía: Luis Enrique Argüelles.

A partir de estas consideraciones, el planteamiento de la semiosfera de Lotman traza un camino múltiple, que resulta pertinente para entender el objeto como un mecanismo único y que contribuye a concebir diversos elementos que lo definen en el espacio semiótico de la cultura; es decir, entendiendo “la cultura como memoria no hereditaria de la colectividad, expresada en un sistema determinado de prohibiciones y prescripciones” (Lotman, 1979, p. 71).

En relación con el estudio de la semiosfera, los espacios museales se forman con todos los objetos que contienen textos, sean creados o en proceso de creación por dichos espacios museísticos. De hecho, es importante señalar que el museo contiene tres tipos de texto: 1) el texto-objeto, que entra en diálogo con el espacio museográfico, generando una situación comunicativa con el visitante, 2) el texto-museal o discurso curatorial⁷, que interpreta los acervos, otorgándole al conjunto o a cada uno de los objetos de exhibición una realidad cultural determinada y diferente de su contexto original, 3) el texto-arquitectónico también, considerado como el espacio museográfico, en donde se da la ubicación espacial de los objetos que forman las colecciones museales materializando la experiencia del visitante y así crean procesos comunicacionales.

7. La palabra curaduría procede de curador, del latín *curator*, que tiene cuidado de alguna cosa. Curador procede a su vez de cura, del latín *cura*, cuidado, solicitud. En el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, se da la siguiente definición de curador: que tiene cuidado de algo; que cura; [...] La curaduría tiene dos aspectos: la curaduría de museos y la curaduría creativa. La primera se define a partir de la triada que soporta un museo: Conservar (coleccionar es uno de los pasos de este proceso), estudiar (investigar y describir), comunicar (exhibir y difundir son su extensión) (Rojo, 2018, p. 27).

Esta comunicación se entiende como algo que se debe dar entre el objeto y el visitante, entre el museo y los signos culturales ya establecidos a partir del espacio tiempo. En definitiva, se concibe al usuario dialogando consigo mismo, con el texto-objeto, que se encuentra entrelazado con el texto museal (diseño museográfico) y que le va otorgando, en la recepción museográfica, más significantes.



Fig. 5: Proceso de comunicación entre el espacio museal, los signos culturales, el usuario y el objeto exhibido, Museo Castillo de Chapultepec, Ciudad de México.
Fotografía: Luis Enrique Argüelles.

En resumen, se concibe el texto museal, como un lugar donde el objeto (texto) necesita otros objetos (textos) para que estos espacios museográficos vayan generando más textos, incluso creando textos culturales; con ello, se redefinen el objeto exhibido para que pase a ser codificado y recodificado por otros usuarios. Dicho con palabras de Zavala: "... texto que se contiene a sí mismo como referente: objeto que contiene una imagen del mismo objeto, imagen que contiene una imagen de sí misma, narración que trata acerca de la misma narración" (Zavala, 2012, p. 59).

Finalmente, los objetos museales se convierten en signos que forman textos, y los diseños museísticos pasan a ser textos que son resignificados por los visitantes de estos espacios museales que constituyen la cultura y las de más cultura, “la semiosfera”.

En las propuestas museográficas, se debe dar el diálogo con el uno y con el todo, debe existir un recorrido significativo, de manera que el visitante construya en el tránsito una interpretación y reinterpretación en su visita sin dejar atrás la sorpresa y el asombro. Aunque, no se asegura que estas experiencias del visitante sean significativas, más en estos tiempos donde las sociedades se van transformando a velocidades enormes. Por esto, más allá de componer un arcaísmo superado, la vinculación entre objeto, diseño de espacio y visitante nos permite asimilar contextos mutantes, que ponen en el panorama contemporáneo el problema de las modalidades y relaciones de la creación, recreación de los objetos, así como los textos que advierten múltiples signos y que inciden en los sujetos que visitan estas creaciones museales.

Bibliografía

- Desvallées, A. Mairesse, F. (2010) Conceptos claves de museología. Armand Colin, Francia. Recuperado de: https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Museologie_Espagnol_BD.pdf
- Duarte, L. (2016). *Matriz para una Museografía Crítica*. Ciudad de México: Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura (ICONOS).
- Fernández, A. L. (2001). *Museología y Museografía*. Barcelona: Serbal.
- Hernández, F. (2011). *El museo como espacio de comunicación*. Segunda edición. Gijón: Ediciones Trea.
- ICOM. International Council of museums. Conseil International des Musées, Statuts (1987) *Code déontologique professionnel*, Vol.23, núm. I. París.
- León, A. (2007). *Teoría praxis y utopía*. Madrid: Cátedra.
- López Cedeño, F. (2013) Semiosfera: Pliegue entre Mundo y Lenguaje, *Thémata. Revista de Filosofía*, Nº49, enero-junio pp.185-202. España: Universidad de Salamanca. Recuperado de https://Institucional.Uc.Es/Revistas/Themata/49/Estudio_10.Pdf
- Lotman, I. M. (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.]
- Lotman, I. M. (2005). La semiótica de la cultura en la escuela semiótica de Tartú-Moscú, en *Entretextos* (5) (Revista electrónica semestral de estudios semióticos de la cultura)
- Lozano, J. (1999). La semiosfera y la teoría de la cultura. *Revista de Occidente*, núms. 170-171.
- Rojo Betancur, Fernando Antonio. "La curaduría como herramienta pedagógica". *Códice* 10(18).
- Zavala, L. (2012). *Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Conaculta-INAH.

5

Hermes Representación y atribuciones del arquetipo

*Hermes
Archetype Representation and Attributions*

Dr. José Gustavo Iván Garmendia Ramírez
Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

En la imagen, su sentido

Resumen

El objeto de estudio que se aborda son las representaciones y atribuciones de Hermes como dios que, a través del giro de sus orígenes paganos, llega a consolidarse como arquetipo de lo profano y de la transmutación alquímica.

Los arquetipos producen ciertas formas que se pueden dilucidar, lo que hace necesario identificar cómo y dónde se puede conseguir el material probatorio de esas formas. Tomando a Jung (2002), el material probatorio para demostrar al arquetipo es por medio de imágenes.

Los objetos naturales y las cosas hechas por el ser humano pueden asumir una significancia simbólica. El símbolo es la representación de un objeto del mundo conocido, sugiriendo un contenido mental que aún no se conoce y coadyuva al sujeto a dar sentido a su realidad.

Palabras clave: Dyehuty, Hermes, Trismegisto.

Summary

The object of study that is approached are the representations and attributions of Hermes as a god who, through the turn of his pagan origins, becomes consolidated as the archetype of the profane and of alchemical transmutation.

Archetypes produce certain shapes that can be elucidated, making it necessary to identify how and where evidence for those shapes can be obtained. Taking Jung (2002), the probative material with which the archetype can be demonstrated is through images.

Natural objects and human-made things can assume symbolic significance. The symbol is the representation of an object from the known world suggesting a mental content that is not yet known and helps the subject to make sense of its reality.

Keywords: Dyehuty, Hermes, Trismegistus.

Introducción

Preguntarse por los mitos precursores del pensamiento occidental es una labor sugerente por las diversas representaciones de los conceptos que motivan a buscar su precisión en el tiempo y el espacio.

El objetivo de este texto es presentar una revisión iconográfica de la figura polivalente del dios griego Hermes, buscando sus orígenes en el Egipto arcaico como Dyehuty Thot (3050-2860 a. de C.), su nacimiento en la Grecia arcaica y, por último, su ubicación en Egipto 300 d. de C. como Hermes Trismegisto para precisar las representaciones y atribuciones que coadyuven a comprender el devenir de éste como arquetipo de acuerdo con Jung. El objeto de estudio que se aborda son las representaciones y atribuciones de Hermes como dios que, a través del giro de sus orígenes paganos, llega a consolidarse como arquetipo de lo profano y de la transmutación alquímica.

Los arquetipos producen ciertas formas que se pueden dilucidar, lo que hace necesario identificar cómo y dónde se puede conseguir el material probatorio de esas formas. Tomando a Jung (2002), el material probatorio para demostrar al arquetipo es por medio de imágenes.

Método de demostración

Para el proceder metodológico se ha retomado a Erwin Panofsky (1998) y su visión del análisis iconológico. Esta visión se refiere mayormente a la iconografía; de acuerdo con Panofsky (1998), ésta se ocupa del contenido temático o significado de la obra de arte en cuanto algo distinto de su forma. Para ello, establece la diferencia entre forma, por una parte, y contenido temático o significado, por la otra.

Para Panofsky (1998), la forma se enfoca a los límites de su configuración; es la percepción formal que posibilita el reconocimiento del objeto a través de la imagen, el contorno, el color entre otros elementos y que se desprende del mundo visual del perceptor.

Asimismo, plantea tres niveles para el análisis iconográfico. El primero se llama contenido temático natural o primario o preiconográfico y en él se identifican las formas puras, como la configuración, la línea, el color, el volumen, es decir, una descripción de los elementos presentes.

El segundo es denominado convencional y se acerca a los elementos presentes como portadores de significados convencionales a los que llama imágenes.

El tercero es el significado intrínseco o contenido y son los elementos presentes que revelan un periodo, una clase, una creencia religiosa o una filosófica, que son portadores de una significación iconográfica. La interpretación de la significación iconográfica con valores simbólicos requiere otros referentes, además de las fuentes literarias iniciales, como los temas y motivos específicos expresados por objetos y acciones para conferir un sentido histórico.

Con esta visión, se presenta una síntesis en la Tabla 1 de la revisión iconográfica del dios Hermes. El análisis que se presenta se ha conformado en tres instancias de orden genealógico.

- En la primera, se ubica su origen en el Egipto arcaico como Dyehuti Thot, uno de los fundadores de acuerdo con la cosmogonía egipcia.
- En la segunda, se presenta Hermes en la Grecia arcaica, en la que se ubica su transformación simbólica en los textos de Homero y Hesíodo.
- En la tercera, aparece Hermes en el Egipto proto cristiano en el año 300 d. de C. como filósofo y maestro con el nombre de Trimegisto.

Veamos las tres instancias nombradas:

Dyehuty Thot

En esta primera instancia, se abordan los vestigios de Dyehuty Thot. En la cosmogonía egipcia, podemos encontrar textos como el *Gran diccionario de mitología egipcia* (2004) de Elisa Castel Ronda, quien sitúa el origen de Dyehuty Thot en el periodo tinita o arcaico (3050-2860 a. de C.), en el que afirma que su figura se integró a la creación de la ciudad de Hermópolis.

Castel describe que las personalidades fundadoras egipcias estaban reunidas en cinco grupos, nombrando al primero como la Enéada de Heliópolis. Las almas de Thot considerada como la primera dinastía de los faraones (2004).

Representación

Se ubica la figura de Dyehuty Thot en Egipto, cerca de 3150 a. de C., representado como un cuerpo humano con cabeza de ibis, sosteniendo una tablilla en la que escribía los pensamientos en palabras como se observa en la Fig. 1.

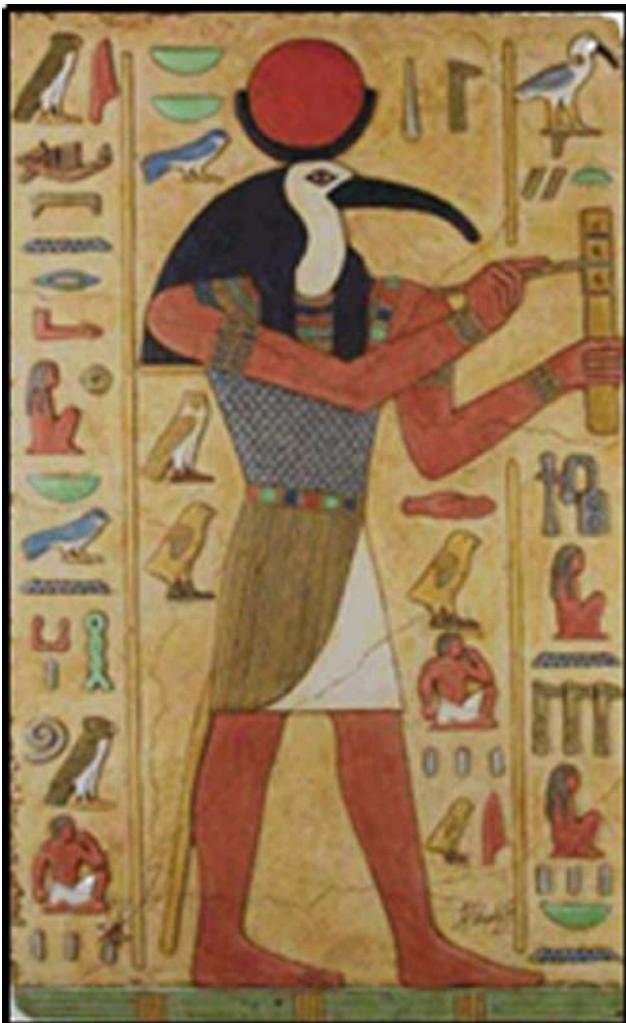


Fig. 1. Representación del dios egipcio Djehuty Thot.

Fuente: Teresa Versyp Recuperada de teresaversyp.com

Atribuciones

Se le adjudicó la invención de la escritura, las artes y las ciencias. Se le atribuía la invención de las lenguas y del lenguaje articulado.

1. En la mitología egipcia Matt era hija de Ra y representaba los conceptos de justicia y la armonía cósmica (Castel, 2004).

2. Ammit o Ammyt es una deidad con cabeza de cocodrilo que fungía como testigo en el juicio osírico del pesaje del alma.

3. La Enéada Heliopolitana eran los dictados de los nueve dioses de Heliópolis, provincia del Bajo Egipto. Enéada es la traducción al griego de la palabra egipcia pesedyet, que significa, los nueve.

4. El concepto demiurgo es utilizado por Platón en los diálogos con Sócrates, principalmente en el Gorgias, apuntando su traducción a maestro, artesano. La filosofía de los primeros siglos d. de C. se centra en el sincretismo de las fuentes denominadas paganas y el cristianismo naciente.

Inventor del tiempo a quien se le atribuye establecer el calendario relacionado con los ciclos lunares. Su oficio como escriba sagrado documenta los hechos del juicio de los muertos, aquí actuaba como el registrador y el juez. Dyehuty Thot se relacionaba con la sabiduría, y era el patrón de los escribas y de las ciencias.

En la Fig. 2 se presenta el juicio osírico en el que Dyehuty Thot controlaba el pesado del alma y anotaba el resultado. Si el corazón del difunto pesaba más que la pluma de Maat¹, el alma del difunto era devorada por Ammit².

A Dyehuti Thot le fue asignado ser protector de Osiris y de los difuntos a los que acompañaba en su tránsito hacia su reino (Arroyo, 2013b).

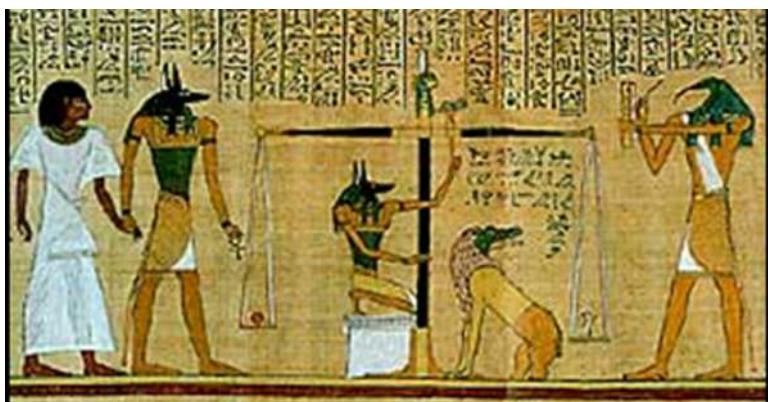


Fig. 2. La psicotaxis o juicio osírico de El papiro de Hunefer. Dinastía XIX de Egipto. Circa 1,300 a. de C.

También fue el escriba de la Enéada Heliopolitana³, el encargado de los archivos, de los papiros y de solucionar las disputas entre los fundadores.

Una de las atribuciones más importantes de Dyehuti Thot era la tarea de ser el intermediario entre los fundadores y el demiurgo⁴, a él debían comunicarle las órdenes para que las registrara y fueran cumplidas. Se reitera que en la Tabla 1 se presenta una síntesis con la representación histórica y las atribuciones de los Hermes que se abordan en este texto. Acto seguido, se sigue el camino de Dyehuty Thot hacia el Hermes homérico.

Hermes homérico/hesiódico

Segunda instancia, para M. Amparo Arroyo de la Fuente, “la asimilación del dios Hermes con deidades egipcias se produjo a partir de la época ptolemaica [S IV a I a. de C.], en el contexto de la incipiente interpretación helena de la religión y el pensamiento egipcio” (2013, p. 18).

El filólogo escocés W. K. C. Guthrie (1968, citado en López-Pedraza, 2006) comentó que Hermes llegó a ser uno de los dioses protagonicos del panteón de la Grecia arcaica, del siglo IX al VI a. de C., pero especula su origen en la Arcadia, ya que su nombre no tiene nada de griego.

El arqueólogo alemán, Karl Otfried Müller (1797-1840) mencionó que el nombre Hermes procede del griego herma, que se refiere a un pilar cuadrado o rectangular que contiene en el extremo superior la representación de una cabeza de Hermes y con genitales masculinos por un lado para indicar la dirección en los caminos (1830).

Representación

Es representado como un dios con alas, que incluye unas en los tobillos. En el Himno homérico II a Deméter, se lee lo siguiente: “Zeus envió al Érebo a Hermes, el del caduceo de oro” (Homero, 2018, p. 43).

Publio Ovidio Nasón (43 a. de C.-17 d. C), en el *Libro XIII, Áglauro, Mercurio y Herse* de *Las metamorfosis*, describe a Hermes en la siguiente cita: “Desde aquí se había elevado en sus parejas alas el portador del caduceo” (2016, p. 4) (Fig. 3).

Ovidio señala otros elementos que reconoce en Hermes: las alas en sus pies, el caduceo y el sombrero de alas anchas.

Carrasquilla (2016) afirmó que Hermes: “poco tarda en calzarse las alas en los pies, empuñar en su mano poderosa la somnífera varita y colocarse sobre sus cabellos un sombrero” (p. 136).



Fig. 3. Hermes con el caduceo, las alas en sus pies y el péntaso. Recuperada de
<https://www.guiadegrecia.com/dioses/hermes.html>

Atribuciones

Hesíodo en la *Teogonía* identifica a Hermes como heraldo: “También con Zeus, la Atlántide Maya parió al ilustre Hermes, heraldo de los inmortales, subiendo al sagrado lecho” (2007, p. 22).

Así Hermes representa la diversidad, la interpretación, los diferentes sentidos y desde luego la continuidad como comunicador que cruza las fronteras y protege a los extraños.

El Hermes homérico se ubica como un eslabón en la cadena de Dyehuty Thot del helenismo.

En esta segunda instancia, se identifican en la Grecia arcaica (siglos VIII-VI a. de C.), tres textos esenciales: los *Himnos homéricos* (siglo VIII a. de C.), la *Teogonía* y los *Himnos órficos*, estos de Hesíodo (VIII-VII a. de C.).

Homero, en el *Himno a Hermes*, precisa su origen como hijo de Zeus y de la Atlántide Maya; lo describe como heraldo de los dioses, consultando al sagrado padre de los dioses para inspirar su elocuencia. Según el texto homérico, Hermes es hijo de Zeus y de Maya:

Canta, oh musa, a Hermes, al hijo de Zeus y de Maya, que impera en Cilene y en Arcadia, muy ricas en ovejas, y es nuncio útilísimo de los inmortales (Homero, 2018, p. 45).

Homero escribe sobre el nacimiento de Hermes ubicándolo en una cueva de Arcadia en la que encuentra una tortuga a la que da muerte, con su caparazón hizo una lira y le cantó a su padre Zeus y a su madre Maya. Así dice el Himno:

Allí encontró una tortuga y con ella adquirió un inmenso tesoro:
Hermes, en efecto, fue el primero que hizo que cantara la tortuga, que le salió al encuentro en la puerta exterior.

...Apenas salió de las entrañas inmortales de su madre, ya no se quedó largo tiempo tendido en la sagrada cuna, sino que se levantó prestamente y fue a buscar los bueyes de Apolo (Homero, 2018, p. 45).

Se muestra a un Hermes de gran ingenio, de pensamientos rápidos, ladrón de bueyes y de hacer alarde de sus hazañas ante los dioses. En la cita del *Himno homérico*, se ve a Hermes como comunicador: "Y Hermes se comunica con todos, mortales e inmortales, y pocas veces le es útil, más en un sinnúmero de ocasiones engaña, durante la oscuridad de la noche, a las familias de los hombres" (Homero, 2018, p. 46).

Hermes se presenta como un dios comunicador, transmisor de conocimientos, dios que enseña su ciencia a los mortales; el *Himno homérico* es enfático en los beneficios que los dioses otorgan a los mortales (De Hoz, 1998). En su identificación con el panteón egipcio, se vinculó con el que representa la sabiduría, la palabra y patrón de los escribas, Dyehuty Thoth (Arroyo, 2013a).

Por estas atribuciones, se le ubica como protector de ladrones, de los estafadores, de los que engañan, como el dios protector de los mercaderes, por su destreza verbal (Arroyo, 2013a).

Hesíodo, posterior a Homero, en la *Teogonía*, relata el origen de los dioses del panteón griego y habla de otros hijos de Zeus después de desposar a Hera; puede leerse que Hesíodo reitera el origen de Hermes: "También con Zeus la Atlántide Maya parió al ilustre Hermes, heraldo de los inmortales, subiendo a su sagrado lecho" (2007, p. 22).

Hesíodo recupera poemas y relatos populares sobre el origen de los dioses que escribe en sus obras, les llamó “Himnos órficos” en honor de Orfeo, a quien se le consideraba muy astuto para las simulaciones. En el *Poema LIV. Perfume de Hermes subterráneo. El estoraque*, comenta el autor:

Tú, que frecuentas el camino del Cocito [río que conduce al Hades] inevitable,

de donde no vuelve ninguno y que conduces debajo de tierra a las almas de los muertos; (...) eterno mensajero que llevas debajo de tierra a las almas lúgubres cuando ha llegado el tiempo fatal” (2007, p. 103).

En el *Himno órfico, XXVIII. Perfume de Hermes. El incienso*, Hesíodo escribe.

Óyeme, Hermes, mensajero de Zeus, hijo de Maya que tienes un gran corazón, que presides en las disensiones; (...) inspirador de la elocuencia, que te regocijas con disensiones y mentiras astutas (...) óyeme, da un dichoso fin a mi vida, los trabajos, la elocuencia y la memoria.” (2007, p. 92).

Hermes acompaña al alma del difunto al Hades, esto mismo se observa en Dyehuty Thoth. Estos dioses acompañan e indican el camino al difunto y establecen un vínculo con él (Arroyo, 2013a).

Vamos en el camino de la tercera instancia, en un acercamiento a Hermes Trismegisto, con la finalidad de averiguar su origen y permutación del concepto Hermes.

Hermes Trismegisto, el tránsito

En los textos del *Antiguo testamento* considerados apócrifos, los *Oráculos sibilinos* ocupan un lugar especial por sus vaticinios. Estos fueron escritos en griego y arameo por grupos cristianos entre otros, además se adjuntan otros textos que se recuperaron de tradiciones judías alejandrinas y se redactaron con el propósito de convertir a los gentiles al cristianismo (Suárez, 2010).

Bresciano comentó sobre el origen de los *Oráculos sibilinos* que los autores parecen ser diversos y anónimos, videntes divinamente inspiradas que pertenecen a diferentes territorios con problemas y creencias diferentes que a veces lo han uniformizado en este conjunto a las que se nombró sibilinas (1997).

Los últimos filósofos griegos interpretaron a los dioses y semidioses paganos como personificaciones de fuerzas naturales o de cualidades morales y los explicaron como seres humanos que habían sido deificados y que ha llegado como información mitográfica (Panofsky, 2008).

El *Libro III* de los *Oráculos sibilinos* contiene el texto más antiguo de la colección, su datación es del reinado de Ptolomeo VI Filométor o a más tardar de su hermano y sucesor Ptolomeo VIII, entre 163-145 a. de C. El rasgo principal de este Libro III es la manera en que los oráculos engarzan tradiciones judías con las predicciones sibilinas helénicas (Suárez, 2010). Se puede observar en el *Libro III* que Sibilia hablaba de un dios más allá de la Hélade helénica:

Tras dejar los grandes muros babilónicos de Asiria, por aguijón enloquecida, he venido a revelar con mis profecías a todos los mortales los enigmas divinos. Y los mortales de la Hélade dirán que soy de otra patria. Más cuando todo suceda, entonces os acordaréis de mí y ya nadie me llamará loca, sino profetisa del Dios poderoso (809-818 en Bresciano, p. 10).

Se encuentran libros adjudicados a Hermes Trismegisto, llamado Hermes, tres veces grande. Es el nombre de un personaje que se asoció a un sincretismo con el egipcio Dyehuty Thot y el dios heleno Hermes.

En el cristianismo del siglo IV d. de C., Hermes Trismegisto representaba las ciencias herméticas que esconden una tradición secreta y esotérica. Por ello, el concepto hermético se utiliza para nombrar todo lo que está “... cerrado para todos los que no tienen la palabra, la fórmula para abrirlo” (Mead, 2002).

Hermes Trismegisto es ubicado cerca del año 300, ya que uno de los textos que le son atribuidos, el *Corpus hermeticum* ha sido datado circa 300 d. de C. y fue encontrado en el siglo XVII.

Estos libros gozaron de gran autoridad durante los primeros siglos de la iglesia cristiana, sus iniciadores invocaban su testimonio con el de las sibillas que habían anunciado la venida de Cristo a los paganos (Menard, 2003) (Fig. 4).



Fig. 4. Hermes Trismegisto.
La tradición hermética: revelación antigua y
recepções de Hermes Trismegisto (Herrero).

En el *Tratado I del Corpus hermeticum*, nombrado *De Hermes Trismegisto. Poimandres*, se describe el encuentro de este personaje mostrado como un dragón, con Hermes Trismegisto quien le externó su preocupación por saber sobre la naturaleza humana. Adentrado en sus pensamientos, es cuestionado por Poimandres:

¿Qué quieres oír y ver?, ¿quéquieres entender y conocer en tu mente?

¿Y tú quién eres?, le dije.

Yo soy Poimandres, respondió, la Mente del Poder Supremo: sé lo que buscas, y en todas partes estoy contigo (Hermes Trismegisto, 2020, p. 11).

Hermes Trismegisto: "Quiero aprender sobre los seres, le dije, y entender su naturaleza, y conocer al Dios. ¡Oh! cuánto quisiera que alguien me enseñara sobre estos temas!".

Hermes Trismegisto recibe la revelación de que Poimandres es dios padre y la inteligencia, cambiando su forma a un ser humano le habla: "Comprende lo que te quiero decir lo que en tí ve y oye es el verbo del Señor, y tu inteligencia es el Dios Padre, no están separados uno de otro pues su unión es la vida" (Hermes Trismegisto, 2020, p. 4).

En el *Tratado II del Corpus hermeticum*, con nombre *De Hermes a Tat. Discurso universal*. Hermes Trismegisto le comenta a Tat, su hijo, sobre que Dios es la inteligencia:

El otro nombre del Dios es el de "el Padre", ahora a causa de que creó todas las cosas: el padre es el que crea (p. 17).

...Una Inteligencia entera que enteramente se contiene, libre de todo cuerpo, infalible, impasible, inmóvil en sí misma, que contiene todos los seres y los conserva en su ser, cuyos rayos son el Bien, la Verdad, el arquetipo del Espíritu, el arquetipo del Alma (p. 18).

...El Dios no es inteligencia, sino la causa de que la inteligencia exista. No es espíritu sino causa de la existencia del espíritu. No es luz, sino causa de la existencia de la luz (p. 19).

Representación

Sabio egipcio creador de alquimia.

Atribuciones

Comunicador, curiosidad sobre el ser y Dios, fundador de una tradición secreta y esotérica.

A continuación, se presentan a manera de resumen, la representación y atribuciones de los Hermes revisados con la finalidad de ubicar los elementos en los que se edifica este arquetipo.

Síntesis

<i>Objeto de interpretación</i>	<i>Tiempo y espacio</i>	<i>Acto de interpretación</i>	<i>Principio de la interpretación</i>
Dyehuty Thot	3050-2860 a. de C. Egipto	Antropomorfo Cabeza de Ibis	Escritura, lenguaje Hacedor del tiempo Guía de los muertos Intermediario Mensajero Creador de las artes y las ciencias Sabiduría
Hermes homérico Hermes hesiódico	Siglos IX a VI a. de C. Grecia arcaica	Antropomorfo Caduceo Cétaso [sombbrero] de alas anchas Alas en las sandalias	Escritura, lenguaje Heraldo Creador de las artes y la música Transmisor de conocimiento a los humanos Guía de los muertos Mensajero Cuidador de caminos Protector de ladrones, tramposo

Hermes Trisme-gisto	300 d. de C.	Humano Sabio Creador de la alquimia	Comunicador Curiosidad sobre el ser y Dios Fundador de una tradición secreta y esotérica Transmisor de conocimiento a los humanos Sabiduría
---------------------	--------------	---	---

Tabla 1. Síntesis iconográfica basada en la propuesta de Panofsky (2008).

El arquetipo

Para Carl Jung (2002), los objetos naturales y las cosas hechas por el ser humano pueden asumir una significancia simbólica. El ser humano, de manera innata, es propenso a transformar los objetos en símbolos, aun las piedras sin labrar tuvieron un significado simbólico en las sociedades antiguas y primitivas; todos los fenómenos naturales mitificados son expresiones simbólicas. Viniendo al tema de Hermes, se creía que las piedras basta y naturales eran la morada de espíritus o dioses y se utilizaban como lápidas sepulcrales u objetos de veneración religiosa (Jung, 2009).

El símbolo es la representación de un objeto del mundo conocido sugiriendo un contenido mental que aún no se conoce y coadyuva al sujeto a dar sentido a su realidad.

En la mente del individuo se encuentra el *inconsciente individual*, mismo que está contenido en un lugar que no procede de la conciencia personal, es acuñada por el entorno. Ese lugar es lo que se llama *inconsciente colectivo* (Jung, 2002). El inconsciente colectivo está constituido por formas arcaicas transmitidas y adquiridas a través del tiempo, es un concepto que indica que en la psique existen determinadas formas presentes siempre y en todo lugar. La copresencia de lo simbólico, el diálogo entre el inconsciente colectivo y el individual, representa una mediación para la generación del arquetipo (Kereny, et al, 2004).

Estas formas simbólicas arcaicas llegan a ser idénticas a sí mismas en todos los seres humanos, por eso constituye una base psíquica general de naturaleza suprapersonal que se da en cada individuo. Se puede añadir que, de manera eidética, la representación del símbolo es accidental en tanto que la esencia permanece. Jung (2002) denominó a estas formas contenidas en el inconsciente colectivo *arquetipos*, también les llamó *imagos*, imágenes primordiales. El arquetipo es una perifrasis explicativa del *eidos* platónico, representa en sí un modelo hipotético no evidente, que se puede demostrar a través de imágenes. (2002).

El arquetipo es un elemento vacío en sí mismo, formal, un elemento que no es más que una posibilidad, de la forma de representación. La representación del arquetipo varía de acuerdo con el arte, los mitos, entre otros, pero cabe destacar que el arquetipo permanece inmutable (Jung, 2002).

Stein (2004) sigue a Jung (2002) en la idea de que hay tantos arquetipos como situaciones típicas de la vida; no hay una lista limitada de arquetipos, ya que éstos se van descubriendo conforme se pueden mostrar, pues son vivencias que se presentan y se configuran culturalmente.

Son los arquetipos que muestran sus vías precisas a toda actividad de la imaginación y que de ese modo producen asombrosos paralelismos mitológicos incluso religiosos.

Dualidad en Hermes/Mercurio

Para Stein (2004), el arquetipo tiene valores que pueden ser opuestos; en el caso de Dyehuty Thot, éste es considerado el hacedor del tiempo y también el que acompaña a los muertos cuando su tiempo en vida ha terminado.

El Hermes homérico apunta a una personalidad dual, es creativo e inventa la música, cuida a los viajeros y a los comerciantes en los caminos, también protege a los ladrones, es trámoso y ladrón. En Hermes Trismegisto, se observa lo opuesto en la conciencia de la propia ignorancia, pues tiene el deseo de conocer y cambiar para ayudar a otros en el camino de la transmutación.

El mercurio materialmente significa para los alquimistas la manifestación concreta del *Spiritus Mercurios* en sus dos distintas formas: el *mercurios crudus* o *vulgari*, el mercurio crudo o vulgar; el *mercurios philosophorum*, el *spiritus mercuriales* o espíritu mercurio. El Hermes, el Nous griego referido a la mente y espíritu, era observado por los alquimistas como “el espíritu de Mercurio” y le llamaban acertadamente *Mercurius duplex*, Mercurio de dos caras o doble.

Por un lado, el *mercurios crudus* o *vulgaris* se refiere a su estado líquido y volátil llamado *Hydrargirum*, Hg, plata líquida, llamado también agua volátil, visto como sustancia espiritual intangible; por otro, el *mercurios philosophorum* o propiamente el espíritu de Mercurio es la fuerza para iniciar el camino hacia la transmutación, la necesaria transformación interior de cada uno. El espíritu de Mercurio es la fuerza motriz que tiene por objetivo alcanzar la sabiduría (Weinelt, 2019).

La sabiduría es una imagen del mismo Hermes, la dualidad del mercurio como un metal y un líquido al mismo tiempo; su índole escurridiza, con vapores invisibles, resume los peligros y engaños del dios (Alastor, 2020).

Transmutación

La relación de los dioses griegos con deidades egipcias se fortaleció con Ptolomeo, como el primer faraón griego en Egipto en el año 305 a. de C., quien promovió el intercambio comercial y la expansión de su reino. La identificación de Dyehuty Thot con el Hermes homérico tiene que ver con el comercio, la sabiduría y la palabra.

Hermes Trismegisto es una figura identificada como un espíritu terrenal al que los alquimistas medievales llamaban *Mercurius* (Jung, 2009).

Un camino se constituye con Hermes Trismegisto. En uno de los textos que le son adjudicados, *La Tabla Esmeralda* (2012), devela la búsqueda por un remedio espiritual para los males de este mundo:

Es verdad, sin mentira, cierto y muy verdadero.
 Lo que está abajo es como lo que está arriba y lo que
 está arriba es como lo que está abajo; por estas cosas se
 hacen los milagros de una sola cosa. Y como todas las
 cosas son y provienen de UNO, por la mediación de UNO,
 así todas las cosas son y provienen de esta cosa única, por adaptación.

Para Jung (2015), esta tabla se relaciona con la transmutación espiritual del propio individuo y con el naciente cristianismo, en específico, con la figura de Cristo, ya que la finalidad de este era redimir a Dios de su materialización

humana.

Notas a manera de conclusión

A través del recorrido histórico y de la revisión de las representaciones y atribuciones del dios Hermes, se coincide con Weinelt (2019), en tanto que se trata en primer lugar de *representaciones* heredadas y en segundo de *posibilidades* heredadas de *representaciones*.

Se ha podido observar que la construcción del arquetipo Hermes plantea una imagen en relación con opuestos que da inicio en el antiguo Egipto y su definición en la Grecia clásica como protector de caminantes y de cuatreros, ladrón y redentor, conductor de almas al Hades.

En las ciudades que florecieron en el Peloponeso en la Grecia clásica, Hermes era venerado como representante de las conexiones y de los caminos, de los ladrones y de los comerciantes, símbolos que reúnen la unión de opuestos. En Hermes Trismegisto, su conocimiento era considerado hermético y opuesto, lo opuesto se observa cuando habla de que lo de arriba es como lo de abajo, lo humano es como lo divino. La naturaleza humana es para López-Pedraza opuesta, es una imagen conflictiva, sincrética que a su vez toma lo necesario para la adaptación del sujeto al mundo exterior (1991).

Jung en su libro *El espíritu de Mercurio*, finalizado en 1948, estudió el arquetipo de Hermes desde la premisa de buscar la unión de opuestos y construir un discurso con base en los símbolos representacionales. El significado Hermes-Mercurio designa en general la *naturaleza del espíritu* (Weinelt, 2019). Jung pudo deducir el significado hermético y relacionó el camino de la transmutación con la necesaria transformación interior o individuación de cada uno.

Bibliografía

- Arias, F. (1995). *Museo del arte erótico de Pompeya y Herculano*. México: FAH.
- Aristóteles. (2011). *Aristóteles I*. España: Gredos.
- Arroyo, M. A., García F., González, P., Hernández, F. y Omatas, O. (2013a). *Un ejemplo del sincretismo greco egipcio: Hermes-Anubis y Hermes-Thoth. Homenaje a la profesora Penélope Stavrianopulu*. Berlín.
- Arroyo, M. A. (2013b). *Iconografía egipcionizante en la zona de Campania*. Espacio, Tiempo y Forma. Serie II, Historia Antigua, t. 26.
- Bresciano, J. A. (1997). *Los oráculos sibilinos y la historiosofía apocalíptica*. Montevideo, Uruguay: Librería de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Carrasquilla, J. (2016). (Con la colaboración de Oscar Carrasquilla Jaurrieta). *Mitología griega*. Tomo I. Los dioses griegos. Madrid, España: CLV Lantia Publishing SL.
- Cassirer, E. (2016). *Antropología filosófica*. 3^a. Ed. México: FCE.
- Castel, E. (2004). *Gran diccionario de mitología egipcia*. Recuperado de <http://amigosdelantiguoegipto.com/?p=12384>.
- De Hoz, M. P. (1998). Los himnos homéricos cortos y las plegarias culturales. *Emérita. Revista de lingüística y filología clásica*. Tomo LXVI, fasc. 1. Madrid, España.
- Fullat, O. (1997). *Antropología filosófica de la educación*. España: Ariel.
- Hermes T. y Maenard, L. (2003). *Los 4 libros herméticos*. Barcelona, España: Abraxas.
- Herrero, M. (2020). *La tradición hermética: revelación antigua y recepción de Hermes Trismegisto*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Hesíodo. (2007). *Teogonía. Himnos órficos*. México: Porrúa. Sepan cuantos 206.
- Homero. (2018). Himnos homéricos. La Batracomiomaquia. España: Gredos ePub.
- Jung, C. G. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Obra completa. V. 9/1. Madrid, España: Trotta.
- Jung, C. G. (2015). *El espíritu de mercurio*. Obra completa de Carl Gustav Jung. Volumen 13. Estudios sobre representaciones alquímicas Philemon Series.
- Jung, C. G. (2009). *El hombre y sus símbolos*. 7^a Edición. Barcelona, España: Caralt.

- Kerényi, K. et al. (1994). *Arquetipos y símbolos colectivos*. Barcelona, España: Anthropos.
- López-Pedraza, R. (1991). *Hermes y sus hijos*. Barcelona, España: Anthropos.
- Marietan, H. (s. f.). *Psicosemiología. Semiología psiquiátrica y psicopatía*. Recuperado de <http://www.marietan.com/semiologia/capitulo8.htm>
- Mead, G. R. S. (2002). *Los himnos de Hermes*. España: Obelisco.
- Muñoz, M. y Mestas, J. (2008). *La tabla esmeralda*. España: Mestas.
- Otfried, K. (1830). *The History and Antiquities of the Doric Race* (Complete). E-book. Núm. de referencia. 062cc132-ac5a-4162-a722-164176f91660. New Library of Alexandria.
- Ovidio. (2016). *Las Metamorfosis*. Madrid, España: Gredos.
- Panofsky, E. (1998). Estudios sobre iconología. Madrid, España: Alianza editorial.
- Stein, M. (2004). *El mapa del alma según Jung*. España: Lucíernaga.
- Suárez de la Torre, E. (2001). Miedo, profecía e identidad nacional en el mundo greco-romano. Minerva: *Revista de filología clásica*. Núm. 245-262 pp.
- Weinelt, B. (2019). *Jung y el significado de Hermes en la alquimia*. Revista Esfinge. España. Recuperado de <https://www.revistaesfinge.com/culturas/mitologia/item/1319-jung-y-el-significado-de-hermes-que-la-alquimia>.

6

Semiotica de las pasiones y emociones en mensajes visuales: el sentido de muerte en carteles sobre la Covid-19 en la Ciudad de México

*Semiotics of the Passions and Emotions in Visual Message:
the Sense of Death on Posters about Covid-19 in Mexico City*

Dr. José Rafael Mauleón Rodríguez
ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

En la imagen, su sentido

Resumen

El propósito de este trabajo es acercarse al tema de la muerte presente en carteles de una campaña dirigida a prevenir contagios durante la pandemia de la Covid-19 en la Ciudad de México, con base en la semiótica pasional y un enfoque emocional para identificar algunos sentidos que genera el mensaje en uno de los carteles propuestos. La pregunta por responder es ¿cómo se manifiesta formalmente el sentido de muerte en el mensaje de un cartel, en una campaña que promovió el “quedarse en casa”, desde la modalidad de la semiótica de las pasiones y una teoría de las emociones? Para contestar a esa pregunta, se organiza este escrito en tres temas: el primero expone el contexto en torno a la Covid-19 que provocó la campaña de interés; el segundo explica una teoría emocional basada en las etapas prenatales humanas y una modalidad de la semiótica pasional; el tercero presenta el estudio formal realizado y que considera lo siguiente: una descripción puntual de la campaña, la selección del cartel de interés y su análisis con categorías de los estados prenatales y pasionales, obtenidas de las teorías revisadas. En las conclusiones, se responde a la pregunta planteada.

Palabras clave: cartel, mensaje visual, emoción, semiótica de las pasiones, Covid-19.

Summary

The purpose of this work is to approach the subject of death present in posters of a campaign aimed at preventing infections during the Covid-19 pandemic in Mexico City based on a modal posture typical of passion semiotics and an emotional approach that starts from the prenatal stages of the human being, to identify in one of the proposed posters, some meanings that its message generates. The question to answer is how does the meaning of death manifest itself in the posters messages of a campaign that promoted “stay home”, from the modality of the passions semiotics and an emotions theory? To answer that question, this writing is organized into three topics: the first exposes the context around the Covid-19 that caused the campaign of interest; the second explains the passion modality and one of an emotional theory based on human prenatal stages; ; The last part presents the study carried out that considers: a specific description of the campaign, the selection of the poster of interest and then it is analyzed with passion categories and prenatal states obtained from the revised theories. The conclusions will answer the question initially formulated.

Keywords: Poster, Visual Message, Emotion, Semiotics of Passions, Covid-19.

Introducción

En enero del 2020, Netflix estrenó una serie denominada *Pandemia* y en el primer capítulo describe la posibilidad de un contagio mundial, similar al de la llamada *influenza española* que azotó al mundo a principios del siglo pasado (1918-1919) y cobró la vida de más de 50 millones de personas¹ (Pumarola y Antón, 2018). En el mes de diciembre de 2019², iniciaron las noticias sobre lo sucedido en la ciudad china de Wuhan, provincia de Hubei, sobre algunos casos de una neumonía desconocida. En los primeros días de enero, la Organización Mundial de la Salud (OMS) comenzó a informar acerca de la existencia de un nuevo coronavirus, el cual fue llamado 2019-novel coronavirus y posteriormente SARS-CoV-2, considerado muy contagioso. Para el 11 de marzo de 2020, la OMS declaró oficialmente que era una pandemia³.

En septiembre del año pasado, parte de la población de México todavía seguía resguardada en sus hogares y se vivía una reapertura paulatina de diferentes actividades en semáforo naranja⁴ en la mayor parte del territorio mexicano, pero sin poder estabilizar los contagios, amén de un número importante de muertos. Con este escenario, es posible pensar que, entre otras variables, las estrategias de comunicación utilizadas para prevenir el contagio del SARS-CoV-2 causante de la enfermedad Covid-19 no han sido las indicadas. Aquí se quiere poner atención a una campaña anunciada pomposamente por el Gobierno de la Ciudad de México, resultado de “... la participación de 20 de los creativos más importantes del país...” (Nava, 2020), pero aún con este esfuerzo, parece que tampoco se modificó el comportamiento de sus ciudadanos ante la pandemia ni tampoco bajaron los contagios en la población, ya que siguió el aumento del número de enfermos en esa ciudad. Esa campaña llamada “Quédate en casa. Quédate vivo”, asoció el contagio de la Covid-19 con la idea de “muerte” y por eso la pregunta de este trabajo es ¿cómo se manifiesta formalmente el sentido de muerte en el mensaje de un cartel, en una campaña que promovió el “quedarse en casa”, desde la modalidad de la semiótica de las pasiones y una teoría de las emociones?

1. La pandemia se extendió a lo largo de tres olas distintas, primavera 1918, otoño del mismo año e invierno 1918-1919. Durante la segunda ola se produjo el mayor número de casos y 64% de la mortalidad, en comparación con 24% durante la tercera y a 10% durante la primera (en Pumarola y Antón, 2018, p. 64).

2. Octavio Miramontes señala que: “Algunas fuentes reportan casos desde noviembre de 2019...” (Miramontes, 2020, p. 7).

3. Ahora en Internet se puede leer que Netflix se adelantó a esta pandemia, con la serie del mismo nombre, si bien ya se pronosticaba desde 2007 (Miramontes, 2020, p. 7).

4. El semáforo es un indicador que considera al rojo, naranja, amarillo y verde, con el fin de identificar el número de enfermos registrados por los gobiernos de los estados del país. Véase el siguiente video para más datos <https://www.youtube.com/watch?v=xtrg1CpmcOA> Específicamente para la Ciudad de México revise este video <https://www.youtube.com/watch?v=ulHFa49Vm8>

La semiótica de las pasiones (Greimas y Courtés, 1990) (Greimas y Fontanille, 1991) es una ruta de estudio que se ha considerado por su interés en la dimensión emocional de las narrativas, pero se aleja de los aspectos fisiológicos de las personas, si bien tangencialmente reconoce lo corpóreo al indagar sobre las características de los signos en su relación con el cuerpo. Aquí se quiere enfatizar la dimensión humana, por eso se recurre a una teoría emocional que las supone originadas en su desarrollo fetal (Lisi y Stefani, 2002, 2004). El proceso utilizado expone primero algunos aspectos de las dos teorías que resultan pertinentes para este trabajo y después se integran en un modelo de análisis de mensajes, posteriormente con él se opera para deducir posibles resultados de sentido en una hipotética población; su operación servirá de ejemplo para vislumbrar los alcances del modelo que aquí se presenta.

5. Específicamente, se considera la teoría de recepción de Jauss (1987), quien desde la estética identifica a los horizontes de expectativas en los públicos, que pueden o no coincidir con el de los productores (Gadamer también habló en su hermenéutica de fusión de horizontes). Si bien esta es una teoría sensible, se busca otra opción que apele a entender el sentido en los mensajes, pero que provoca reacciones en los espectadores.

La meta es evidenciar la emergencia de diferentes sentidos, los cuales surgen de la recepción del público y esta depende de la decodificación provocada por una determinada postura modal-pasional y un estado emocional; esto implica que el sentido está supeditado formalmente a esa relación y es una alternativa a las teorías de la recepción ya existentes⁵. A partir de lo dicho y sólo por la exigencia de elegir un tema para la operación del modelo heurísticamente aquí propuesto, el objetivo es analizar el sentido de un cartel que utilizó el tema de la muerte con el fin de prevenir los contagios en la pandemia de la Covid-19 dentro de la Ciudad de México, con base en una postura modal propia de la semiótica pasional y un enfoque emocional que parte de las etapas prenatales del ser humano, para establecer los diferentes sentidos que se detonan por su mensaje en un escenario de tensión.

Se organiza este escrito en tres temas: el primero expone el contexto en torno a la Covid-19 y que provocó la emergencia de la campaña elegida; el segundo explica las teorías consideradas: una emocional basada en las etapas prenatales humanas y una modalidad de la semiótica pasional; el tercero presenta el estudio formal realizado que considera lo siguiente: la descripción de la campaña, la selección del cartel de interés y el análisis con categorías de los estados prenatales y pasionales, obtenidas de las teorías revisadas. En las conclusiones, se responde a la pregunta inicialmente formulada.

La pandemia de la Covid-19 en México y sus campañas de sensibilización

Hay muchos escritos que dan cuenta de la pandemia de la Covid-19, por eso sólo se presentan algunas ideas clave que ayuden a contextualizar el estudio que se atiende. En México, el primer caso detectado de SARS-CoV-2 fue el 27 febrero de 2020, se trató de una persona italiana que radica en la Ciudad de

México y que había viajado a su país (en Miramontes, 2020, p. 2). El segundo fue el de una persona de Sinaloa, pero al 20 de septiembre los datos reportados por la Secretaría de Salud de México de personas contagiadas fueron de 694,121 casos confirmados. La primera defunción fue el 18 de marzo (Político.mx, 2020, p. 1) y para el 20 de septiembre había 73,258 defunciones. Como se nota, el aumento de contagios y de muertes sigue, pero la pregunta que surge es ¿cómo el Estado mexicano ha atendido *grosso modo* la pandemia en el país?

El gobierno determinó tres fases⁶ para distinguir el nivel de contagios y en la segunda fase declarada el 24 de marzo fue que se promovió el resguardo domiciliario de la mayor parte de la población, entre otros ajustes de actividades en el país. Para el 30 marzo, se declaró “emergencia sanitaria por causas de fuerza mayor”; el 21 de abril inició la fase 3 y con ello se extendió la “... Jornada Nacional de Sana Distancia hasta el 30 de mayo, y ampliación hasta esa fecha, de la suspensión de actividades no esenciales...” (SSa, 2020, p. 4). El 18 de mayo inició la primera etapa de reactivación con el *Plan de regreso a la nueva normalidad* y así comenzó la reapertura de actividades en 269 municipios llamados “de la esperanza”. El 1 de junio comenzó la segunda etapa y así continúa hasta finales de septiembre en la Ciudad de México, ya en semáforo naranja.

Por otro lado, y en relación con campañas de comunicación sobre la prevención del contagio de la Covid-19, la primera fue *Susana distancia*, en paralelo al inicio de la Jornada Nacional de Sana Distancia, dirigida a evitar los contagios (véanse Fig. 1 y 2).

6. La fase 1 fue la de importación de casos: son pocos e identificables; la fase 2 reconoce los contagios comunitarios, es decir, los contagios se dan entre la población local; la fase 3 fue el contagio epidémico e implicó contagios en todo el país y muchos brotes comunitarios.

Jornada Nacional de Sana Distancia

1. **Proteger y cuidar a las personas adultas mayores y otros grupos de mayor riesgo**
2. **Suspender clases** en todo el sistema educativo nacional, **del 23 de marzo al 19 de abril de 2020**
3. **Suspender temporalmente eventos y reuniones de 100 personas o más**
4. **Suspender temporalmente actividades laborales** que involucren la movilización de personas en todos los sectores de la sociedad
5. **Intensificar las medidas básicas de prevención**

GOBIERNO DE MÉXICO

¿Qué es la Sana Distancia?

Son **medidas sociales** para reducir la frecuencia de contacto entre las personas para **disminuir el riesgo de propagación** de enfermedades transmisibles, como el **COVID-19**.

Para mantener una sana distancia y reducir la probabilidad de exposición y, por lo tanto, de contagio, se sugieren distancias de: **1.50, 1.80, 1.95 y 2.25 m**, de acuerdo al escenario.

GOBIERNO DE MÉXICO

Fig. 1 y 2. Imágenes de la campaña denominada *Susana Distancia*. Recuperadas de <https://www.ifpes.fgjcdmx.gob.mx/covid-19/campana-susana-distancia>

Otras campañas que se han promovido durante la pandemia en el año 2020 son las siguientes: *Que no te cargue el payaso*, para sensibilizar a los usuarios del Sistema de Transporte Colectivo-Metro de la Ciudad de México; *Callados prevenimos el contagio*, también para éste y presentada al inicio de la etapa denominada *Nueva normalidad. Unidos por México* que agrupó a empresas para apoyar a familias afectadas por la pandemia; *Quédate en casa. Quédate vivo*, entre otras. Esta última campaña fue seleccionada por presentarse como un trabajo que convocó a importantes creativos del país y por ser ilocutivamente muy agresiva su propuesta, además prometía contener los contagios en esta ciudad, pero esto no se consiguió.

Si bien se reconocen los diferentes esfuerzos comunicativos que ha hecho el gobierno y algunos particulares, también es relevante decir que no han sido suficientes para contener el crecimiento del contagio, ya que México hasta el mes de septiembre de 2020 ocupaba el séptimo lugar como país con más contagios en el mundo y el octavo lugar en el número de recuperados; pero es el cuarto país con más muertos. Aunque en relación con el número de habitantes y contagios, la nación en ese tiempo ocupaba el lugar 60 a nivel mundial⁷. Este trabajo dista mucho de ofrecer respuestas a esta situación, pero se presume por los datos antes señalados que la estrategia comunicativa ha tenido deficiencias y una variable podría ser el no considerar los múltiples horizontes de recepción en los diferentes grupos sociales, que puede ser explicado mediante un enfoque teórico que se interese por identificar los múltiples sentidos que se desprenden de los mensajes. Con ese propósito, a continuación, se exponen algunos aspectos de una teoría de las emociones y la semiótica de las pasiones que son aquí de interés.

7. Recuperada de <https://news.google.com/covid19/map?hl=es>

8. Para Aristóteles las pasiones y las emociones son lo mismo, si bien su revisión implica revisar su tratado *Del ánima, Ética nicomaquea, El arte poética, Retórica, Tópicos*, entre otras obras.

9. La retórica para Quintiliano se organizaba en cinco partes: *exordio, narratio, confirmatio, refutatio y epilogos*.

Emociones y semiótica de las pasiones

El interés por la dimensión emocional en el ser humano ha cobrado relevancia en los últimos años; si bien Aristóteles ya les había otorgado un lugar privilegiado en la *retórica*, donde señaló sobre las pasiones⁸ que “... son, ciertamente, las causantes de que los hombres se hagan volubles y cambien en lo relativo a sus juicios, en cuanto que de ellas se siguen pesar y placer” (Aristóteles, 1999, p. 310). Por su parte, en los tratados romanos sobre retórica, Quintiliano retomó lo dicho por Aristóteles y sostuvo que la *dispositio*⁹ del discurso debía dirigirse inicialmente a la emoción (*exordio*) y cerrarlo también de la misma manera (*epilogos*); esto indica el lugar primordial de lo emocional en todo discurso desde la antigüedad en occidente.

Se debe señalar que ya Aristóteles había identificado dos detonantes del *pathos*, uno interno y otra como consecuencia de lo social; a su vez reconoció que las emociones¹⁰ nacen en el alma, pero también afectan al cuerpo, porque “... hay que mencionar una [característica] común en todo tipo de alma, esa sería que [el alma] es la actualidad primera de un cuerpo natural orgánico” (Aristóteles, 2010, p. 59). Es por esto último que en este escrito se consideran dos propuestas teóricas complementarias: una que especifica un posible origen de las emociones en el desarrollo intrauterino del ser humano, presumiblemente intrínseco a toda persona; otra que ayuda a comprender el sentido que las detona desde los hechos culturales, es decir conformada desde lo exterior; de esa manera se explica formalmente que la reacción emocional es la misma para todo ser humano, pero lo que la detona es variable. El primer enfoque teórico se denomina “estilos expresivos prenatales”, y forma parte de la globalidad del lenguaje, y la segunda es la semiótica pasional propuesta por Greimas y Fontanille.

A) Estilos expresivos prenatales

La globalidad del lenguaje (GdL) se orienta a todo tipo de comunicación y expresión entre los seres humanos: “... significa la apertura a todas las posibilidades comunicativas y expresivas, verbales y no verbales, sin ninguna exclusión previa” (Guerra y Stefani, 2002, p. 1). Cabe señalar que los autores declaran su interés por la comunicación¹¹ con base en los lenguajes del cuerpo al pensarlos fundamentales, comunes y eficaces. Parten de la premisa de lo que llaman potenciales humanos innatos o adquiridos reconocidos normales y de los excepcionales que surgen de la diversidad, originalidad y el arte (Guerra y Stefani, 2002, p. 1 y 2). Por ser asumidas estas últimas potencialidades menos convencionales, resultan para los autores de mayor interés. La globalidad del lenguaje se basa en siete teorías¹² y la que resulta aquí de importancia son los estilos expresivos prenatales, cuyo fin es considerar “... las fases de la vida intrauterina con comportamientos expresivos cotidianos, artísticos y de carácter regresivo” (Guerra y Stefani, 2002, p. 3). Este es un planteamiento que reconoce la relación existente entre el ser humano con la sinestesia y las emociones: “... que en el cuerpo prenatal se imprimen y se expresan de un modo indisolublemente intersensorial” (Guerra y Stefani, 2004, p. 3).

Cabe decir que este planteamiento se reinterpreta para adecuar sus fases al estudio de las emociones en un hipotético público –propuesto más adelante–, desde las siete fases prenatales y detonadas por el desarrollo fetal: desde la unión del óvulo con un espermatozoide y su anidación en el útero, la conformación de la mórula, el desarrollo de los órganos y sobre todo de aquellos

10. Hoy se reconoce que las emociones son primigenias y momentáneas, a diferencia de los sentimientos que son de más larga duración.

11. “Una de las premisas básicas de la GdL es considerar al cuerpo como substancia e identidad primaria del ser humano, fundamento de la comunidad y comunicación de éstos, entre ellos, con el universo y la unidad psicosomática del ser humano, además, concebir a la comunicación como condición primaria de la vida, necesaria para la sobrevivencia y rasgo esencial del ser humano” (Guerra y Stefani, 2002, p. 2).

12. Estas teorías son energía y materia; formas; estilos expresivos prenatales; “viaje del héroe”; reflexologías boca-mano-cuerpo-mente; cuerpo tripartido; emo-tono-fono simbolismo. Para más información, revise Guerra Lisi, S. & Stefani, G. (2004).

que permiten captar y procesar los estímulos y convertirlos en experiencias, el desarrollo del feto, su aprisionamiento en el útero y finalmente su preparación para el nacer. Cada uno de estos momentos se explican a continuación:

- a)** Con la unión del óvulo con el espermatozoide surge la fecundación e inicio del desarrollo embrionario; se denomina a esta etapa *concéntrica*, se caracteriza por una sintonía, sincronía y sinfonía, sobre la subdivisión de la célula en otras iguales en la anidación; específicamente se reconocen ahora como las células madre, con su función de autorrenovación. Así se imprime con ello la experiencia de lo mismo, asociado con la repetición permanente, como en un mantra que busca la introspección, la contemplación, el recogimiento y en ocasiones el espacio de seguridad, pero también la regresión a la nada. Esto último por no existir todavía en este momento ningún rastro de cerebro ni del sistema nervioso en el embrión, es decir, no existen receptores ni procesadores de estímulos externos, por eso se asocia en la vida con la búsqueda de experiencias relacionadas con la ecuanimidad, la armonía, pero también con la indiferencia.
- b)** La segunda fase se denomina *balanceante*, se reconoce porque las células han conformado la mórlula e inician el camino de la especialización (células del corazón, musculares, cerebrales, entre muchas más funciones), se instaura así la experiencia de la diferencia. Los autores señalan que surge el placer por el movimiento, pero hay que complementar este supuesto con la idea de una movilidad determinada, aunque existan múltiples ejes o rutas por seguir. Es el origen de lo binario y como modelo se replica en un sinfín de formas culturales, esto obliga a la toma de decisiones o partido sobre algo, por consecuencia, orienta y encamina.
- c)** La tercera etapa es el estilo *melódico* asociado con lo “natatorio”, se caracteriza por la emergencia de los diferentes sistemas orgánicos en el feto; con sus extremidades se producen acciones y con ellas la propiocepción. Se presume la existencia de un placer satisfactorio gracias al movimiento resonante en el líquido amniótico, cuyas sinuosidades se llegan a identificar en la naturaleza. Se suma a la idea de Guerra y Stefani, el reconocimiento sobre la existencia de un cerebro y el sistema nervioso, cuyos primeros registros se vinculan posteriormente con la alegría.
- d)** La cuarta fase se llama *rotante*, en ella se potencializa el movimiento junto con el desarrollo del feto en un espacio que los autores señalan “inmenso y sin límites”. Esta experiencia se reproduce en el futuro con la euforia, el saltar, el brincar, las maromas, entre otras acciones afines, como sensación de libertad, omnipotencia, etcétera. Se relaciona con la espiral en la naturaleza, los vórtices y también con los excesos, lo dionisiaco, el carnaval, por eso lo festivo extralimitado.

e) Lo *rítmico* viene a continuación y se identifica porque surge por primera ocasión la experiencia con el límite, esto es por el desarrollo del feto que lo lleva a experimentar la sensación de un espacio cerrado que lo llevará a aprisionar. Se vincula con la línea recta, con los vértices, en ese sentido la postura errecta, hierática, rígida, es analoga con esta vivencia prenatal, así como la molestia y la irreverencia ante la normalidad, lo cual provoca irritabilidad.

f) El estilo *imago/acción* refiere a la última etapa de la gestación, en un ambiente que conforme avanza el tiempo, imposibilita toda movilidad del feto, por eso se presume el momento primordial de la imaginación, obtenida por los diferentes estímulos acumulados a lo largo de las diferentes etapas de su desarrollo prenatal y que subyace en las interrelaciones psíquicas durante el llamado, por Guerra y Stefani, “sueño fetal”. El feto siente a través de aquello que la madre percibe y los autores señalan la primacía del desorden, caos, pérdida de control, por eso, lo inarticulado priva sobre lo articulado, lo informal sobre lo figurativo. Es afín a la entropía de la teoría de sistemas y, por lo mismo, a los momentos futuros de la búsqueda creativa e innovadora para la solución de algo, ante el desencanto de lo ya conocido.

g) El último momento es el estilo *catártico*, asociado con el parto, como “viaje del héroe” y con la lucha con la muerte, cuyo desenlace puede ser liberador, de triunfo con la vida o de fatalidad cuando vence la muerte.

De lo anterior, hay que decir que se identifican estos estilos también asociados con la emergencia de lo emocional, de ese modo se constituye una idea de un devenir intrauterino en un eje cambiante, cuyas categorías son las siguientes: indiferencia-concéntrica en un inicio, después la selección-balanceante para la toma de decisiones, sigue la alegría-melódica que se potencializa con la euforia-rotante, la cual lleva a la molestia-rítmica, hasta la fantasía-imago-acción que detona innovación y miedo; finalmente se enfrenta una lucha entre la vida y la muerte, pero al vencer la primera a la última llega la satisfacción catártica. Así, se presupone la emergencia de lo emocional en todo humano, al ser etapas que todos pasan más o menos de la misma manera, esto lleva a explicar la razón del porqué la vida emocional es la misma, pero lo que difiere es el estímulo externo que la provoca. Por eso, se requiere de una teoría que se interese y explique aquello que detona las emociones; eso es propio de la semiótica pasional.

B) La semiótica pasional

La semiótica de las pasiones, propuesta por Algirdas Greimas¹³ y Jacques Fon tanille¹⁴, se presenta como una postura teórica que implica recorridos, además

13. Algirdas Julius Greimas nació en Tula, Lituania (antes Rusia) en 1917 y murió en París en 1992, lingüista cuya teoría la retomó de Saussure y Hjelmslev, promotor del Grupo de Investigación Semiolingüística y la Escuela de París. Su trabajo lo centró en la narrativa y lo denominó narratología (junto con Barthes, Todorov, Genette y con base en los trabajos de Propp y de Lévi-Strauss), en sus últimos años propuso la semiótica de las pasiones cuyo fundamento se encuentra en la modalidad.

14. Nace en Francia en 1948 y trabaja en la Universidad de Limoges, titular de la cátedra de semiótica.

15. Interdisciplina se entiende aquí en dos sentidos, la interrelación de por lo menos dos campos cognitivos o el retomar un modelo formal de un campo para ser usado en otro; este último es el que se considera aquí. Mientras que la transdisciplinariedad se asume como la desaparición de fronteras entre conocimientos y el reconocimiento de diferentes niveles de realidad, al Tercero Incluido y la complejidad.

16. La noción de texto en la Escuela de París se refiere a los lingüísticos, pero se pueden extender a los de otro tipo.

17. La intensidad del enunciado es prospectivo y por eso se dirige al futuro, además de plural, por ejemplo, en la transmedia; en el plano disyuntivo, aleja de la vivencia personal y se gana un universo, por eso con el desembrague se pierde en intensidad y se gana en extensión.

18. La extensidad en el enunciado es retrospectivo y por eso se dirige al pasado, su propósito es el regreso a la unicidad, pero esto es imposible y así se genera el simulacro de un momento y un lugar supuestos; aquí se renuncia a la extensión hacia la intensidad personal, por eso se reconoce en la poesía.

de requerir de otros modelos, por lo cual se presume una interdisciplina, quizá hasta una transdisciplina¹⁵. Ha sido un enfoque destacado de finales del siglo pasado, tiene como base el estructuralismo de Saussure y los trabajos de Hjelmslev, pero orientado por Greimas a la compresión de la narrativa propia de todos los textos¹⁶. A éstos les reconoce una estructura profunda como base del sentido, a partir de ciertas combinaciones o articulaciones entre elementos latentes del texto y los generados por el autor; por eso, se requieren de claves narrativas y enunciativas para su decodificación. La teoría identificó una estructura superficial que conforma lo llamado semio-narrativo; otra estructura es la discursiva además de “... la consideración de lo afectivo como efecto de sentido...” (Montes, 2016, p. 181). Esto lleva a suponer que las emociones son consecuencia de un efecto de sentido que provocan los textos a través de la articulación de signos, sus relaciones y la modalización extensible al cuerpo.

Específicamente, la modalización forma parte de aquellos enunciados que no buscan describir al mundo (afirmaciones de mundo), sino que modifican o cambian al predicado, es decir, que se les atribuye un modo de huella y por eso son cualitativos, propios de la narratividad y de la dimensión actancial; también es el espacio intermedio entre lo discursivo y lo epistemológico (Greimas & Fontanille, 1991, p. 9). Es entonces la dimensión subjetiva impresa en un enunciado o toma de posición (primer acto fundador), que cambiará en el tiempo y el lugar, es decir, *hic et nunc* y así surge la *deixis*: yo-aquí-ahora; esto implica al sujeto de todo enunciado en su ser, hacer, pensar, creer, valorar, enjuiciar, etcétera, pero concebidos por el enunciador; esto a su vez instala dos dimensiones sensibles: intensidad¹⁷ o “mira” y la extensidad¹⁸ o “captación”. La referencia (segundo acto fundador) son otras nuevas posiciones, consecuencia de las relaciones que se reconocen con la original toma de posición y son desembrague, orientado a lo disyuntivo y es el despliegue del campo de la presencia (con infinidad de espacios, tiempos, actores desprendidos de un “Yo”); el embrague o lo conjuntivo, orientado a la representación de una supuesta unidad original temporal-espacial entre el Yo-Tú (Blanco, 2009, p. 5).

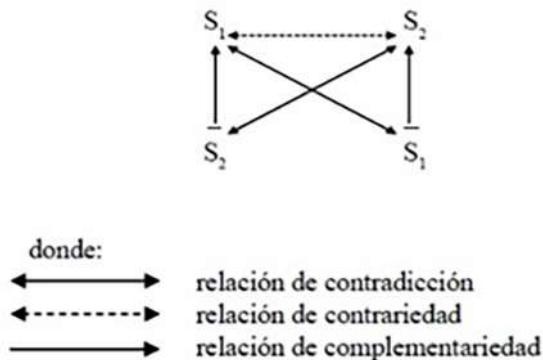


Fig. 3. Cuadrado Semiótico donde “S” equivale a sujeto e implica la existencia de tres relaciones de dos sujetos en diferentes ejes: de contrariedad o contrarios (y puede ser positiva o negativa), contradicción y complementariedad. Estas son las modalidades o modos del sujeto. Propuesta de Greimas y Courtés (1990).

La estructura lógica de las modalizaciones¹⁹, el “Cuadrado Semiótico” propuesto por Greimas, da cuenta de “... las primeras articulaciones de significación” (Greimas & Fontanille, 1990, p.10). Es una estructura elemental y se concibe profunda en la que se funda el significado: “... se trata de un modelo epistemológico clásico que pone en relación a (sic) un sujeto cognoscente, como operador, frente a las estructuras elementales como espectáculo del mundo cognoscible” (Greimas & Fontanille, 1990, p. 10).

Las modalidades son ilimitadas, pero primordialmente se requiere considerar estos aspectos: la contradicción de actos u objetos o de los sujetos contrarios; la contrariedad de actos y objetos o lo contradictorio de los sujetos; las implicaciones, implicantes o complementariedades entre sujetos o con los objetos. Con base en eso, hay tres formas de modalización a destacar:

Modalidades aléticas: buscan la verdad (<i>aletheia</i>), mediante el sentido del deber-ser o poder-ser.	Modalidades epistémicas que buscan las condiciones de verdad (saber).	Modalidades deónicas que refieren al deber-hacer
necesario imposible posible contingente	cierto excluido plausible contestable	obligatorio prohibido permitido facultativo

19. Los cuatro grandes grupos de las modalidades son los siguientes: a) *expresión actitudinal del hablante* (en relación con la verdad, falsedad, mentira, secreto, amenaza, promesa, etcétera); b) *competencia del hacer*, que refiere a la valoración sobre los actos del sujeto enunciado; c) *valoración del objeto* son juicios de valor y emocionales entre el sujeto enunciado en relación con los objetos de su entorno; d) *valoración entre los sujetos*, que identifican las relaciones entre los sujetos del texto (Aguado, 2004).

Fig. 4. Retomado de J. M. Aguado.

De lo dicho, emergen dos tipos de modalidades: las verídicitivas o relacionadas con la verdad (aléticas y epistémicas) y las factitivas (deónticas):

Modalidades verídicitivas								Modalidades factitivas			
Aléticas				Epistémicas				Deónticas			
Necesario	Imposible	Possible	Contingente	Cierto	Excluido	Plausible	Contestable	Obligatorio	Prohibido	Permitido	Facultativo
SER				SABER				HACER/DEBER			

Fig. 5. Organización de modalidades. Fuente: elaboración propia.

Las diferentes combinaciones que emergen entre estas modalidades son la base de la competencia modal, entre ellas:

“Hacer ser” = crear, producir, convertir, transformar. Aquí se abren otras posibilidades: obligatorio-necesario; obligatorio-imposible; prohibido-possible.

“Hacer saber” = decir, describir una situación cierta, transmitir un conocimiento. Implica: obligatorio-cierto; prohibido-excluido; prohibido-cierto; permitido-plausible.

“Saber ser” = legitimidad y competencia del sujeto. A su vez: necesario-cierto; imposible-excluido; posible-plausible.

“Saber hacer” = competencia del sujeto para la acción. Relaciona: cierto-obligatorio; excluido-prohibido; plausible-permitido.

Al relacionar las modalidades verídicitivas y factitivas, surge la modalidad verídicitiva que cualifica al ser desde su hacer y son llamados enunciados de estado, que plantean una relación conjuntiva o disyuntiva entre el sujeto con un objeto, por ejemplo:

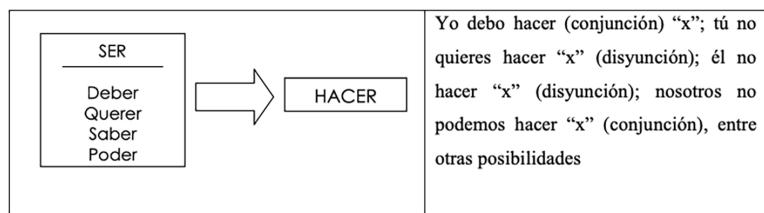


Fig. 6. Enunciados de estado, donde se cualifica al ser desde su hacer.
Fuente: elaboración propia.

También emerge la modalidad factitiva que cualifica desde el hacer, al ser y son los enunciados de transformación, que sugieren el paso de un estado a otro y se divide en las transformaciones disjuntas y las conjuntas, por ejemplo:

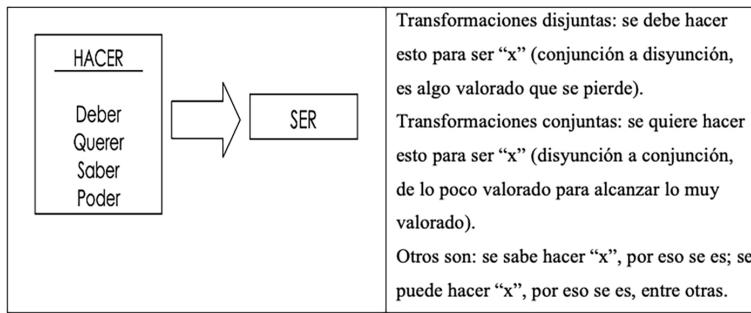


Fig. 7. Enunciados de transformación, donde el hacer transforma al sujeto.

Fuente: elaboración propia.

Cabe señalar que, la competencia modal se organiza según Greimas y retomando a Aristóteles, en un complejo de modalidades como base de las estructuras de sentido²⁰. Con ello se conciben tres grandes grupos de modalizaciones, que, a su vez, organizan las categorías principales del enunciado: deber, querer, poder, saber, hacer, ser. “Para definir el estatuto del sujeto de hacer distingue tres y no únicamente dos modos de existencia: el virtual (caracterizado por la modalización según el querer y/o según el deber hacer), el actual (según el poder y saber hacer) y el realizado (según el hacer o la transformación de estado)” (Pessoa, 2017, p. 33). Como se expone a continuación (Fig. 8).

20. En otros términos, sin competencia modal, no puede darse competencia comunicativa, y, sin ésta, no puede darse competencia lingüística. Lo relevante es señalar en quién reside la competencia modal y es en el sujeto.

Modalizaciones		
Virtual o virtualizante	Actual o actualizante	Realizado o realizante
Deber	Poder	Hacer
Querer	Saber	Ser

Fig. 8. Grupo de modalizaciones. Fuente: elaboración propia.

Entonces, la semiótica pasional considera al deber, querer, saber y poder como acciones primordiales en el ser humano y en su relación con el *cuadrado semiótico* se organizan de la siguiente manera.

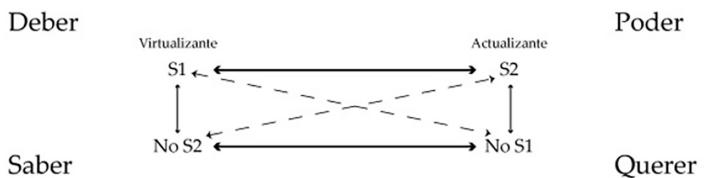


Fig. 9. Cuadrado semiótico y dimensiones pasionales. Fuente: elaboración propia.

Esta dimensión modal pasional en relación con un objeto de deseo que no se tiene o se pierde (presupuesto narrativo), las pasiones o formas de acción de los actantes identificadas en las esquinas responden a un recorrido que apela en el extremo superior izquierdo al acatar lo impuesto socialmente por el *deber*, este es el campo de lo social y del cumplimiento de las normas establecidas (lugar del héroe), cuyos correlatos se dan por lo opuesto o contrario, lo contradictorio o paradojas, y las implicaciones o ayudantes. Su contrario es el *poder*, cuyo actante es responsable de la imposición de las normas a cumplir en la estructura narrativa o de quien responde a otras reglas superiores, en ese sentido, está supeditado o instaura tanto a lo hegemónico como a lo megalómano (lugar del villano) y, por lo mismo, este actante es ajeno a un ideal de cumplimiento del compromiso social con su entorno. Su contradictorio es el *querer*, que implica una negación y alejamiento del estatuto social, ya que este campo es el lugar de la promesa de los inconformes, donde lo aspiracional es bienvenido y el arribismo es el *leit motiv* de sus acciones; son los esbirros del poder y por eso este actante se convierte en su ayudante. Finalmente, el otro implicante es el *saber*, además de ser la contradicción del poder y contrario al querer; su dimensión actancial es la que sostiene y dirige las acciones del deber; en ese sentido es el lugar del sabio. No hay que olvidar que el eje del *deber-querer*, si bien contradictorios también es el virtualizante, mientras que el eje *poder-saber* es el actualizante.

La *semiótica pasional* al igual que los planteamientos de la *globalidad del lenguaje* son formulaciones muy bajas, pero para efectos de lo que interesa en este trabajo, con lo expuesto resulta suficiente para la formulación de un modelo de estudio que posibilite el análisis de mensajes, que no sólo se dirija a la

comprensión del sentido de un mensaje, sino a la performatividad²¹ que genera en la interacción con los públicos. Cabe decir, que en una época donde “el fiel de la balanza” en los mensajes deja de estar ubicado en el emisor para inclinarse hacia el receptor, resultan esenciales nuevas herramientas teóricas que anticipen no sólo la producción de sentido, sino las reacciones que se pueden lograr con el diseño de mensajes en los interlocutores. En consecuencia, la reunión entre las formulaciones teóricas aquí desarrolladas es una abducción que busca la complementariedad entre ellas, ya que una sitúa idealmente al espectador en una modalidad pasional, pero depende de la emoción que este último manifieste, para que el sentido y acción surjan en él. Es decir, la semiótica revisada se conforma en reconocer la dimensión pasional del sentido, pero las etapas prenatales visibilizan la reacción emocional de los públicos ante los mensajes con los que interactúan. Desde estos dos planos formales es que se analiza a continuación un mensaje que busca prevenir el contagio de la Covid-19, promovido por la campaña “Quédate en casa. Quédate vivo”, en la Ciudad de México.

Análisis de la campaña “Quédate en casa. Quédate vivo”

Esta campaña fue desarrollada por la Alianza por el Valor Estratégico de las Marcas (AVE)²² y su objetivo fue “... reforzar el mensaje de seguir las recomendaciones de distanciamiento social impulsado por las autoridades de salud desde hace más de un mes, pero enfatizando en el riesgo que existe al no hacerlo” (Nava, 2020, p. 3). Fue dirigida a la población de la Ciudad de México, la cual tiene el mayor número de contagios en el país. Se señala sobre esa campaña que “... apela a mensajes más contundentes, dando un giro más serio e impactante al visto en las últimas semanas” (Nava, 2020, p. 5). Además, se dice que fue dirigida a los “incrédulos” o que “subestiman” el contagio por el coronavirus aquí tratado²³. La idea inicial fue: *Si sales mueres* y con base en esa idea fue que se desarrollaron diferentes mensajes para las redes sociales y carteles que se distribuyeron en diferentes sitios y sobre todo en zonas muy concurridas. Uno de sus creativos señaló que: “... no estamos buscando hacer una campaña agradable [...] está demostrado y de ahí partimos al diseño de la estrategia de esta campaña, que en otros lugares del mundo [...] en estos casos la comunicación tiene que tener (sic) un tono agresivo porque si no pasa desapercibida...” (Tonda, 2020). La propuesta fue desarrollada por más de 20 creativos y fueron más de 20 propuestas; algunos de los carteles que se diseñaron fueron los siguientes:

21. La performatividad se retoma de la propuesta de Austin en su libro *Cómo hacer cosas con palabras* y refiere a enunciados que no buscan ser verdaderos, sino que establecen acciones, a estos enunciados los denomina performativos.

22. Se presenta como la “... asociación que agrupa a las principales empresas de los sectores o disciplinas, que agregan valor estratégico y creativo a las marcas...” (Nava, 2020, p. 5).

23. Para más información, véase el siguiente video: <https://www.merca20.com/quedate-en-casa-quedate-vivo-contundente-mensaje-de-los-creativos-para-salvar-vidas/>

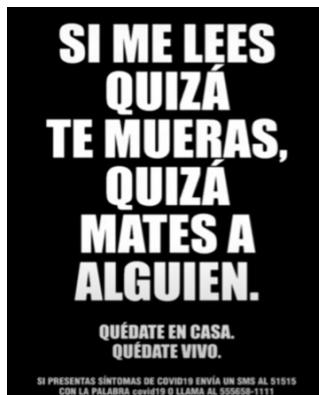




Fig. 9. Carteles de la campaña Quédate en casa. Quédate vivo.

Fuente: Alianza por el Valor Estratégico de las Marcas (AVE).

Para el análisis, se hizo una elección por conveniencia de los carteles que de manera explícita usaron la palabra “morir” en sus textos escritos, por ser una palabra que desde un inicio interesó al ser asociada con la cultura mexicana e intuitivamente poco recomendable para la modificación de hábitos; esos carteles son 1, 2, 3 y 10. Después, por una tómbola²⁴, se seleccionó sólo el cartel 2 para el estudio, por razones del espacio con el que se cuenta en este escrito. El texto para considerar es “Si sales matas, si sales mueres”.

Cabe recordar que este análisis tiene el reto de identificar formalmente las diferentes condiciones emocionales que detonan el sentido del mensaje en un cartel, para asociarlas con los niveles actanciales pasionales del cuadrado semiótico, a través de dos análisis: el de las etapas prenatales y la propiocepción; el modal como estímulo externo y que, en conjunto, predice la performatividad

24. La tómbola es un tipo de elección de una muestra para un estudio y este puede ser probabilístico o no probabilístico, este último fue el de interés, ya que de todos los carteles solo interesarían aquellos que utilizan la palabra “muerte” en alguna parte de su mensaje. La selección consideró el total de los elementos muestrales (en este caso cuatro carteles), se le asignó a cada uno un número, se les metió en una bolsa y se determinó con antelación que el primero en salir es el que se estudiaría; esto implica que el azar determinó al cartel y su mensaje para este estudio.

de un público ideal. La metodología considera tres momentos: el primero es un análisis modal general, con el fin de identificar las características del mensaje y su sentido; el segundo, pasa al análisis emocional; el tercero es el semiótico modal pasional. Los resultados obtenidos de los dos últimos estudios se interrelacionan para posibilitar un diagnóstico y constatar los alcances del modelo de análisis que, por lo pronto, sólo ofrece posibles performatividades, resultado del entrecroce de resultados del análisis y que se presentan al final del estudio.

1) *El análisis modal.* Reconoce que el mensaje del cartel en su modalidad deónica del HACER/DEBER está en lo prohibido y obligatorio. En relación con las modalidades veridictivas se ubica: en lo imposible y necesario del SER y el SABER, en lo cierto. En la combinación de lo veridictivo y lo factitivo determina la competencia modal del Hacer-Saber y se propone lo prohibido con lo cierto, que describe una situación cierta y por eso transmite un conocimiento también que se presume cierto a la población, es decir, el sentido se presenta modalmente como algo prohibido-cierto; en la competencia modal del Hacer-Ser aspira transformar esos actos en lo obligatorio-necesario: quédate en casa, así no matas y no mueres.

Entonces, como enunciado de estado cualifica al ser (sujeto interpelado) desde su hacer y el eje que se manifiesta es disyuntivo-conjuntivo: yo no debo salir, pero si yo salgo mato y por consecuencia debo morir; se infiere que la población asumirá no querer matar y no querer morir en su modelización virtualizante. Por lo tanto, debo quedarme en casa o mejor aún, quiero quedarme en casa y así implícitamente surge el enunciado de transformación: debo hacer esto para ser alguien responsable; pero ¿ese es el único sentido? Parece que no y a continuación se pasa al análisis emocional con las etapas prenatales y después al de la semiótica modal pasional.

2) *Categorías de análisis en la dimensión emocional de un espectador hipotético.* Surgen heuristicamente al considerar los estados prenatales asociados con la indiferencia, selección, alegría, euforia, enojo, fantasía, satisfacción, ya antes identificadas. Como categorías, se presentan binariamente y por oposición de la siguiente manera: indiferencia-atención; selección-confusión; alegría-tristeza; euforia-desolación; enojo-agrado; fantasía-realidad; satisfacción-insatisfacción. Con base en ellas, se propone formalmente un universo emocional de un público y que se concreta en las posibilidades siguientes (Fig. 10), cuyos resultados presentan los estados emocionales que pudieran detonar en un espectador ubicado en cada una de las categorías. No se debe olvidar que estos hallazgos surgen sólo de considerar a quién percibe el mensaje de interés, ya que es el propósito de esta teoría:

Cartel	Categoría	Estados emocionales
	Indiferencia-Atención (concentrónico).	Parece que se buscó atraer la atención del público de manera emocional, pero es posible que, no se haya considerado el que también pasará desapercibido en un público indiferente o que, si bien se lee, no provoca ninguna reacción.
	Selección-Confusión (balanceante).	La confusión es un estado que trae el desasosiego y la intranquilidad, por la falta de claridad ante algo y por consecuencia de relaciones que solo ofrecen dos alternativas. Al no considerarse diversos escenarios y situaciones, se suele provocar angustia en públicos que no saben atender disyuntivas. Si bien, parece que se pensó obvia una selección a tomar: porque aparentemente no hay duda sobre lo que se tiene que hacer.
	Alegria-Tristeza (melódico)	Se presume lejano el considerar que alguien pudiera alegarse de matar o morir, aunque esto no es improbable. Si bien, parece que más bien es la tristeza el tipo de emoción que busca provocar este mensaje en la población.
	Euforia-Desolación (rotante)	La euforia en alguien por este mensaje podría reflejar un estado emocional atípico, ya que se espera provocar la desolación en quien suponga que la pandemia es algo controlable, pero que no se ha llegado todavía a conseguir.
	Enojo-Agrado (rítmico)	Se reconoce que el estado emocional del enojo provoca todo tipo de violencias y muy probablemente sea el sentir de aquellos que perdieron a un ser querido de manera impotente y que buscaban culpar a una “población insensible” por los estragos de la pandemia, olvidando la responsabilidad de otros actores. En estos otros posiblemente sienta agrado por la aparición de estos carteles, sobre todo en aquellos que desean que lo que señala el texto se cumpla y sin excepciones.
	Fantasia-Realidad (imago/acción)	Cada manera con la que los sujetos señalan algo sobre la realidad puede vincularse con una construcción que se hace de ella, en ese sentido cualquiera texto puede decir lo que sea para referirla y en ese sentido se acerca al mito, por eso la fantasía , resultado de cuando no se proporcionan evidencias sólidas. La refutación al mensaje es posible plantearla desde la incredulidad y asociarla con las denominadas “teorías de conspiración”, en ese sentido se está del lado de la realidad que requiere de algún tipo de evidencias, inclusive falaces.
	Satisfacción-Insatisfacción (catártico)	Bajo esta dimensión, el mensaje parece mesiánico: por ser profético al establecer el futuro de alguien y señalar una sentencia, la cual en el cartel provoca por lo menos dos bifurcaciones, la primera apela al castigo que se cobra con la vida: sea del infractor o de aquellos que contagia y eso ofrece la satisfacción en poblaciones crédulas a este resultado; pero también apunta a la salvación de quienes no contradicen la sentencia. La segunda ruta es en quienes el mensaje no les hace sentido, porque lo dicho parece una falacia (<i>argumento ad ignorantia</i>), además de utilizar un tono hiperbólico en su <i>elocutio</i> , ya que la experiencia identifica que, lo dicho no sucede siempre; en esta situación se está en el límite de lo emocional y en transición con lo racional, así la insatisfacción se manifiesta por el contenido y tono utilizado en el mensaje.

Fig. 10. Modelo de análisis de etapas prenatales.

Fuente: elaboración propia.

Análisis semiótico de la dimensión modal pasional

Donde se asocian las pasiones ya expuestas en el Cuadrado Semiótico y después se detectan las dimensiones actanciales que surgen al ubicar a los lectores del cartel en cada posición y en sus planos de verdad/falsedad, secreto/mentira. Los resultados se presentan a continuación:

Verdad				
	Deber	Plano de la afirmación	Poder	
La verdad es que cada uno se debe proteger de contagios y proteger a los demás, por eso hay que quedarse en casa para vivir y no morir, y hasta matar, ese es el secreto .				La verdad es que cierta población puede quedarse en casa para no colapsar el sistema de salud, porque se van a contagiar, pero que sea paulatinamente. Por eso hay que amedrentar a la población con mentiras .
Secreto		El objeto de deseo es evitar el contagio por <i>Covid-19</i>		Mentira
Se sabe que entre las posibles causas de no contagiables es el quedarse en casa, pero no hay garantía de ello y si hay contagio no necesariamente se muere, ese es el secreto y lo falso es el asumir que cualquiera va a morir.	Saber	Plano de la negación	Querer	No se quiere quedar en casa, porque hay falsedad en lo dicho sobre los contagios, me dicen mentiras , además “de algo me he de morir”.
Falsedad				

Fig. 11. Modelo de análisis de semiótico modal pasional.

Fuente: elaboración propia.

Conclusiones

Con base en los hallazgos identificados en los estilos prenatales y el cuadrado modal pasional, al entrecruzarse se descubre la existencia de diferentes combinatorias (28 en total)²⁵, que también son diferentes modos de sentidos que se develan en este estudio. Se ejemplifican esos entrecruzamientos con dos casos (Figs. 12 y 13).

25. Las combinatorias son las siguientes: concéntrico-deber, balanceante-deber; melódico-deber, rotante-deber, rítmico-deber, *imago/acción*-deber, catártico-deber; concéntrico-querer, balanceante-querer; melódico-querer, rotante-querer, rítmico-querer, *imago/acción*-querer, catártico-querer; concéntrico-poder, balanceante-poder; melódico-poder, rotante-poder, rítmico-poder, *imago/acción*-poder, catártico-poder; concéntrico-poder, balanceante-poder; melódico-poder, rotante-poder, rítmico-poder, *imago/acción*-poder, catártico-poder.

Caso 1	
Análisis de las etapas prenatales	Análisis semiótico modal pasional
Indiferencia/Atención (concéntrico)	Deber
Resultado: se buscó atraer la atención del público de manera emocional, pero es posible que, no se haya considerado el que también pasará desapercibido en un público indiferente o que, si bien se atiende, no provoca ninguna reacción.	
Diagnóstico	
Se buscó con el cartel atrapar la atención del público de manera emocional, pero es posible que no se haya considerado lo opuesto, es decir, el que pasará desapercibido en un público indiferente a un mensaje que implícitamente señala como verdad que: cada uno se debe proteger de contagios y proteger a los demás, por eso hay que quedarse en casa para vivir y no morir, y hasta matar, ese es el secreto .	
Pero existe también una condición de prestar atención al mensaje, pero sin reaccionar al no hacer sentido lo dicho.	

Fig. 12. Resultados del análisis emocional-semiótico pasional, caso 1.

Fuente: elaboración propia.

Caso 2	
Análisis de etapas prenatales	Análisis semiótico modal pasional
Euforia/Desolación (rotante)	Querer
Resultado: la euforia en alguien por este mensaje podría reflejar un estado emocional atípico, ya que se espera provocar la desolación en quien suponga que la pandemia es algo controlable, pero que no se ha llegado todavía a conseguir.	
Diagnóstico	
Es predecible señalar que se espera incentivar la desolación en aquellos que suponen que la pandemia es algo controlable, pero que esto no se ha llegado a conseguir, porque hay una población que no quiere quedarse en casa, ante una idea sobre la falsedad en lo dicho sobre los contagios, en relación con ellos me dicen mentiras y al mismo tiempo se está claro que “de algo me he de morir”. La euforia podría manifestarse como reacción a un mensaje que se presume falso y mentiroso, desde esa perspectiva y paradójicamente en esta población se promueve lo opuesto, es decir, “no quedarse en casa”.	

Fig. 13. Resultados del análisis emocional-semiótico pasional, caso 2.

Fuente: elaboración propia.

Se identifica que las combinaciones si bien son varias, para el propósito de este trabajo, se reducen a las obtenidas en el eje virtualizante, porque son las relacionadas con la dimensión actancial del *querer* (7 posibilidades positivas y 7 negativas), mismas que buscan implícitamente que infiera la población su *deber*, el “quedarse en casa”. En cuanto a la dimensión actancial del *poder*, cabe decir que ellos no necesitan de la comunicación, porque son los que se encargan de controlar a la población, por ejemplo, con estos mensajes. El *saber*, en tanto, comprende a la complejidad que envuelve a esta pandemia.

Estas múltiples relaciones son las que, al considerarse, permiten entender los distintos vínculos que se abren o clausuran entre las subjetividades que participan como creadores y lectores de cualquier mensaje. De eso trata la comunicación y el diseño, sobre todo al destacar la relevancia de las experiencias que pueden propiciar, lo cual aquí se presume que, implica entender las diferentes competencias y entrelazados que se ponen en juego y no sólo de chispazos creativos que proponen un solo sentido dominante. En consecuencia, esta propuesta formal de trabajo se aparta de las ideas sobre un supuesto mensaje monosémico y sostiene la existencia de una polisemia que detona diferentes performatividades en una línea complementaria a las teorías de la recepción. Por otro lado, cada una de las posibilidades de sentido se consideran hipótesis de trabajo que perfilan probables decodificaciones y que en el caso que aquí interesa –el sentido de muerte– visibiliza específicos, pero también diversos sentidos que presumiblemente se detonan con el mensaje del cartel y que provocan performatividades concretas.

La pregunta inicial cuestiona sobre ¿cómo se manifiesta formalmente el sentido de muerte en el mensaje de un cartel, en una campaña que promovió el “quedarse en casa”, desde la modalidad de la semiótica de las pasiones y una teoría de las emociones? La respuesta desde un plano formal muestra que gracias al modelo propuesto, no hay un solo sentido, sino que hay muchos –el modelo reconoce 28 y al considerar sus oponentes aumenta a 56 opciones– y al ser variado, no es posible concebirlo único, como lo pensó la modernidad y sus teorías que buscaban los absolutos; por eso, se debe alejar de las teorías deterministas que promueven lo homogéneo y atender a la complejidad en su relación con el caos, el azar o el devenir. Por eso, se necesita considerar la pluralidad de sentidos, los cuales siempre surgen ante cualquier mensaje y se insiste en señalar que no se acepta la idea que reduce el sentido al mismo mensaje, a menos que sea uno que nunca se vincule con un público. Esto hace notar una vez más que el *continuum* de un entorno comunicacional es complejo y, por eso, resulta un reto tratar con campañas que buscan llegar a una amplia población.

Ante estos casos es deseable utilizar modelos de análisis que posibiliten la obtención de múltiples resultados, con el fin de *testearlos* con la población meta y eso coadyuva a encontrar alternativas de solución para cada problema enfrentado.

La propuesta analítica aquí presentada es heurística e intuitiva, pero queda pendiente el operar, en ese sentido, revisar su pertinencia y alcances en una relación creador-sentidos-usuarios. Los resultados que se obtengan serán presentados en futuros escritos.

Finalmente, no se deja de reconocer el esfuerzo del Estado y la iniciativa privada en informar a la población para que se proteja de los contagios con la Covid-19, pero también interesa hacer notar que es necesario el uso de nuevos modelos creativos para la comunicación en el siglo XXI, cuyas estrategias consideren los múltiples horizontes de públicos a los que se les dirigen mensajes. Es posible que esa haya sido la razón de los diferentes carteles de esta campaña, pero como se ve la estrategia no fue suficiente, puesto que no se consideró que hay más de un sentido y que éste es establecido por los públicos y no sólo por el creativo.

Bibliografía

- Aguado, Terrón, J. M. (2004) *Introducción a las teorías de la información y la comunicación*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Aristóteles. (2010). *Acerca del alma (de anima)*. Buenos Aires: Colihue Clásica.
- Aristóteles. (1999). *Retórica*. Madrid: Editorial Gredos.
- Blanco, Desiderio. (2009). *En torno al sentido*. Lima: s/e. PDF.
- Greimas, A. J. & Courtés, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Editorial Gredos.

- Greimas, A. J. y Fontanille, J. (1991). *Semiótica de las pasiones. De los estados de cosas a los estados de ánimo*. México: Siglo XXI Editores.
- Guerra Lisi, S. y Stefani, G. (2004). *La globalidad de lenguajes. Antropología, semiótica, pedagogía*. México: Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Guerra Lisi, S. y Stefani, G. (2002). “La globalidad de lenguajes. Semiótica, antropología y psicología.” *Cuicuilco*. Enero-abril. 9(24).
- Jauss, H. R. (1987). “La historia de la literatura como una provocación a la ciencia literaria”. En Dietrich Rall (comp.). *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México: UNAM.
- Miramontes, Octavio (2020). “Entendamos el COVID-19 en México”. México: Instituto de Física. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Montes, M. A. (2016). “De la semiótica de las pasiones a las emociones como efectos: la dimensión afectiva vista desde una mirada pragmática”. *Linguagem em (Dis)curso*. Jan. /abr. 16(1). pp. 181-201.
- Nava, I. (2020). “Quédate en Casa. Quédate Vivo: Contundente mensaje de los creativos para salvar vidas”. Recuperado de <https://www.merca20.com/quedate-en-casa-quedate-vivo-contundente-mensaje-de-los-creativos-para-salvar-vidas/>
- Pessoa de Barros, D. L. (2017). “La narrativa semiótica”. *Tópicos del Semenario*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Núm. 37, enero-junio. pp. 25-47.
- Político.mx. (2020). “SSA confirma primera muerte por COVID en México”. Gobierno Federal. Recuperado de <https://politico.mx/minuta-politica/minuta-politica-gobierno-federal/ssa-confirma-primer-muerte-por-coronavirus-en-m%C3%A9xico/>
- Pumarola, T.& Antón, A. (2018). “La pandemia de gripe de 1918. Una incógnita 100 años después”. *Rev Enf Emerg*. 2(17). pp. 63-66. Recuperado de http://www.enfermedadesemergentes.com/articulos/a694/editorial%202_2018.pdf
- Secretaría de Salud. (2020). “Inicia la fase 3 por COVID-19”. Gobierno de México. Recuperado de <https://www.gob.mx/salud/prensa/110-inicia-la-fase-3-por-covid-19?idiom=es>
- Tonda, S. (2020). “Creativo de ‘Quédate en casa, quédate vivo’ defiende su campaña”. *Excélsior TV*. 06-05-20. YouTube. 07-12-20. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AJilUzwnoJ8>

7

Análisis del cartel desde un enfoque semiótico e interpretación sociológica

Caso de estudio #NiUnaAbejaMenos

Analysis of the Poster Under a Semiotic Approach and Sociological Interpretation

Dr. Arodi Morales Holguín
Universidad de Sonora
Dra. María Eugenia Sánchez Ramos
Universidad de Guanajuato

En la imagen, su sentido

Resumen

Desde un análisis general, semiosis es aquella relación sínica a partir de la cual es posible abordar la interpretación. La presente investigación busca identificar desde el enfoque semiótico la interpretación visual, abordando códigos de diseño a través de la observación de carteles derivados de un movimiento de protesta, analizados por dos grupos ajenos a la situación, siendo la “abeja” el signo central. El análisis desarrollado, con el método de interpretación de triangulación de datos, evidenció el grado de afectación de la decodificación de la información visual de acuerdo con el conocimiento y contexto, ya que la imagen por sí sola puede generar ambigüedad.

Palabras clave: imagen visual, semiótica, diseño, cartel, interpretación visual.

Summary

From a general analysis, semiosis is that signic relationship from which it is possible to approach the interpretation. This research seeks to identify visual interpretation from the semiotic approach, addressing design codes through the observation of posters derived from a protest movement, analyzed by two groups outside the situation, the “bee” being the central sign. The analysis developed, under the data triangulation interpretation method, evidenced the degree of affectation of the decoding of visual information according to the knowledge and context, since the image alone can generate ambiguity.

Keywords: Visual Image, Semiotics, Design, Poster, Visual Interpretation.

Introducción

Se parte del principio que la interpretación es un fenómeno humano, relación significativa abordada por la semiosis a partir de tres elementos: signo, objeto e interpretante. En el proceso de interpretación, la conjunción del conocimiento endógeno junto a las percepciones provenientes desde la realidad exógena juega un papel fundamental. A partir de esta inferencia, es posible entender el contexto que nos rodea. Desde el contexto del diseño gráfico, dicha interpretación se focaliza en el análisis visual de los códigos del diseño. Al hablar de diseño gráfico, éste viene a ser un ejercicio de comunicación visual apoyado en un diálogo social, cuyo fin es alcanzar resultados favorables.

El análisis descrito, desde el enfoque semiótico, motiva la presente investigación a partir de la interpretación visual de carteles diseñados como producto de un movimiento de protesta estudiantil de 2019, cuyo propósito fue denunciar la situación de inseguridad que viven los estudiantes de la Universidad de Guanajuato. Este análisis se apoyó en el método de interpretación de triangulación de datos e investigadores, delimitado a dos grupos de estudiantes de una universidad del norte del país, lo que permitió identificar las particularidades en cuanto a la decodificación de la información proveniente de las imágenes, al no contar dichos grupos con referentes de origen.

Fundamentos teóricos

Semiótica

La semiótica es dilucidada por Peirce (1986) como un estudio cuyas repercusiones alcanzan diversos contextos como estudios, dado que el fenómeno de la significación tiene presencia en escenarios que van desde lo lingüístico, pasando por lo visual y más allá. Esto la convierte en un estudio pertinente en el constructo del andamiaje científico.

De esta manera, agrega el autor, la semiótica por definición no acepta conceptos ni juicios de validez exteriores a los surgidos de su propio campo, tradiéndose en la despreocupación de su marca, la cual puede ser continua o discontinua, pues al asumirse como doctrina formal de los signos tiene que, de forma autopoiética o lo que es equivalente, desde sí misma, encontrar su permanencia positiva. Mientras para Clifford (2003), la semiótica refiere al conjunto de los hechos simbólicos presentes en una sociedad.

Signo

Abordar el estudio del signo desde el enfoque de Peirce (1986), requiere aproximarse a la lógica que, en su sentido general, viene a ser sólo otro nombre de la semiótica: estudio formal de los signos a partir de la observación de los signos y la abstracción. En lo que respecta a ese proceso de abstracción, recalca, es, en sí mismo, una suerte de observación a la que llama “observación abstractiva”, para la cual las teorías de los filósofos tienen a veces escaso lugar.

Así, para que algo sea un signo, deberá *representar* algo u otra cosa, al cual llama *objeto*; donde la condición de que dicho signo debe ser distinto a su objeto puede ser arbitraria, pues en ciertos casos un signo puede ser parte de otro signo. En la misma tesis enfatiza que un signo puede tener más de un objeto, para ello utiliza como ejemplo la oración “Caín mató a Abel”, donde el signo refiere tanto a Caín como a Abel, así también a la acción “matar” como tercer objeto, y donde el conjunto de dichos objetos constituye un único objeto complejo. Por ello, Peirce (1986) trata a los signos a partir de un único objeto, disminuyendo así los problemas de su abordaje teórico.

En cuanto a una definición amplia acerca del signo, Peirce (1986) subraya que este:

Es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen (p. 22)

En la misma tesis, Peirce y Vericat (1988, p. 144) precisan al signo como un primero que tiene relación triádica con un segundo (su objeto) para determinar a un tercero: el interpretante, el cual tiene lugar en la mente. Todo es apto para ser un *substituto* de algo a lo que se parece. Mientras Caivano (1995, p. 261) subraya que éste no tiene similitud ni contigüidad, pero sí un vínculo entre su significante y su denotata.

Peirce distingue, entre cosa, representación y forma, donde la representación es el que una cosa este en lugar de otra y que pueda expresar eso a una mente que lo comprenda; mientras que las representaciones nos dan a conocer las cosas, a través de sus formas; la forma es el respeto en el que una representación puede estar por una cosa, prescindiendo tanto de la cosa como de la representación (Beuchot, 2019).

Símbolo

El vocablo *símbolo* se usó tempranamente y con frecuencia para significar una convención o contrato. Aristóteles definió como “símbolo” un signo convencional. En griego, símbolo refería a una señal convenida o estandarte. Así también, un boleto o billete de entrada a un teatro o de derecho a recibir algo es un símbolo (Peirce, 1986).

Desde el enfoque de Peirce (1986, p. 55), símbolo es:

Un Representamen cuyo carácter representativo consiste precisamente en que él es una regla que determina a su interpretante. Todas las palabras, oraciones, libros y otros signos convencionales son Símbolos. Hablamos de escribir o de pronunciar la palabra “hombre”, pero lo que pronunciamos o escribimos es solamente una réplica o corporización de la palabra.

Agrega que un símbolo es un signo que perdería el carácter que lo convierte en un signo si no hubiera interpretante. Cualquier emisión de habla significa lo que significa sólo en virtud de poder ser entendida como poseedora de esa determinada significación. La interpretación de un símbolo depende de un acuerdo, hábito o disposición natural de su interpretante, donde este último debe ser susceptible de la misma descripción, del objeto inmediato en su totalidad o significado. Encontrando distintas clases: íconos, índices y símbolos.

En cuanto a la relación entre símbolo y signo, Peirce (1986, p. 61), acentúa que:

Un símbolo es un signo que está constituido como signo mera o fundamentalmente por el hecho de que es usado y entendido como tal, sea el hábito natural o nacido por convención, y con prescindencia de los motivos que originalmente llevaron a su selección.

El símbolo está conectado con su objeto de acuerdo con el concepto o idea residente en la mente utilizadora de símbolos, sin la cual no habría tal conexión. De esta forma, un símbolo es un signo naturalmente apto para declarar que el conjunto de objetos denotado es representado por un ícono asociado a él (Peirce, 1986). A partir de lo cual es posible ejemplificar al símbolo, los cuales

pueden ser todas las palabras y señales, enfatizando que ningún signo es absolutamente preciso.

Peirce (1986) afirma que los símbolos crecen al nacer por desarrollo de otros signos, en especial de íconos o de signos mixtos que comparten la naturaleza de íconos y símbolos; signos mentales de naturaleza mixta cuyas partes simbólicas se denominan conceptos. Esto podemos observarlo cuando alguien elabora un símbolo nuevo, el cual es producto de pensamientos que implican conceptos.

La diferenciación entre signo y símbolo, de acuerdo con Peirce, consiste en que el signo es una representación cuya referencia a un objeto está fijada por convención y el símbolo es aquello que, al presentarse a la mente sin parecido con el objeto y sin presuponer una concordancia previa, evoca un concepto (Beuchot, 2019).

Proceso de denotación y connotación

De acuerdo con Jofré (2000), desde la perspectiva de un buen número de autores, la denotación es una simple descripción lingüística, mientras en el caso de la connotación conciben un amplio espectro de asociaciones. De esta manera, se entiende que la denotación posee un significado rígido, como el incluido en los diccionarios, mientras la connotación posee un significado más socializado, más ligado a los códigos y a la subconciencia del hablante. Así se concluye que la denotación es más informativa, cuyo regente sería el significante, mientras que la connotación es más valorativa, más errática, más apegada al significado. Desde otra interpretación, en el tratamiento teórico usual, la denotación es definida por su literalidad mientras que la connotación consiste en el valor simbólico.

Llevado esto al enfoque visual, desde el diseño gráfico, por denotación o significado denotativo se hace referencia a la parte descriptiva o literal. A partir de allí, podemos calificar la imagen desde su formalidad, es decir, desde todo lo que podemos ver en ella: estructura, color, forma, línea, textura; mientras, en el caso de la connotación, su significado connotativo implica nuestro conocimiento previo. De este modo, al observar una imagen intervendrá en su juicio lo que conocemos de ella, así como lo que podamos decir sobre ésta. Implica pues el conjunto de significados no explícitos, pero que de una forma u otra logra detonar (Ledesma, 2014).

Desde la perspectiva del diseño gráfico, López (2006) sostiene que los signos, desde el nivel puramente denotativo como en su complejo ejercicio connotativo, poseen significado sólo en la medida de la práctica dada por los grupos sociales que los crean y utilizan en su comunicación, por lo que dichos signos designan, y las diferentes formas de designar quedarán determinadas por el contexto en el que esos signos sean utilizados.

La transición a la connotación, por su parte, involucra profundizar en los significados. En consecuencia, mientras la denotación radica en el significado que tienen los signos explícitamente, estableciéndose una relación simple entre el signo y su significado sin la participación de ningún elemento retórico, la connotación es el significado que queda implícito en estos, aludiendo a la dimensión retórica del signo, la ideología, y donde los valores afectivos juegan un papel destacado. En ello, la función referencial, de acuerdo con Jakobson, es resultante del contexto. Así, “la denotación nos encamina hacia una significación primaria, donde lo esencial es su función referencial; mientras la connotación nos lleva a una función metalingüística y poética del signo, o sea, a un significado menos directo, pero más enriquecido” (López, 2006, p. 4).

En cuanto al referente, dentro del escenario de la comunicación visual, es asumido como un elemento real que existe anticipadamente, al que el signo (diseño) alude o refiere. Como resultado, los diseñadores utilizan referentes visuales en sus creaciones como mensajes visuales, imágenes u objetos. En ese sentido, Elizondo Martínez (2015, pág. 9) subraya que “cualquier intento por determinar lo que es el referente de un signo nos obliga a definir este referente en términos de una entidad abstracta; esto no es otra cosa que una convención cultural”.

Elementos formales

Tomando los aportes de Dondis (2017) sobre la sintaxis de la imagen, ésta se constituye de elementos básicos y fundamentales cuando se diseña algo. La sustancia visual de la obra, es decir, lo que vemos, es producto de una lista de elementos que son la materia prima cuya combinación selectiva produce la información visual. Dichos elementos, cuyo número es reducido, son punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.

Antecedentes

A partir de identificar, desde el enfoque semiótico, la interpretación de mensajes, esta investigación se centró en el análisis visual de los códigos de diseño

resultado de la observación de carteles alusivos a un movimiento de protesta estudiantil, que fueron diseñados e inspirados en la consigna #NiUnaAbejaMenos, la cual fue la bandera de los estudiantes de la Universidad de Guanajuato para convocar al paro de actividades y denunciar ante la sociedad la inseguridad que enfrentan a diario, así como visibilizar los casos de violencia de género dentro de los planteles académicos. Los detonantes son los casos de acoso denunciados por estudiantes, quienes fueron ignorados y minimizados por las autoridades académicas: intentos de violación, asaltos y feminicidio de una egresada de la Licenciatura de Biología Experimental.

La heráldica del escudo de la Universidad de Guanajuato refiere a la tipología de comunidad, en él se encuentra representado un cuartelado que contiene dos ranas, una colmena, un panal y tres abejas. Una antorcha de oro en palo, bordura de oro con el nombre de la Universidad con letras de sable y la divisa en plata con letras de sable. Ahora bien, las abejas, el panal y la colmena en heráldica simboliza el trabajo intenso y conjunto (Universidad de Guanajuato, 2020).

En cuanto al paro estudiantil, éste dio inicio el miércoles 4 de diciembre de 2019 en los campus de León y Guanajuato para rechazar la hipótesis del suicidio de la estudiante y exigir justicia, así como reclamar la atención de denuncias por acoso sexual. Para ello, los estudiantes se apoyaron en el pronunciamiento *No olviden que esta asamblea es una declaración implícita, que no tenemos miedo y que no viviremos en silencio nunca más*, lo cual marcó el inicio de una lucha sin precedentes. Algunas expresiones utilizadas por la comunidad estudiantil que dieron voz al movimiento fueron “*Queremos que se deje de revictimizarnos no somos responsables de la violencia en la que nos enfrentamos por el simple hecho de ser estudiantes. ¿A quién le van a dar clases si todos desaparecemos?*” Al movimiento, se anexaron sociedades civiles, padres de familia, comerciantes, estudiantes de otras instituciones educativas nacionales e internacionales, entre otros.

Metodología

La investigación se define como cualitativa, descriptiva y exploratoria, implementada la metodología de caso de estudio; se utilizó en ello dos entrevistas a partir de dos muestras hechas a estudiantes de la Universidad de Sonora, quienes ajenos al contexto, ajenos al problema y en general a los referentes de origen detonantes del movimiento de protesta, hicieron una interpretación y análisis de los mensajes visuales al observar un conjunto de seis carteles.

En cuanto al diseño del instrumento, se determinaron las categorías siguientes como elementos por analizar: códigos del diseño (forma, color, tipografía e

imagen) a partir de dos muestras A y B. La muestra A presenta el conjunto de carteles junto a una breve explicación del contexto y del problema; la segunda muestra, B, sólo exhibe los carteles sin explicación o referente de ningún tipo.

El objetivo fue conocer la interpretación que los receptores tienen de la información visual que se les presenta y si la información del contexto es un factor determinante en la codificación del mensaje. Finalmente, se aplicaron los dos instrumentos a dos grupos de siete estudiantes cada uno, utilizando como apoyo la plataforma Formularios de Google.

Dimensiones de Análisis						
	Códigos del diseño			Interpretación		Representación
Imagen	Cromático	Morfológico	Tipográfico	Denotativo	Connotativo	Icónico
	Define los colores que percibes en la imagen	Define elementos que configuran la imagen	Describe la tipografía	¿Qué signos identificas en la imagen?	¿Qué sentimientos, sensaciones, valores, etc. te provoca la imagen?	Icónico Abstracto Simbólico

Fig. 1. Dimensiones de análisis del instrumento. Fuente: elaboración propia, 2020.

Se determinaron las siguientes fases metodológicas para llevar a cabo la investigación (véase Fig. 2). Los carteles por analizar son emblemáticos del movimiento y se retomaron del sitio #NiUnaAbejaMenos



Fig. 2. Metodología Aplicada. Fuente: elaboración propia, 2020.

El análisis de los resultados se apoyó en el método de interpretación de triangulación de datos e investigadores para supuesto de investigación (Ruiz, 2005), que buscó corroborar si la información visual que recibimos y que contiene signos polisémicos requiere de información del contexto para una correcta decodificación, ya que la imagen por sí sola puede generar ambigüedad.

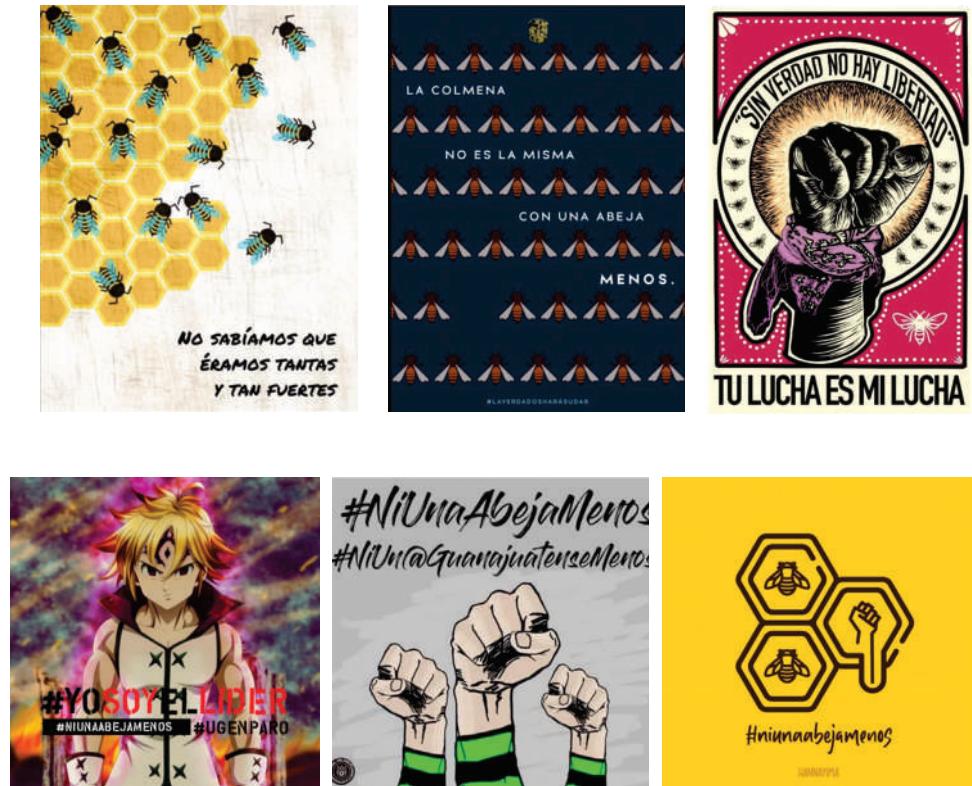


Fig. 3. Imágenes de carteles del movimiento “Ni una abeja menos”.

Fuente: #NiUnaAbejaMenos (2020).

Resultados y conclusiones

Una vez aplicadas las entrevistas a los estudiantes de la Universidad de Sonora, la información recopilada fue organizada en un esquema de tres secciones. Esto permitió hacer un análisis aplicando el método de triangulación de la entrevista A y entrevista B, cuyas conjeturas se presentan en las columnas: Entrevista A (incluye el análisis de las respuestas de la muestra A) y Entrevista B (incluye el análisis de las respuestas de la muestra B). La columna *Items* contiene las preguntas aplicadas en la entrevista.

Items	Entrevista A	Entrevista B
1. ¿Qué percibes en cuanto a los elementos y la forma?	Los elementos integrados refieren injusticia, protesta, unión. Consideran que el cartel 4 con el personaje estilo <i>comic</i> , es confuso.	Identifican abejas y puño levantado, mencionan lucha por sobrevivencia de abejas.
2. ¿Qué percibes en cuanto al color?	El 71% opina que los colores son aptos para llamar la atención y aportan legibilidad a la tipografía.	Distinguen colores fríos y cálidos, pero no lo relacionan con el mensaje escrito.
3. ¿Qué percibes en cuanto a la tipografía?	Los entrevistados refieren que la tipografía respalda el sentimiento de protesta por la forma libre.	Sobre la tipografía, un 71% manifiesta que es legible y libre.
4. ¿Qué percibes, desde el punto de vista estrictamente de diseño, en cuanto a la composición gráfica en general de los carteles?	El 85% menciona que la composición gráfica invita a unirse al tema. Sin embargo, el total manifiesta que el cartel 4 no tiene relación.	Los informantes mencionan que el mensaje se orienta a la lucha de las abejas y su sobrevivencia; coinciden que el cartel 4, está descontextualizado.
5. ¿Qué sensaciones, sentimientos o percepciones llegaron a ti al observar la composición gráfica de los carteles?	El puño levantado y cerrado lo consideran un mensaje de unión, poder y solidaridad. Perciben que la letra es el relevo de la imagen.	Fragilidad, compromiso, unión, lucha por sobrevivencia.
6. ¿Dónde lo identificas y por qué? ¿ícono, simbólico o abstracto?	El 57% manifiesta que existe un nivel simbólico, el 29% mencionan que existen los tres niveles, y el 14% reconoce el nivel ícono.	El 14% menciona que es simbólico, el 29% reconoce el nivel simbólico e ícono, y el 57% lo reconoce como ícono.
7. ¿Qué te gustaría comentar?	El diseño en sí cumple con la función de comunicar el mensaje a un público joven.	El total manifiesta que los colores cálidos se relacionan con las abejas, pero no los colores fríos.

La semiótica es un fenómeno de gran influencia, cuyo proceso de interpretación tiene alcances y trascendencia ineludible en la vida de las personas, al ser en buena medida responsable del constructo que aquello que se define y asume como realidad. De acuerdo con ello, y dadas las particularidades y limitaciones de este trabajo de investigación, fue posible acceder a hallazgos interesantes.

En cuanto a la interpretación del mensaje visual y su símbolo central, la abeja, fue posible identificar que ambos grupos que interpretaron los carteles A y B no contaban con referentes contextuales que motivaron el diseño de los carteles. A partir de una somera y sucinta explicación dada a uno de los grupos, aproximándose así a la situación, los resultados entre ambos fueron claramente distintos.

La interpretación sugiere que la información del contexto es necesaria cuando se relaciona con la identidad. Si bien el nivel icónico es comprensible al reconocer la forma de la abeja, el mensaje connotado es lucha por la sobrevivencia de las abejas en ambas encuestas; sin embargo, en la primera, A, la retórica permite identificar a los estudiantes con la representación gráfica. En la entrevista B, se puede percibir que a la abeja se le otorga la cualidad de signo debido a la representación visual, mientras que en la encuesta A se le confiere la cualidad de símbolo derivado de la relación de valores que le atribuye a la identidad universitaria. El puño en alto, por otro lado, es un símbolo que en ambas se identificó como elemento de protesta, unión y poder. En cuanto al color, es el código menos comprensible en la encuesta B, ya que atribuyen colores cálidos relacionados con la alegría y al observar tonalidades frías no se entiende la relación.

De esta manera, es posible identificar el alto grado de influencia que la información tiene en el proceso de decodificación e interpretación del mensaje visual, así como la capacidad propia de la imagen para generar conceptos ambiguos en la interpretación.

En esta investigación, se suma el impacto de la imagen en el público desde el enfoque sociológico, por lo que se retoma a Freedberg (1992, pág. 485), quien señala que “debemos otorgar a las imágenes la importancia que merecen por pertenecer a la realidad y no puramente (como recurso simple y caduco) al ámbito de la representación”. Es decir, es indudable que la carga de la historia reposa en la cognición, pues no se puede renunciar a la historia ni al contexto aun cuando reaccionamos a los elementos formales. En este sentido, la interpretación individual de los carteles por parte del público expone la identificación de un problema social que corresponde a un movimiento de protesta.

Otra cuestión que vincula el estudio sociológico de la imagen, como bien lo menciona Rivera Cusicanqui (2017), es la presentación de la narración como secuencia donde a través de estructura y de ritmo se explica una historia significada en fragmentos alegóricos. En los resultados, la connotación de los carteles como secuencia otorga al espectador más coherencia indicando incluso un trabajo cuyo significado es incongruente al bloque, ya que no forma parte de la narrativa.

Finalmente, esta investigación reconoce el resurgimiento de la identidad universitaria en la Universidad de Guanajuato gracias al movimiento #NiUnaAbejaMenos, que demostró que la unión, respeto y valentía son elementos fundamentales para exigir las garantías universales a los que todas y todos tenemos derecho.

Bibliografía

- Beuchot, M. (2019). Umberto Eco y el problema del signo icónico. En J. Horta; G. Paulin G, y G.
- Flores. (Eds.), *Sociosemiótica y cultura. Principios de semiótica y modelos de análisis* (pp. 21-34). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rivera Cusicanqui. S. (2015). *Sociología de la imagen. Miradas ch'ixi desde la historia andina*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Caivano, J. L. (1995). Color y semiótica: un camino en dos direcciones. *Cruzeiro semiótico*, 251-266.
- Clifford, G. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Dondis, D. (2017). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Elizondo Martínez, J. (2015). *Cultura visual y sistemas de significación. Dando sentido a los algoritmos, los medios y la creatividad en el espacio de la comunicación*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Freedberg, D. (1992). *El poder de las imágenes: estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Gómez Guacaneme, M. (2019). El color como signo en los títulos de las publicaciones periódicas México y Colombia. En J. Horta; G. Paulin G, y G. Flores. (Eds.), *Sociosemiótica y cultura. Principios de semiótica y modelos de análisis* (pp. 337-366). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Jofré, M. (2000). Semiótica Crítica de la Denotación y Connotación. *Cyber Humanitatis*. Recuperado de <https://cyberhumanitatis.uchile.cl/index.php/RCH/article/view/9107/9096>
- Ledesma, G. (2014). Artes visuales: connotación y denotación. *Clases hipermedia*. Recuperado de <https://claseshipermedia.wordpress.com/about/>
- López, M. (2006). *Semiótica del diseño gráfico, la retórica de los lenguajes visuales*. Recuperado de https://www.academia.edu/38915464/SEMIOTICA_DEL_DISE%C3%91O_GRAFICO_LA_RET%C3%93RICA_DE_LOS LENGUAJES_VISUALES
- Peirce, C. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ediciones nueva visión.

Peirce, C. y Vericat, J. (1988). El hombre, un signo (el pragmatismo de Peirce). Barcelona: Crítica.

Ruiz, O. R. (2005). La triangulación como estrategia de investigación en ciencias sociales. *Revista Madrid*, 31(2).

Saussure, F. (1997). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.

Universidad de Guanajuato. (s.f.). Heráldica Institucional. Recuperado de <https://www.ugto.mx/campusgto/conoce-tucampusgto/heraldicagto>

8

Signos de la transdisciplinariedad en la danza contemporánea

Signs of Transdisciplinarity in Contemporary Dance

Dra. Ana Cristina Medellín Gómez
Universidad Autónoma de Querétaro

En la escena, su representación

Resumen

El punto de partida de la semiótica de la danza contemporánea es el cuerpo; este hecho establece la temática escénica que expresa sus significados y su relación con otros cuerpos, con el tiempo y con el espacio. Para que la danza evolucione se requiere integrar la transdisciplinariedad de la música, la biomecánica, la pedagogía, la biología, la sociología, la tecnología, la psicología y las neurociencias, de esa manera se pretende generar productos escénicos que se desarrollen en diferentes niveles de complejidad: emocionales, psíquicos y técnicos; pero también actos de libertad frente a un cuerpo maquinaria, industrializado, frente al cuerpo mercancía-espctáculo.

Palabras clave: semiótica, transdisciplinariedad, danza y evolución

Summary

The starting point of contemporary dance's semiotics is the body. This fact establishes the scenic theme that expresses its significance and relationship with other bodies, with time, and with space. In order of dance to evolute, it is necessary to integrate the transdisciplinarity of music, biomechanics, pedagogy, biology, sociology, technology, psychology, and neuroscience. This way, it is intended to generate not only scenic products developed at different levels of emotional, psychic, and technical complexity, but also acts of freedom before a machinal industrialized body; before a merchandise-spectacle body.

Keywords: Semiotics, Transdisciplinarity, Dance and evolution.

Introducción

Los antecedentes de la danza se remontan a la aparición del hombre en la tierra. La corporalidad humana es “presencia que puede ser concebida como el primer modo de significación” (Filinich, 2004, p. 53). En esa primera presencia, nace la danza de origen ritual, con el tiempo el rito salvaje; evoluciona, se ordena y transforma en dos vertientes; el rito litúrgico y la danza social. De esta última, surgen los primeros espectáculos, de los que aparece un primer registro en el antiguo Egipto, donde son parte esencial de la cultura. La danza en Egipto es parte de todos los sectores sociales y se mantiene integrada a la música.

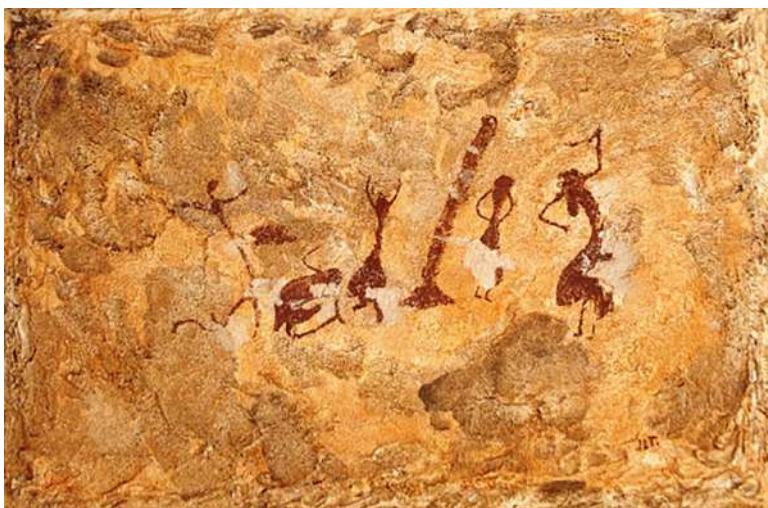


Fig. 1. Cueva de los Grajos en el municipio de Cienza en Murcia, periodo Levantino.
Fotografía: joaquín Lomba Murandi en (Lomba M., 2017).:

1. Kourhitez, nueve demonios de la vegetación.

La danza escénica pasó de Egipto a Grecia en el año de 1450 a. e. c., cuando los griegos invadieron Creta; los griegos reconocían la gran influencia que habían recibido de los cretenses, a los cuales se les atribuía el origen de ciertas danzas. Su mitología describe cómo Rea, la esposa de Cronos, huyó a Creta para esconder ahí a su hijo más pequeño, Zeus, entre los curetes¹, quienes bailaban ruidosa y frenéticamente alrededor del bebé; los danzantes golpeaban sus espadas contra sus escudos y gritaban con todas sus fuerzas, para evitar que Cronos lo escuchara llorar. Esta danza pasó a ser parte del ritual de los curetes y fue preservada durante siglos.

Dionisio es figura clave en el surgimiento del teatro griego, dios de la viña, del vino y del delirio místico; delicado eufemismo para expresar la embriaguez en la que incurrían sus adoradoras y sus sacerdotisas ménades, quienes iban de noche a las montañas y bajo los efectos del vino, celebraban orgías realizando danzas para alcanzar el éxtasis.

Tanto la “dicción burlesca” inicial como la evolución “desde lo satírico” concuerdan con la naturaleza del ditirambo. En el Ateneo XIV 628 a. e. c., se dice que los que cantan ditirambos “celebran a Dioniso, cantando y danzando llenos de ebriedad”. Y cita estos versos de Arquíloco: “Yo sé cómo entonar el ditirambo, el bello canto del soberano Dioniso, con el ánimo herido por la fulminante centella del vino”. Y este otro de Epicarmo en su Filoctetes: “No puede haber ditirambo si bebes agua”. Por su parte Proclo, comparando el ditirambo con el nomo, dice que el primero es tumultuoso y que, acompañado de danza, exterioriza en alto grado el entusiasmo, como compuesto para expresar las pasiones más propias del dios Dioniso. Supone que el ditirambo ha surgido de las diversiones rústicas y de la alegría de las fiestas, pues en él sólo hay ebriedad y diversión... En tal ambiente era natural la dicción burlesca; como también era natural que la tragedia, nacida del ditirambo, participase inicialmente de la dicción burlesca.” (Aristóteles, 1974, p. 259-260).

Estas danzas incluían eventualmente, música y mitos que eran representados por actores y bailarines entrenados. A finales del siglo V a.e. c., dichas danzas comenzaron a formar parte de la escena social y política de la antigua Grecia. En cuanto al número de los actores, fue Esquilo el primero que lo elevó de uno a dos, disminuyó la intervención del coro y dio el primer puesto al diálogo.

Sófocles introdujo tres actores, la escenografía y la amplitud de las escenas partiendo de fábulas pequeñas. De esta manera, la dicción burlesca evolucionó a lo satírico. La métrica se convirtió de tetrámetro a yámbico.

Al principio, en efecto, usaban el tetrámetro porque la poesía era satírica y más acomodada a la danza; pero, desarrollado el diálogo, la naturaleza misma halló el metro apropiado; pues el yámbico es el más apto de los metros para conversar. Y es prueba de esto que, al hablar unos con otros, decimos muchísimos yambos; pero hexámetros, pocas veces y saliéndonos del tono de la conversación (Aristóteles, 1974, p. 128, 140-141).

Nos aproximamos teóricamente a la danza, desde la definición que el alemán Curt Sanchs realizó en su libro Historia universal de la danza, publicado en 1943:

La danza es la madre de las artes, la música y la poesía existen en el tiempo; la pintura y la escultura en el espacio. Pero la danza vive en el tiempo y el espacio. El creador y lo creado, el artista y su obra, siguen siendo en ella una cosa única e idéntica. Los diseños rítmicos del movimiento, el sentido plástico del espacio, la representación animada de un mundo visto e imaginado, todo ello lo crea el hombre en su cuerpo por medio de la danza, antes de utilizar la sustancia, la piedra y la palabra para destinárlas a la manifestación de sus experiencias interiores" (Sanchs, 1943, pág. 3). La danza vincula alma y cuerpo, integra la expresión de las emociones a la severidad del dominio de la técnica, permite contrastar un vínculo entre la vida social y la manifestación de la individualidad. El cuerpo conquistado tras años de entrenamiento se convierte en receptáculo de emociones y procesos de lenguaje corporal, estos lenguajes se traducen en necesidad de bailar que los humanos sienten desde su origen, creando con la danza un lazo místico. Es en el éxtasis de la danza donde el hombre tiende un puente sobre el abismo que media entre nuestro mundo y el otro, el reino de los demonios y el de los espíritus. Cautivado y presa de la fascinación, rompe las cadenas que lo atan a la tierra, y trémulo siente hallarse en consonancia con la armonía universal. Será evidente, si se tiene en cuenta la profundidad y raigambre de su influencia, que difícilmente pudo otra cosa superar la importancia de la danza en la vida de los pueblos primitivos y de las civilizaciones antiguas. En la vida de los pueblos que se hallan en contacto con la naturaleza no hay ocasión en que se prescinda de la danza: el nacimiento, la circuncisión, la consagración de los jóvenes, el matrimonio, la muerte, la siembra y la cosecha, las celebraciones de los jefes, la caza, la guerra, las

festividades, las fases lunares y la enfermedad, siempre y en todo ocupa un lugar la danza. "No se trata sin embargo de ostentación o festividad en el sentido que nosotros, los modernos, solemos dar a esas palabras" (Sanchs, 1943, p. 3).

La justificación para el presente documento radica en someter a discusión, la relación entre danza y semiótica. Esta relación parte de la gran cantidad de significados, que se pueden dar al cuerpo que danza, significados que se integran también a la música y al espacio; estos significados dependen de la ubicación temporo-espacial y del aprendizaje de los códigos visuales a los que el espectador ha sido expuesto. La interpretación de esos signos no elimina la acción instintiva, en su lugar, hace interactuar las imágenes y los sonidos; la presencia del otro avanza rompiendo la repetición y adquiere el poder de nombrar lo desconocido. El intelecto tiene el poder de interpretar; el conocimiento sólo deja aquellos hechos a los cuales puede imponerles la forma de la identidad conceptual para incorporarlos o rechazarlos y tiende a ignorar, lo que no puede reducir a sus propios esquemas. Es la capacidad de aceptación del espectador ante la percepción del evento dancístico.

El objetivo es reflexionar sobre la transdisciplinariedad en la danza; el trabajo del creador-intérprete escénico es dar sentido a su quehacer y procesar la propuesta escénica para transformarla en signo. El sistema de signos de los que se rodea la danza es más complejo al de otras artes, porque incluye múltiples sistemas de creación que interactúan simultáneamente, como son la música, la pintura, la literatura y la geometría. Para que la danza evolucione a niveles de conciencia corporal, se requiere, además, integrar a su análisis de sentido, la biomecánica, la pedagogía, la biología, la sociología, la tecnología, la psicología y las neurociencias.

El método aplicado es la recuperación de documentación que identifica, la calidad interpretativa del bailarín desde la percepción del espectador.

Se delimitó la investigación dejando pendiente realizar una lectura más profunda de los rasgos iniciales y secundarios que aparecen en la relación entre los métodos biológico-neurológicos y la expresión emocional a partir del cuerpo del ejecutante.

El modelo de análisis dancístico plantea que es un error del espectador creer en la idea de que hay una posición unívoca desde la cual hay que decodificar la danza; esta postura es lo que genera el error y la confusión en la transmisión del signo dancístico.

La representación de palabra debilita la representación de cosa, puesto que el espacio virtual de las palabras se interpone entre la inscripción estimulante (la forma pregnante) y la percepción del mundo exterior que ella ordena (el dato saliente), entre el actuar inconsciente y los comportamientos que gobierna. Al mismo tiempo, se puede sostener que, por el contrario, el esquema pregnante encuentra en la palabra un representante temible, en el que se oculta y se expresa el imperio de la huella inconsciente: la estimulación registrada, poniendo a su servicio el poder de las palabras y su espacio, se abren nuevos caminos y gana potencia. La impresión pasada accede a la expresión, sin que el psiquismo adquiera sin embargo la representación de lo que lo aliena. La memoria del niño se convierte en sentido en acto, desconocido por las palabras en las que obra (Enaudeau, 1998, p. 82).

Cuerpo y emociones agitados por el mismo movimiento, confundidos al punto de que el cuerpo, en su total adhesión a la emoción, con el éxtasis pierde el uso de sus facultades. No es consciente del retroceso y la retracción que le hace consciente de sus propios movimientos. El hombre de las pasiones no puede ser espectador de sí mismo; su relación consigo mismo es sentimiento interno. El intelecto (el cogito) y la máquina (el cuerpo) pierden por igual su autosuficiencia y sólo son percibidos por el espectador.

Desarrollo

El arte y la danza son la representación de una realidad ficcional, construida por el creador en la búsqueda de generar mundos imaginados, que son percibidos y significados por el intelecto de cada espectador. El espectador resignifica la experiencia estética según sus referentes habituales, para hacer de la obra una visión única.

En la danza hay una serie de elementos que contrastadamente se relacionan entre sí, los bailarines pretenden que la obra muestre las facetas de sus formas de sentir.

El actor que sale al escenario llevará tras sus espaldas la enorme carga de los sistemas interpretativos, el sistema de visceralidad, el sistema de re-vivencias y el sistema de interpretación motor. De esa manera, el actor llevará al escenario no sólo su material, sino que llegará como organizador de todos los sistemas interpretativos de cara al público (Meyerhold, 1998, p. 89).



Fig. 2. Bailarina, Amanda Almadén; bailarín, Peter James. Fotografía: José Vázquez.

El espectador debe tener la voluntad de dejarse engañar por las visiones que construye durante la representación, al punto de creerlas reales, elevando lo falso a una potencia de momento estético.

... el movimiento adquiere en la danza contemporánea otro sentido: se convierte en gesto estético, en intención estética. El gesto es entonces un rastro, algo que se desarrolla a través de una imagen o de una cosa; éstas son su vehículo; en este caso, el cuerpo aparece como depositario del gesto. El gesto en la danza está atrapado en el sentido, a pesar de que no necesariamente la propuesta artística esté inscrita en la representación, sino que intente avanzar en la exploración de la relación arte-vida, tal como lo sugieren muchas propuestas actuales en la danza contemporánea (Le Breton, 2010, p. 15).

Lo que se devela en la interpretación del momento escénico de la danza contemporánea no es la soberanía de un signo en particular, sino el hecho de que el espectador es atravesado por una multiplicidad de perspectivas que compiten entre sí, a las cuales se impone una estabilidad efímera. Para el espectador, la necesidad de sentido es apremiante y su esfuerzo por encontrar sentido a to-

dos los elementos simultáneos del hecho dancístico complican las posibilidades de recepción del discurso. Los desvíos semióticos que se generan producen en el espectador una sensación de insatisfacción de múltiples rodeos, de aplazamiento y por lo mismo de fracaso. No se puede dar sentido a todos los signos que se generan en las representaciones de danza contemporánea y es allí donde comienzan las fracturas entre el creador-intérprete y el espectador.

Todo ballet complicado y difuso, que no me presente con nitidez y sin molestias la acción que representa y del cual no puedo adivinar la intriga si no tengo el programa en la mano, todo ballet cuyo plan yo no sienta y que no me ofrezca una exposición, un nudo y un desenlace no será, según mis ideas, más que un simple pasatiempo de danza, llevado a cabo más o menos bien y que no me afectará sino en forma mediocre, ya que estará desprovisto de todo carácter y despojado de toda expresión (Noverre, 1981, p. 55).

Allí está el enigma de la representación, en ese poder que tiene el cuerpo de pasar del mundo real al mundo ficcional donde es personaje y es intérprete. El cuerpo del bailarín representa el mundo, porque su cuerpo tiene, en sí mismo, el poder de estar en otra parte. “El poder de estar allí como la cosa sentida, y aquí como la cosa sintiente” (Enaudeau, 1998, p. 29).

El conocimiento que el artista tenga sobre sus características, potencialidades y sobre las implicaciones en los distintos ámbitos del lenguaje le permite ampliar las fuentes para la toma de decisiones en los procesos interpretativos, por lo cual se deben tomar en cuenta los aspectos relacionados con el pensamiento que se encuentran ineludiblemente interrelacionados con las emociones y la forma en la que los seres humanos las percibimos como un lenguaje.

En su teoría de las emociones, Charles Darwin apunta que el origen de las emociones hay que rastrearlo en gestos y actitudes más primitivas; por ejemplo, el gesto de amenaza en los mamíferos, incluida la especie humana, se acompaña muchas veces de enseñar los dientes, un gesto originario del acto de comer, en el que también se separan los labios ampliamente, para morder el alimento. Es como si el gesto indicase al observador que el observado le avisa que podría comérselo, morderlo al menos. Del mismo modo, la sonrisa tiene su origen, al parecer, en gestos de sumisión, fácilmente observables en el zoológico, en numerosas especies de primates. Para Darwin, la expresión de la emoción es muy indicativa del estado interno de un sujeto, ya sea el observador un miembro

de su especie o de otra con la que interacciona (cazador, presa). Y esto es así porque el estado emocional aparece en situaciones conflictivas, las que el individuo no puede controlar fácilmente de modo consciente. Es en esta situación, para Darwin, que se liberan actos motores incontrolados que informan al observador de lo que ocurre en el interior del observado. Esto es útil desde el punto de vista adaptativo, siempre que la emoción no sea fingida, por supuesto. La emoción fingida puede ser adaptativa, pero sólo por un tiempo limitado, ya que el observador o el observado terminarán por ser descubiertos, perdiendo así su elemento sorpresa (Delgado, 2002, p. 4).

El ejecutante debe ser capaz de duplicarse, de generar el don de la ubicuidad; igual que el espejo muestra la otra imagen, reflejada como ajena al cuerpo, pero al mismo tiempo es representación, un intercambio consciente entre el mundo y el cuerpo reflejado, donde el yo se pierde en el momento. El espejo es la superficie donde se concentra la paradoja de la presencia-ausencia, misma que se revive en la representación escénica; el intérprete es él y, al mismo tiempo, es el personaje por representar, es el poder que tiene la actuación de ser lo que no es y de no ser lo que es.



Fig. 3. Frente al espejo. Fuente: película Cisne negro (Aronofsky, 2010).

Para el bailarín, la danza es el texto y la palabra su cuerpo; el cuerpo es la herramienta o instrumento principal del bailarín, es el medio para expresar lo presente intangible. Cuando los lenguajes se entrecruzan: danza, música y visualidad producen una obra de arte que puede contener discursos que discrepan o coinciden armónicamente, sin perder jamás de vista que “el algoritmo S/s ya es significante” (Lacan, 1976, p. 43), pues un significante remite a otro significante; lo que aquí se traduce como cuerpo y movimiento, uno remite al otro y a su vez no pueden existir si falta uno de ellos, pues quedaría incompleto el algoritmo o las emociones a expresarse.

Poder sin el cual el comediante no podría interpretar un personaje, ni el espectador identificarse con el escenario, ni tampoco la sensación podría hacerse mundo... El espejo en el que me admiro e intento atrapar lo que los otros ven de mí nunca me exhibirá nada más que los rostros que ensayo (desde el perfil que me favorece hasta la mueca horrible o la familiaridad indiferente), es decir, no lo que soy, sino la manera en que me miro. Manera que me hace amanerado, que me lleva a adoptar poses, y que puede ser resucitada por un ojo extraño (la pupila del otro que, como dice Platón, es el espejo de toda alma), ojo real o ficticio que me incita a cuidar mi porte y mi cara, a hacer melindres. Al avivar la paradoja de la representación, el espejo extrae de mí un retrato que me da una presencia en la que no obstante yo estoy ausente. La semejanza del reflejo es tanto más sospechosa cuanto que mi mirada insiste en él, sospecha de sí misma, priva a mis gestos de ingenuidad, y a mi percepción de franqueza. En efecto, ¿cómo verme? Pero ¿cómo mirarme sin mirar mi propia mirada, que me mantiene a distancia y me exilia de mí?... Toda representación es paradójica; el sí mismo sólo se capta en ella con la condición de perderse. La paradoja del títere no tiene nada que envíarle a la del comediante. La ausencia de sí mismo del mecanismo determina la gracia del títere, la inocencia de su movimiento (Enaudeau, 1998, p. 30-35).



Fig. 4. Vuelos de agua, Univerdanza, Colima.
Fotografía: Alejandro González, bailarín Alejandro Vera (2019).

Resultados

Para que se pueda orientar a los ejecutantes hacia formas nuevas de movimiento y expresión, el coreógrafo ha de comprender cómo el cuerpo, por sí solo, refleja lo que al individuo le ocurre en ese momento. La representación significativa de los gestos debe tener sentido para el espectador; todos los gestos creados para la escena deberán tener una conexión real con los estados emocionales fáciles de identificar. El coreógrafo deberá ser sensible y descifrar a través de la observación –tanto de la postura, como del movimiento en sí– el mensaje que el intérprete transmite. A partir de ese momento, se podrá considerar que los movimientos corporales y posturales tienden a ser repetitivos; esto es porque el significado del mensaje está contenido siempre en la acción, que toma sentido en el contexto y jamás en un movimiento aislado.

...el desarrollo normal progresa hasta un punto en el que la capacidad de pensar está liberada del cuerpo. La consecuencia es que la emoción se registra intelectualmente -en la mente- mejor que físicamente -en el cuerpo- si el desarrollo se sucede con normalidad. Por lo tanto, aunque es indiscutible que la capacidad de verbalizar y la emoción cognitivamente mediada evolucionan, el cuerpo nunca deja de ser una parte fundamental del sistema de mostrar emociones (Maroda, 2002, p. 2).

Necesidades, sensaciones, emociones, pasiones, recuerdos y movimientos voluntarios son parte indivisible del sentimiento de conciencia, que a su vez es indudable y persistente. La danza es un arte, en el que confluyen el alma y el cuerpo, muestra una psicofisiología indivisible y constante donde el mensaje es, en sí mismo, la totalidad del problema.

La redundancia significante de los gestos constituye la clase de los símbolos rituales: el musulmán que a la hora de la oración se prostra hacia el este; el sacerdote cristiano que bendice el pan y el vino; el soldado que rinde honores a la bandera; el bailarín o el actor que “interpreta” un combate o una escena de amor dan, con sus gestos, una actitud significativa a su cuerpo o a los objetos que manipulan (Durand, 1968, p. 18).



Fig. 5. Migraciones, Grosso Modo, Querétaro.
Fotografía: Antonio Farías, bailarinas: Barbará Valencia, Aranza Álvarez y Jessica Contreras (2015).

Conclusiones

El cuerpo tiene su mundo, lo comprende y lo interpreta sin conceptos, porque en él habita, se mueve y siente y el cuerpo es la medida de las cosas.

Para que el momento escénico pase de un simple cliché a un momento de experiencia estética, se requiere que la obra en su conjunto y la percepción del espectador coincidan lo más posible con el mensaje que el cuerpo del ejecutante transmite.

En ocasiones, la enseñanza de los códigos visuales queda en manos de los medios de comunicación masivos; éstos estandarizan las maneras de ver del auditorio y también la representación de los actores, quienes deben adoptar determinado código corporal. La forma de percibir el fenómeno escénico deriva de lo que los espectadores aprenden de manera inconsciente por la exposición a la televisión comercial y otros medios. Esto que se conoce como cliché y establece las reglas de la expresión corporal de los ejecutantes que, convencionalmente, producen una reacción emocional, la cual es percibida por el público como normal, pero que puede ser manipulada intencionalmente.

La audiencia de un evento de danza contemporánea interpreta y procesa grandes cantidades de imágenes, que ocurren en fracciones de segundo; estas imágenes integran diversos elementos a los que se les impone, de forma inconsciente, la identidad de conceptos preestablecidos; ese proceso permite generar un sentido lógico de asimilación. De esta manera, se reduce la complejidad de lo móvil en la danza y se identifican los signos simples creados en ella: esos signos son representaciones del coreógrafo que, a su vez, es intérprete.

Actuar es representarse y representarse es fingir; las cosas adquieren sentido solamente para actuar sobre ellas, así lo real desaparece dejando sólo la representación.

Para favorecer la verosimilitud en el proceso escénico, se propone que los participantes de la puesta en escena realicen un análisis previo sobre la relación que existe entre las posibles imágenes generadas por espectadores invitados al proceso del montaje y las que intencionalmente se producen como parte de un proceso creativo. Posteriormente, se comparan los datos de los intérpretes y los de los espectadores participantes del montaje y se registran las convergencias.

Bibliografía

- Aristóteles. (1974). *Poética*. (R. Hispánica, Ed., & V. García Yebra, Trad.). Madrid, España: Gredos.
- Delgado García, J. M. (2002). ¿Es la Cara el Espejo del Alma? *Elementos Ciencia y cultura*, 9(47).
- Durand, G. (1968). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Enaudeau, C. (1998). La paradoja de la representación. Arcis, Italia: Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Recuperada de www.philosophia.cl/
- Filinich, M. I. (2004). *Enunciación y alteridad*. Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje.
- Lacan, J. (1976). *La instancia de la letra en el inconsciente o la razón desde Freud. La dirección de la cura y los principios de su poder*. México: Siglo XXI.
- Le Breton, D. (2010). *Cuerpo sensible*. Santiago, Chile: Metales pesados.
- Maroda, K. J. (2002). Seduction, Surrender and Transformation: Emotional Engagement in the Analytic Process. En T. A. Press, *Relational Perspectives* Vol. 13. Londres: The Analytic Press London.
- Medellín, A. C. (2015). *Federico Castro. Del origen de la danza a la danza contemporánea en México*. Querétaro, México: Universidad Autónoma de Querétaro.
- Meyerhold, V. (1998). *El actor sobre la escena. Diccionario de la práctica teatral*. México: Escenología.
- Noverre, J. J. (1981). *Cartas sobre la danza y los ballets*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Sanchs, C. (1943). *Historia universal de la danza*. Buenos Aires: Centurión.

9

El universo semiótico en la puesta en escena de *Broken Heart Story* de Saara Turunen

*The Semiotic Universe in the Staging of
Saara Turunen's Heartbreak Story*

Mtro. Antonio Castro Lappi (Tony Casla)

Universidad Complutense de Madrid/
Escuela Superior de Arte dramático Eòlia

En la escena, su representación

Resumen

Este artículo reflexiona sobre la importancia de la semiótica en una puesta en escena. Broken Heart Story es un montaje ideado a partir de la semiótica teatral. Todos y cada uno de los elementos que hay en escena poseen un significado claro y concreto que ayudan al espectador a crear un universo paralelo, para enriquecer la comprensión total de lo que esta historia pretende contar.

Palabras clave: Saara Turunen, dramaturgia finlandesa, semiótica teatral, sala Atrium.

Summary

This article reflects on the importance of the semiotic in the staging. Broken Heart Story is a play what has been devised from theatrical semiotic. Every element there is on stage has a clear and specific meaning that helps the audience create a parallel universe that enriches the comprehension of what the story pretends to tell.

Keywords: Saara Turunen, Finnish Dramaturgy, Theatrical Semiotic, Atrium Theatre.

La dramaturgia finlandesa es una gran desconocida fuera de sus fronteras. Los vínculos de Finlandia con los países hispanohablantes se han reforzado gracias a las producciones culturales, sobre todo audiovisuales. El carácter latino, el clima, los paisajes sempiternos de las playas abarrotadas han hecho que los finlandeses se fijen en lo que para ellos es exótico. No es de extrañar, por tanto, que Saara Turunen (1981), una estudiante de dirección escénica y dramaturgia de la Escuela de Artes Escénicas de Helsinki, eligiera Barcelona como destino Erasmus y realizara un curso académico en España.

La revista mexicana *Paso de gato*, en su número 52, en 2013, dedicó un especial a la dramaturgia finlandesa. Nombres como los de Kristian Smeds, Juha Jokela, Otso Kautto, Laura Ruohonen o la misma Turunen empiezan a aparecer en las carteleras de teatros y festivales españoles y mexicanos hasta extenderse a otros países hispanófonos.

Instituciones mexicanas, finlandesas y españolas unieron fuerzas para crear sinergias que actualmente están en vigor (Bergius, 2013)

Saara Turunen es un gran ejemplo de esta horneada de dramaturgas y dramaturgos finlandeses. La joven novelista, dramaturga y directora teatral ha conseguido las distinciones más importantes de Finlandia, a pesar de su juventud (Turunen, 2020)

Sus libros, novelas y literatura dramática, han sido traducidos a 13 idiomas.

Puputyttö- La chica conejita fue la primera pieza teatral que llegó a México, bajo la dirección de Gabriela Ochoa, al Festival Cervantino (SDPnoticias, 2011).

El texto literario dramático de *Broken Heart Story* es una especie de cuaderno de dirección más que un texto para ser representado. Una guía para la autora/directora que generalmente firma la dirección y escritura de sus piezas; sin embargo, es necesario comentar que, ya en el texto, es posible vislumbrar la importancia que le proporciona al campo de la semiótica teatral.

Una historia que contrapone razón y corazón, alma y cuerpo. Una escritora se encuentra bloqueada en su proceso creativo y decide travestirse de hombre, con bigote incluido, porque ellos sí tienen la capacidad de ser libres. El alma

de la escritora emerge como contrapunto, como aquella parte que quiere y necesita divertirse, sentirse femenina, amada... Un conflicto que hará dudar a la protagonista en cada paso que dé a propósito de su cometido. Otros personajes secundarios reforzarán los dos lados de la balanza: un chico rico que le permitirá poder dedicarse a la escritura exclusivamente; un gato salvaje e independiente; unos padres tradicionales que le recuerdan su origen cultural... Un puzzle difícil de ordenar como una historia canónica, formado, más bien, por imágenes y un hilo conductor.

Turunen explica, en una entrevista, en *Paso de gato* cómo cuando empezó a escribir *Broken* no quería abordar temas sentimentales para lograr ser una autora creíble. Una amiga de la dramaturga leyó el texto y le dijo que era excesivamente irónico y seco. Oír estas palabras la hundió anímicamente y al llegar a México, al citado anteriormente Festival Cervantino, visitó a una vidente que le confesó que la veía inmensamente infeliz. Tras ese encuentro, Saara empezó a escribir lo que sentía, permitiéndose expresar sentimientos. Así, se dio cuenta de que el amor y el arte formaban parte de un todo (Turunen, 2013). La dramaturga finlandesa quería plasmar el autorretrato en el arte. Muchos son los ejemplos de las artistas que utilizan el autorretrato en su obra. Dejar constancia de que ellas, como artistas mujeres, también existen y quieren formar parte de la historia del arte.

La dualidad amor y arte se convertirá en dos personajes que, en realidad, es uno solo. Dos temas que convergen y que se han tornado indivisibles. Temas que responden a cuestiones universales, tales como las decisiones, la identidad, el alcanzar la felicidad en la vida...

La denuncia social y política que Turunen hace en sus escritos sobre el papel de la mujer ha sido indispensable para colocarla en el colofón de portavoces del feminismo nórdico europeo. En *Broken*, se denuncia el papel de la mujer en la sociedad actual. La finlandesa deja claro que, aunque Finlandia sea uno de los países más desarrollados del mundo, con una de las mejores educaciones, no significa que el machismo no siga imperando en la sociedad. La mujer sigue teniendo un papel secundario. Una paradoja que Amnistía Internacional denunció en 2019, en un documento titulado: *Tiempo de cambio: justicia para las víctimas de violaciones en los países nórdicos* (Amnistía Internacional, 2019).

1. Entiéndase el vocablo como concepto dramatúrgico; el 'tema' como eje de estructuración, como principio de coherencia. (Ley, 2020)

Los temas¹ universales, como éste, ayudan al espectador a entender mejor el espectáculo y permite llegar a otras culturas o tornarse atemporal, lo que se traduce en más posibilidades de éxito como ha sido con este espectáculo.

Es cierto que, el papel de la mujer, y también del hombre, es diferente en cada grupo sociocultural, determinado por la cultura, religión, clase social u otros fac-

tores. Sin embargo, en las culturas tradicionales se le ha otorgado el encargo de gestar nuevas vidas, y muy a menudo, de la educación de estas. Además, la hormona oxitocina que produce la mujer, tanto en el parto como durante el periodo de lactancia, ha sido un discurso utilizado como excusa durante años para que posea la exclusividad de la crianza de los hijos, obligándola a desistir o apartar momentáneamente sus sueños o inquietudes (López, 2017). La oxitocina crea vínculos emocionales entre la madre y el hijo, pero está científicamente comprobado que el hombre segregá la misma hormona y crea la relación paterno filial de exacta manera. Por tanto, no es un argumento válido y, por esta razón, Turunen lo reivindica en sus obras.

La mujer que entra en la treintena y no tiene hijos puede crear una cierta perturbación; los médicos ya ponen en alerta las señales; la sociedad comienza a murmurar y a opinar, provocando, con todo esto, un sentimiento de culpa a la mujer totalmente externo a ella. Durante el siglo pasado, las mujeres no tenían hijos por las guerras, por la pobreza o por infertilidad. Actualmente, no todas las mujeres tienen el deseo de ser madres, aun cuando pueden serlo (Agudo, 2013). Una dicotomía que se ve plasmada en esta pieza a través de dos personajes: la mujer con bigote y el Alma.

El espectáculo que se va a analizar fue visto en 2016, en la Sala Atrium de Barcelona. Una pequeña sala de teatro independiente para una cincuentena de espectadores. Traspasado el recibidor, se entra a la sala y se percibe el espacio escénico y en él, la escenografía. En el caso de *Broken Heart Story*, se podía contemplar cada uno de los elementos escenográficos gracias a una luz cálida y tenue, una luminosidad que acercaba al espectador a un costumbrismo rancio, antiguo, pasado.

El color amarillo es el más contradictorio de todos los colores: por un lado, es el color del optimismo, el color de la madurez, el color que anuncia la llegada de la muerte sea simbólica o no, es el color de la sabiduría, del entendimiento (razón), de la concentración, de la creatividad, de la espontaneidad y de la impulsividad; por otro, es el color de la negatividad, de la envidia, de los celos y de la inseguridad. Es el color de lo masculino, por esa razón impera en el ambiente. Dos caras de la misma moneda que, sin ser consciente, el espectador recibe por parte de los elementos y objetos dispuestos en escena: una lámpara de pie, un armario, flores secas, ... e incluso, otros que, aunque no son amarillos, proceden de un color derivado de éste como las puertas del armario, los muebles, el papel con el que están forradas las paredes. Esto mismo es de lo que se habla, lo que se quiere transmitir con la dualidad de los personajes, con los colores, con las jerarquías: la contradicción. Una contradicción vital, emocional y sentimental que no permite seguir para adelante (Heller, 2004, p. 152).

A colación del tema de la contradicción, los personajes conforman parejas que pertenecen a un mismo planeta, aunque uno es la cara visible y el otro la invisible. Se toma como primer ejemplo al personaje protagonista, la “Mujer con bigote”. Una mujer que se esconde detrás de un bigote, signo claro de hombría, y que puede despreocuparse, como él, de la gestación y educación de los hijos. El bigote, elemento de caracterización, adquiere una significación, a modo de sinédoque, de todo aquello que remite la parte negativa de no ser hombre en la sociedad (Sánchez, 2007). Como denuncia social, la finlandesa va más allá, pues la escritora, es decir, la intelectual, es la que debe llevar el bigote, como si solo los hombres pueden formar parte de la élite del conocimiento (López Rosell, 2016).

Además, el vestuario enriquece esta idea: traje de chaqueta negro, zapatos negros de piel, corbata, chaleco... Todo de color negro, acompañándonos a la oscuridad, al futuro negro; a lo malo, a lo misterioso; a la controversión; a la individualidad; a la protesta; a la rebeldía; a la nada. Lo viril como lo no bueno. Apréciese el uso que hace Turunen del color negro. Color que se asocia al poder, al autoritarismo. El simbolismo del negro también significa el final de algo, la muerte o pérdida, en este caso, de libertad (Heller, 2004, p. 231-232).



Fig. 1. La actriz Carla Torres interpretando a la “Mujer con bigote”. Fuente: fotografía de Nicolás Jódar.

El personaje del “Alma” es la cara invisible del anterior. La otra parte, la femenina. La que la escritora quiere tener solo cuando le viene en gana. La parte divertida, sexual, hormonal, visceral. Comparte biografía con la “Mujer con bigote”, pero sus experiencias son un repliegue íntimo que pertenecen a la parte del “Alma”.

La “Mujer con bigote” sabe que, si quiere escribir novelas para llegar a las casas de sus lectores, el “Alma” le ofrecerá los ingredientes básicos para que el texto pueda fluir. En su caso, ésta lleva un vestido rojo, con unos zapatos rojos de tacón y unos labios pintados de color rojo carmín. Es el color de este personaje. El rojo como color de las pasiones, tanto positivas como negativas, amor/odio. El color del calor, de la felicidad, de la proximidad y la extroversión. Es el color de la guerra, de lo prohibido y peligroso, de la vida, de la seducción y del erotismo. Del sexo y la inmortalidad (Heller, 2004, p. 101-108). El personaje no entiende de sacrificios, vive en un libre albedrío sin ser consecuente. Vive. Sin tener en cuenta lo que pasa, sin darse cuenta de que la vida pasa y se va. Vive. En este caso, se comprueba que las piezas de ropa forman parte del universo más estereotipado de la mujer, así como el color rojo que la acompaña. Algo así como la mujer de rojo, una Marilyn Monroe a la finlandesa (Heller, 2004, p. 111-112).

De entre los demás personajes, cabe hacer notar los del “Padre” y la “Madre”. Son personajes estudiados semióticamente al dedillo, como los dos anteriores. En este aspecto, la “Madre” se nos expone como la investigadora, ese ser que llega a casa de su hija o hijo y recorre todo el apartamento en búsqueda de errores en el orden y la limpieza, en la comida, en la ropa o en cualquier otro quehacer doméstico para demostrar que ella es la “Madre” y sin ella y sin sus consejos están perdidos. Un momento de la pieza cómico por lo verosímil. Representa la mujer que su hija, la “Mujer con bigote”, no quiere llegar a ser. La “Madre” aparece con una aspiradora de color azul. Ella viste un vestido de corte clásico de color azul y se mueve como una aspiradora, un brillante significado de su simbolismo: la cosificación de la mujer como esclava de la limpieza. El azul nos ayuda a recrear el mundo de la mujer esclava de la limpieza, ya que simboliza la fidelidad, la lealtad, la pasividad, la fantasía y la ilusión (Heller, 2004, p. 56-58). Una ilusión falsa, pues *a priori* parece maravillosa, pero está cargada de una significación de infelicidad.

El “Padre” exhibe para con su hija unas dotes de machismo y sabiduría rancia sobre los hombres y lo que éstos hacen con las mujeres, excluyéndose él del gremio. Existe, también, un personaje masculino secundario llamado “Hombre joven” que comparte similitudes con el “Padre”. Cumplen los rasgos característicos. A primera vista, los personajes pueden parecer demasiado simples; sin embargo, no es más que una contraposición hombre-mujer de personajes tipo. Las vestiduras de ellos son similares, con tonos marrones y trajes de corte clásico y conservador. Las tonalidades marrones nos conducen mentalmente a los excrementos, es decir, a lo sucio, desagradable, antierótico. A la pereza y necedad. A lo robusto e inquebrantable (Heller, 2004, p. 437-439).



Fig. 2. Arriba, de izquierda a derecha: David Menéndez ("Hombre joven"),
Vero Cendoya (la "Madre"), Pepo Blasco (el "Padre").
Abajo, de izquierda a derecha: Carmela Poch ("Gata Daisy"/"Mujer muerta"),
Patricia Mendoza (el "Alma"). Fuente: Nicolás Jódar Fotografía.

Otros personajes estereotipados forman parte del universo de *Broken Heart Story*: la Gata Daisy, la vecina, el hombre descuartizador, el hombre extranjero, Beethoven, una vendedora.

El gato aparece personificado en la “Gata Daisy” y, además, muerto, en forma de calavera, sobre el escritorio de la “Mujer con bigote”. El personaje alegórico de la “Gata Daisy” es un reflejo de la conciencia de la “Mujer con bigote”: el gato es un animal salvaje, egoísta, individual. En la cultura vikinga, el gato es símbolo de fertilidad. Asimismo, en la egipcia, la diosa Bastet era representada con una cabeza de gata que simboliza fertilidad, feminidad, maternidad y sensualidad (Saiz, 2014). Contradicciones, una vez más, con las que la mujer se ve entrometida sin querer. No se puede olvidar que en la Edad Media las mujeres y los gatos eran quemados en las hogueras juntos y desollados (Arias, 2016).

El corazón es un personaje más en esta historia. En la tradición bíblica, el corazón es la sede de la inteligencia, del conocimiento, de la sabiduría. Empero, en la psicología musulmana, el corazón es el lugar donde se esconden los secretos. Estas dos acepciones sirven para entender el papel que juega el corazón dentro de este montaje teatral (Chevalier & Gheerbrant, 2000).

Si se recuerda la mención anterior a las paredes forradas de papel, se puede, ahora, clarificar que los dibujos existentes en el papel son limones. En el judaísmo, el limón es el corazón, de ahí que Turunen elija ese dibujo y no otro, y el limonero como árbol que aparece dentro del armario con sus limones a punto de caer (Bruce-Mitford, 1997). El limonero, por antonomasia, será el árbol de los corazones, allí donde la vida te brinda la oportunidad de guardar, de tener o de ver nacer corazones nuevos. En el espectáculo, hay un momento en que la “Gata Daisy” y el descuartizador se exprimen limón por encima, significando el corazón roto que se desliza por la piel.

De la misma manera, una radio acontece en la pieza a modo de corazón. Los cables simulan las venas y arterias, arrancados del aparato. La radio es un medio de comunicación, un aparato electrónico que envía señales de audio a través de ondas de radio, del mismo modo que el corazón envía señales al cerebro y viceversa.

Igualmente, el “Alma” va dejando dibujos de corazones desde el inicio del espectáculo. La dramaturga concede a este símbolo una notoriedad muy destacable.

El mobiliario no juega un papel demasiado importante en este espectáculo. Es verdad que tiene su significado, pero no son jugados como elementos escenográficos, más sí como elementos semióticos inmóviles. El armario es uno de ellos, un mueble con compuertas, que no deja entrever lo que sucede detrás

de él. Infelicidad, misterio, infidelidad, no libertad, son algunos de los adjetivos que ofrece un armario cerrado durante más de una hora de espectáculo (Redacción, 2014). Por esta razón, posee tanta fuerza la imagen del armario abriéndose, en el que ha florecido y crecido un limonero en su interior.

Otros componentes de menor relevancia, pero igual de potentes a nivel semiótico, son, como primer ejemplo, la cornamenta del ciervo que hay sobre el sofá, incrustada en la pared. Se encuentra en la sombra, lo cual es digno de mención porque la autora no ha querido que estuviese en otro lugar del espacio escénico. La cornamenta de los cérvidos se regenera; la idea de regeneración vital nos transmite la incansable e insaciable labor del machismo por persistir como especie animal líder. Asimismo, en la cultura nórdica, los cuernos connotaban virilidad, valentía y poder (McClue, 2018).

Sobre la escritora, justo encima de su cabeza cuando está sentada en su escritorio, se puede observar el cuadro de *La Magdalena* del Greco. Se trata de un cuadro de una virgen. Tiene la mano en su pecho y los dedos centrales medio abiertos que nos remiten a la idea de: “*Lo digo y lo hago de corazón*”. Es de vital importancia y de carga semiótica cómo el Greco pintaba una mata de romero para desprestigiar a la mujer o al hombre: en ella, se dice que es una ramera; en él, que es un pecador (Dueñas Rey, 2017).

Posa sobre ella una capa que veremos que la “*Mujer muerta*” portará como guiño. Una calavera de gato sobre un libro aparece en el cuadro. Recuérdese la calavera que también está posada sobre la mesita de la escritora. La calavera es la caducidad de la existencia vital, el fin del ser libre y egoísta (Vidal Toutin, 2016). Por esta razón, la misma actriz interpreta a la “*Gata Daisy*” y a la “*Mujer muerta*”.

Retomando el análisis del espacio, hay que mencionar la importancia del espacio onírico y mental que redimensiona el pequeño espacio físico. Los elementos dramatúrgicos ayudan al despliegue de los demás espacios: la iluminación, el espacio sonoro, la música... Convirtiendo así la casa de la escritora en mil espacios a la vez, de la misma manera que nuestra mente nos lleva a lugares inimaginables. Se puede afirmar que es un espacio cambiante dentro de un esqueleto de espacio cerrado. En palabras de la investigadora teatral Jara Martínez, se trataría de una tipología de escenografía semifija y espacio consecutivo, es decir, sin cambios de movilidad de los elementos mobiliarios o decorativos, pero sí cambios de espacio sonoro e iluminación, la puesta en escena se desarrolla en espacios dramatúrgicos diferentes de manera consecutiva (Martínez Valderas, 2017).

El espacio sonoro y la música son fundamentales en el montaje. Una música melancólica acompaña todo el espectáculo al espectador para adentrarse en el mundo de la escritora. Las canciones cambian al mismo ritmo que cambian las historietas que la escritora tiene en mente. La parodia que caracteriza a los personajes también va acompañada de música: música de terror en la escena del descuartizador; música fúnebre en la muerte de la Mujer Muerta; música romántica con el italiano; música disco para la discoteca... (Kasulin, 2001).

Broken Heart Story juega con significados y simbolismos que son, en su mayoría, ampliamente entendibles, inteligibles o consensuados, prácticamente universales como los denomina el semiólogo Salguero Lamillar². De este modo, el público que podrá lograr entender el espectáculo es mucho mayor. Esta fue una de las preguntas que los alumnos preguntaron con más curiosidad: ¿cómo puede un espectador que no sabe de semiótica entender un espectáculo cargado de simbolismo y significación? La semiótica se utiliza en la vida diaria, en la publicidad de nuestros teléfonos inteligentes, en los canales de televisión, en los programas de radio, en las vallas publicitarias.

El problema de recepción aparece cuando se utilizan ejemplos concretos o específicos: religiosos, de una cultura minoritaria o ajena a la nuestra, que no permite la comprensión total del mensaje del espectáculo. No obstante, como arte, el teatro puede emocionar, aunque el receptor no entienda el idioma o las acciones cotidianas propias de una cultura determinada como, por ejemplo, una tribu de una isla del Pacífico.

En el teatro de gesto, movimiento o en el circo, se intenta trabajar con el máximo consenso simbólico y de significado para que una amplia mayoría de población mundial no tenga problemas de recepción.

Nuestra experiencia como público/espectador de teatro occidental u occidentalizado interfiere en la comprensión de otras manifestaciones teatrales como el teatro oriental o el africano, si no se tiene conocimiento sobre estas. La semióloga Eileen Blumenthal, en su artículo *Corrientes orientales: la tendencia del teatro occidental* expone cómo desde finales del siglo XIX y, sobre todo, en los siglos XX y XXI, muchos artistas occidentales (coreógrafos, músicos, directores de escena, diseñadores de moda, escenógrafos, entre otros) están adaptando el arte oriental provocando un proceso de hibridación sumamente interesante. El público es desconocedor de esta mescolanza y, en muchas ocasiones, la atribuye a la originalidad o creatividad de los artistas occidentales (Blumenthal).

En definitiva, Saara Turunen nos presenta un espectáculo en el que, como dice Kowzan (1969), en teatro todo es signo, y ella lo ha tenido en cuenta en cada uno de los detalles. Los elementos dramatúrgicos están repletos de signos, tal

2. Francisco José Salguero Lamillar (2001) pone el ejemplo del signo lingüístico como símbolo universal, al ser el más claro en el ser humano, a diferencia de otras formas simbólicas que dependen de una cultura o un tipo de manifestaciones.

y como se ha analizado. Los encontramos en el texto, en el vestuario, en el espacio escénico, en la iluminación, en la música, en el espacio sonoro, en el atrezo, en el uso de los colores y su simbología occidental... Un enjambre lleno de recovecos donde todo está medido y justificado.

Este espectáculo es un gran ejemplo que corrobora el enriquecimiento de una puesta en escena, si se tiene en cuenta la semiótica teatral. Gracias a esta suma de componentes, el imaginario es capaz de viajar a una multitud de universos donde la dramaturga y directora nos acompaña de la mano durante este viaje. Una propuesta de denuncia social transformada en arte.

Bibliografía

- Agudo, A. (2013). Vida y Artes. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com/sociedad/vidayartes.html>: https://elpais.com/sociedad/2013/09/20/actualidad/1379705104_604726.html
- Amnistía Internacional (2019). *Diario Público*. Recuperado de [www.publico.es](https://www.publico.es/sociedad/violacion-amnistia-internacional-denuncia-altos-indices-violencia-sexual-paises-nordicos.html): <https://www.publico.es/sociedad/violacion-amnistia-internacional-denuncia-altos-indices-violencia-sexual-paises-nordicos.html>
- Arias, J. (2016). *El País*. Recuperado de [www.elpais.com](https://elpais.com/internacional/2016/11/22/actualidad/1479835819_627916.html): https://elpais.com/internacional/2016/11/22/actualidad/1479835819_627916.html
- Bergius, N. (2013). Una mirada a la literatura dramática finlandesa. *Paso de gato*, 24-25.
- Blumenthal, E. (s.f.). *Corrientes orientales: la tendencia del teatro occidental*.
- Bruce-Mitford, M. (1997). *El libro ilustrado de Signos Y Símbolos*. Ciudad de México: Diana.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2000). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- Dueñas Rey, C. (2017). El Greco y sus jeroglíficos. Recuperado de Leyendas de Toledo: <https://www.leyendasdetoledo.com/el-greco-y-sus-jeroglificos/>
- Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: GG.
- Kasulin, A. (2001). La relación música-drama desde la composición (3). Música y elementos dramáticos. Recuperado de [www.mundoclasico.com](http://www.mundoclasico.com/articulo/1713/La-relación-música-drama-desde-la-composición-3-Música-y-elementos-dramáticos): [https://www.mundoclasico.com/articulo/1713/La-relación-música-drama-desde-la-composición-3-Música-y-elementos-dramáticos](http://www.mundoclasico.com/articulo/1713/La-relación-música-drama-desde-la-composición-3-Música-y-elementos-dramáticos)
- Kowzan, T. (1969). *El signo en el teatro. En El teatro y su crisis actual*. Caracas: Monte Ávila.
- Ley, P. (2020). *Revista Ítaca Èolia I+D*. Recuperado de www.itaceaolio.cat: <https://www.itaceaolio.cat/es/sobre-la-necessitat-del-tema---tema-1>
- López Rosell, C. (2016). *El Periódico de Catalunya*. Recuperado de [www.elperiodico.com](http://elperiodico.com): <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20160510/broken-heart-story-sala-atrium-la-peleona-5121092>
- López, A. (2017). TecnoXplora. Recuperado de [https://www.lasexta.com](http://www.lasexta.com)/tecnologia-tecnoxplora/: https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnoxplora/ciencia/divulgacion/oxitocina-hormona-que-puede-evitar-infidelidad-provocarla_201704255901926b0cf2461b6dead9b2.html
- Martínez Valderas, J. (2017). *Manual de espacio escénico. Terminología, fundamentos y proceso creativo*. Granada: Ediciones Tragacanto.

- McClue, J. (2018). Símbolos, mitos y arquetipos. Recuperado de Abajo-comoarriba: <http://abajocomoarriba.blogspot.com/2018/08/cuerdos-y-unicornios.html>
- Redacción, B. (2014). BBC. Recuperado de www.bbc.com: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/04/140408_mesas_muebles_significados_mr_finde
- Sánchez, J. (2007). 20minutos. Recuperado de www.20minutos.es: <https://www.20minutos.es/noticia/322134/0/plataforma/recuperacion/bigote/>
- Saiz, Y. (2014). La Vanguardia. Recuperado de www.lavanguardia.com: <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20140404/54405413012/el-gato-la-mascota-del-futuro.html>
- Salguero Lamillar, F. J. (2001). *Teoría general de los signos y del significado*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- SDPnoticias. (2011). SDPnoticias.com. Recuperado de www.sdpnoticias.com: <https://www.sdpnoticias.com/nacional/representaran-conejita-mexico-saara-chica.html>
- Turunen, S. (2013). Yo como material. *Paso de gato*.
- Turunen, S. (2020). Saara Turunen. Recuperado de www.saaraturunen.com: www.saaraturunen.com
- Vidal Toutin, N. (2016). Arte al límite. Recuperado de www.arteallimite.com: <https://www.arteallimite.com/2016/06/15/que-significa-la-calavera-en-el-arte-que-contiene-en-el-trabajo-de-los-grandes/>

10

Relación de significados del cuerpo del actor y el personaje: reflexiones desde la semiótica teatral

*Relationship of Meanings of the Actor's Body and the
Character Reflections from Theatrical Semiotics*

Dra. Claudia Fragoso Susunaga
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

En la escena, su representación

Resumen

Considerando los niveles de significación de la interacción cuerpo actor-cuerpo personaje, pretendemos reflexionar sobre el mecanismo de creación del otro como un proceso de significación del ser, sentir y decir a partir del personaje. Partimos de la conceptualización del personaje literario, creado por un dramaturgo, el cual será abordado con las herramientas actorales para su concreción en la puesta en escena. Desde el modelo actancial semiótico de análisis, el cuerpo se inviste externa e internamente en función al proceso de comunicación y significación, el cuerpo del actor en personaje llega a plantear su realidad ficcional, en la verosimilitud de la escena.

Palabras clave: semiótica teatral, actor, personaje, cuerpo.

Summary

Considering the levels of meaning of the interaction between the body actor and the body character, we intend to reflect on the mechanism of creation of the other as a process of meaning of being, feeling and saying from the character. We start from the conceptualization of the literary character, created by a playwright, which will be approached with the actor's tools for its concretion in the staging. From the semiotic acting model of analysis, the body is invested externally and internally as a function of the communication and meaning process, the body of the actor in character comes to pose its fictional reality, in the verisimilitude of the scene.

Keywords: Theater Semiotics, Actor, Character, Body.

Introducción

Dentro de la teoría teatral se ha desarrollado un sólido campo de investigación de semiótica teatral, adecuando conceptos, estructuras y metodologías al fenómeno escénico, desde el soporte textual de las obras literarias de autor hasta el fenómeno representacional. En esta reflexión, se toma como referencia a los semiólogos teatrales como Patrice, Pavis, María del Carmen Bobes Naves, Fernando del Toro y Anne Ubersfeld, quienes han hecho sustanciosas aportaciones en torno al texto espectacular y el rol de las actrices y los actores en la puesta en escena.

Los investigadores han abordado el teatro como un fenómeno complejo en el que todos los elementos lingüísticos y no lingüísticos que lo componen tienen la posibilidad de significarse en un contexto determinado, desde el concepto *germen* hasta el momento de su interacción con los espectadores (Bobes Naves, 1988, p. 74). Así mismo, se remitió a las observaciones en torno a la construcción de personaje de Stanislavski, Mijail Chéjov, que argumentaban sobre el trabajo interno del actor y sobre el entrenamiento físico, así como a Sanchis Sinisterra, quien desarrolló una propuesta a partir de la dramaturgia actoral.

Para efecto de estas reflexiones, vamos a basarnos en la concepción dramática del teatro, es decir aquella que se fundamenta en un texto de autor, en el cual se distinguen, por lo general, la voz del dramaturgo, la situación, las acotaciones y los personajes con sus diálogos, contándonos una historia. Ante dicho

texto, el director y los demás participantes, llamados creativos, escenógrafo, iluminador, musicalizador, vestuarista, atrezzista, se encargan de la traducción conceptual y visual mediante el decorado, la luz, el audio, el vestuario y la utilería. En este contexto, el rol de actrices y actores consiste en actualizar los aspectos significantes de los personajes. Justamente, la propuesta de la presente disertación es distinguir, desde la semiótica, el desarrollo del personaje y sus acciones a partir de la corporalidad actoral.

Se reconoce perfectamente que existe una enorme gama de posibilidades escénicas que permiten observar la relación entre el cuerpo de actrices y actores, así como su proceso de creación de personajes, partiendo de ideas, imágenes, narrativas, sonidos, que no tienen texto. Aquí no se pretende priorizar ninguna de ellas; no obstante, es preciso señalar que la vinculación desde el texto de autor permite apuntar de manera más eficaz los aspectos de la relación cuerpo-signo en escena, puesto que tenemos unos personajes delineados previamente, además de las acciones que los definen, que es el propósito de este trabajo. Determinar la significación de los cuerpos de actores y actrices en cualquier otra forma de manifestación escénica, es una oportunidad de análisis para otro momento.

Es comprensible que las posibilidades de un estudio semiótico son múltiples, dependiendo del enfoque que se le pretenda dar al objeto de conocimiento, desde lo productivo receptivo, tendiendo una relación significativa entre el creador escénico y el espectador; desde la sociosemiótica, de acuerdo con el contexto socio-económico-cultural de los signos, en el fenómeno escénico; desde la antropología cultural de las manifestaciones interculturales, en las experiencias orientales o de culturas latinoamericanas; desde la fenomenología, en tanto experiencias y percepciones que relacionan la acción y la recepción (Pavis, 2000, p. 26). El estudio puede ampliarse o sintetizarse según el enfoque del investigador, para efectos de esta disertación, centraremos la atención en el enfoque receptivo en el que se efectúa un proceso de comunicación, basado en los signos empleados.

Desde una perspectiva literaria, el texto escrito por un dramaturgo tiene elementos de significación en el lenguaje, el diálogo, entendido como el texto principal y las acotaciones o indicaciones como el texto secundario (Ingarden, 1997, p. 157). Este lenguaje cumple diferentes funciones: el primero será actualizado en escena por los actores, se concretará en un aquí y ahora; el secundario, se define por signos de sistemas semióticos diversos, color, decorado, vestuario, etcétera (Bobes Naves, 1988, p. 19).

Tomar como punto de partida un texto dramático, escrito por un autor, es una de las formas más usuales de acercamiento a lo teatral. En él encontramos un discurso sobre la visión del dramaturgo, de un tema, una idea, una situación, un lenguaje y con unas reglas determinadas, que dan cauce a la ulterior puesta en escena. En el proceso del llamado trabajo de mesa, en el que el equipo de creadores escénicos estudia la obra elegida para desarrollar el concepto, es el momento en el que se buscan los primeros significados, a partir de los signos lingüísticos, de las palabras plasmadas por el autor.

Definir el sentido de las palabras, el espacio, el tiempo, sin mencionar el caso de una obra en idioma diferente al del grupo de trabajo, que implica también un proceso de estudio sobre el texto en su idioma original, será el proceso por desarrollar en esta etapa, y surgirá la idea rectora que unificará las funciones significantes de todos los elementos involucrados en el montaje. Es un proceso de estudio y puesta en común de lo que se querrá decir en el escenario, visual y verbalmente.

A partir de este proceso, se determina el sistema de signos (intención, estilo, época, luz, sonido, utilería, colores, volúmenes, etc.) en la construcción del concepto, es decir, el cómo se traducirá en el hecho escénico, las palabras del autor. Encontraremos lo denominado como texto espectacular, que se refiere a una realidad definida en tiempo y espacio, que expone cierta relación con el texto escrito, lo espectacular (entiéndase como la representación), detenta “los signos escénicos que se manifiestan como efectos de sentido y contraste”, como consecuencia de los signos textuales, pero no subordinados a ellos; “la puesta en escena es en donde se ponen en relación todos los sistemas significantes” (Pavis, 1994, p. 77).

Tradicionalmente, se reconocía una interdependencia, que se ha ido modificando, constituyéndose la puesta en escena como una entidad que es independiente del texto, pero interconectada con él, es decir, ya no se encuentra en una relación de dependencia o ilustración. Las nuevas corrientes incluso se oponen al concepto de “representación”¹, que, si bien no es el tema de este documento, no está por demás tenerlo presente.

Este texto espectacular cumple funciones semiológicas definidas: la comunicativa, la expresiva, la persuasiva y la representativa, los signos empleados para ello son visuales y auditivos y se manifiestan en el ámbito espacial, temporal o por los ejecutantes de la acción (Kowzan, 1997, p. 146). No hay que olvidar que estos signos se presentan ante el espectador para que se concreten alguna de las funciones mencionadas por Kowzan.

1. La estética de la performatividad habla de un representar como un volver a presentar, lo que le quita el carácter de creación a la acción que se manifiesta en un momento dado. Consultese Estética de la Performatividad de Erika Ficher-Lichte.

Dichas funciones y esos signos, sin embargo, no tienen una única interpretación, ya que parte de la complejidad del teatro estriba, justamente, en la polisemia. Un concepto llevado a escena es solamente una posibilidad de las múltiples existentes, como se puede constatar en todas las puestas en escena que se han hecho sobre un texto, pensemos en un Hamlet de Shakespeare o en Fuenteovejuna de Lope de Vega. Cada creador va a tener su imaginario para concretar sobre el escenario su propia interpretación de los signos, dependiendo de los recursos, las tecnologías, los espacios disponibles y las intenciones comunicativas. Esta cualidad recae también en el hacer de las actrices y los actores.

En el texto dramático, se identifican los elementos con los cuales la actriz o el actor materializarán el aquí y el ahora de la ficción literaria, mediante el trabajo y la interacción del espacio, tiempo, personajes, lenguaje y la acción, para ser éste el sistema de signos en el que se inscribe la actoralidad y como señala Eco: “El elemento primario de una representación teatral [...] está dado por un cuerpo humano que se ostenta y se mueve y que aparece como algo” (1975, p. 96). Es decir, sin hacer menoscabo a la presencia de los otros componentes significantes, el cuerpo de la actriz o del actor es uno de los elementos esenciales.

La actriz o el actor serán quienes se manifiesten sobre la escena a través de su personaje ficcional con su cuerpo real. Serán quienes generen la acción dramática, para dar cauce a los acontecimientos narrados y con esto enfrentamos en esta afirmación dos realidades: la persona y la personificación de la otredad, el personaje.

El personaje literario es una imagen conceptual de hombres o mujeres de determinado contexto sociocultural que permite en el lector la posibilidad de reflejarse o de ser “algo más”. M. C. Bobes dice del personaje teatral que éste, al igual que la obra que lo contiene, tiene un carácter social.

El personaje es a la vez ícono (tiene rasgos de modelos reales humanos) e índice (es testimonio de clase social, de tipo psicológico), es significante en su forma y significado en su sentido, es símbolo y metáfora; es decir, es todo lo que puede ser una unidad semiótica y realiza todo lo que puede hacer un proceso semiótico (Bobes Naves, 1988, p. 214).

En la puesta en escena, lo que está plasmado en el texto, en cierto sentido, no existe hasta que se materializa a un nivel físico por los actores.

Los métodos de análisis semiótico de la función del ejecutante en escena y los recursos que emplea para expresarse se valen de diferentes medios, por ejemplo, aquellos que estudian los gestos, el movimiento y las narrativas corporales, ya sea la prosémica o la kinésica. Así como la paralingüística, que devela inflexiones, entonaciones, matices, silencios, en general, palabras y la manera en cómo son dichas ya sea dentro de un contexto cultural u otro. Todo lo anterior compuesto por la actriz o el actor.

Ahora bien la otra situación que se enfrenta, desde la perspectiva comunicativa, son los niveles de realidad expresados en el hecho escénico, en consideración de lo que sucede sobre el escenario, para los personajes, o lo que viven los actores y su correlativa experiencia respecto de los espectadores, evidentemente éste es un análisis de los procesos comunicativos, que no corresponden a la propuesta del presente texto, sin embargo esos niveles de realidad se deben constatar gracias a la acción del actor o la actriz. Pensemos, por ejemplo, en el momento en que el personaje está en una situación, en la que requiere un objeto fundamental para los acontecimientos y que accidentalmente el objeto no está, el actor debe resolverlo, la carta con la información necesaria para que avance la acción o el teléfono que no está o no suena en el momento oportuno.

El cuerpo del actor debe estar en personaje ficcional y en su realidad de persona. La persona, es una acepción que expresa una entidad sobre el individuo humano y las estructuras que lo conforman. Es una construcción de la identidad que se organiza en el entorno social y se manifiesta a través de una serie de signos inequívocos que ubican a los individuos en su interacción con los otros. La persona es aquella que se define por su carácter, sus emociones, su gestualidad, sus intereses y sus problemáticas.

En el teatro, la persona, en tanto personaje, es una realidad simbólica y cargada de significación, “El personaje es, efectivamente, ese molde variable, sí, pero permanente; esa entidad espectacular histórica, evolutiva, pero a la vez duradera, que alimenta en nosotros la nostalgia de aquella ilusoria ‘continuidad perdida’. Esta entidad (personaje) se expresa en niveles de *superficie*, que dispone a los personajes de manera lineal, *profundidad*, en el que se identifica la intencionalidad y la búsqueda de sentido y la *manifestación* en dónde la o el personaje se realizan en cuerpo y figura (Sanchis Sinisterra, 2018, p. 2).

Cómo distinguir al actor y al personaje, se pregunta Anne Ubersfeld (Ubersfeld, 1998, p. 186), y puesto que es compleja la distinción, cabe señalar que la representación se basa en las funciones actanciales para identificar el rol del actor en la construcción del personaje, y como se indicó, mediante los signos auditivos y visuales permitirá una semejanza con la realidad aprehensible por el espectador.

El cuerpo de la actriz y del actor

El cuerpo es una entidad común en mujeres y varones, fisiológicamente y a grandes rasgos en apariencia, brazos, cabeza, piernas, torso, vida y muerte, independientemente de la cultura y el estrato social. Como dice Silvia Citro: “el cuerpo es nuestro anclaje en el mundo, es el medio por el cual habitamos el espacio y el tiempo y podemos llegar a captarlos –aquellas “intuiciones sensibles”, en términos de Kant, que están en la base de toda posibilidad del conocer– (2006, p. 1).

A partir del cuerpo es posible interactuar en el mundo y relacionarnos colectiva e individualmente, de manera afectiva, física y sensorial. El cuerpo manifiesta y percibe todo lo que le rodea. Todos los cuerpos cuentan con la posibilidad de expresar mediante el rostro, las manos, el torso, separadamente o en conjunto. Incluso, muchas personas son conscientes de que el cuerpo es su ser, ellos son a través de su cuerpo y a partir de la configuración cultural y social lo que les determina y con la cual se reconocen los códigos expresivos que comunican.

En las artes escénicas esas preconfiguraciones corporales de los actores se preparan para neutralizarse, puesto que el cuerpo socialmente preexistente se construye en una serie de entrenamientos, prácticas y actividades que les posibilitan reconceptualizarlo para la escena. Técnicas corporales extracotidianas, formas de habitar el cuerpo, expresiones de emoción con lo cual se comprenden las representaciones del cuerpo, de la misma manera que se realiza en la vida cotidiana, esto quiere decir, que el cuerpo del actor y de la actriz ineludiblemente está dispuesto por los elementos culturales de significación que van a permitir el proceso de comunicación reconocibles y ejecutables a voluntad en la construcción del otro. Como señala Merleau-Ponty, “la experiencia de la percepción corporal es un medio de conocimiento pre-reflexivo basado en lo inseparable del vínculo del sujeto con el mundo” (Citro, 2006, p. 3).

El cuerpo de los actores sobre la escena permite el reconocimiento e identificación por parte del espectador, lo cual facilita, lo que señalaba Aristóteles, el proceso de catarsis (reflexión o purificación), es decir a partir de la recepción es

posible que el espectador, modifique su realidad, al ver en el personaje consecuencias de sus acciones: es el empuje al individuo para que realice la acción transformadora sobre el mundo. Dice Le Breton:

El actor abraza físicamente el mundo y lo hace suyo, humanizándolo y, sobre todo, convirtiéndolo en un universo familiar y comprensible, cargado de significado y de valores, compatible, en tanto que experiencia, por cualquier persona que, como él, se inserte en el mismo sistema de referencias culturales (Le Breton, 2018, p. 10).

Será así que se produzcan cambios de manera factible por las vivencias conocidas, es parte de la socialización natural humana.

La actriz o el actor tiene que estar presente, ese es su trabajo, estar en un aquí y ahora para que se efectúen los intercambios y las transiciones sobre el cuerpo, para lo cual recurre a sus referentes y su imaginación conformando la substancia de la condición de hombres y mujeres. Una característica que nos permite reconocer al intérprete de teatro es lo que percibimos “ante todo” como materialidad presente como “objeto” real perteneciente al mundo exterior y que “después” imaginamos en un mundo ficcional (Pavis, 1994, p. 78).

Esta situación simultánea para los actores de estar presentes materialmente, pero a la vez de manera ficcional con el personaje, que es una entidad no corpórea, nos da una de las características esenciales del fenómeno escénico en donde la comunicación y la recepción se complejiza, ya que él o la que personifica no quebranta la ilusión de la ficción, puesto que el espectador ha entrado en la convención de “creer” lo que sucede en escena.

Corporalmente, las nociones para esta existencia ficcional parten de la concentración y un conocimiento de las posibilidades expresivas del propio cuerpo, el cual desarrolla atención, gesto facial y corporal, voz e imaginación que le permita a la actriz o al actor asumir, aprehender y comprender la situación del personaje y se comporte con verosimilitud, como si fuera verdad, dando sentido a las acciones, sentimientos y reacciones (celos, amor, odio, hambre, dolor, entre otras). Este material son los componentes escénicos a cargo del actor, los cuales se constituyen por el trabajo sobre sí mismo.

Las habilidades desarrolladas para dar cuenta de estos componentes pueden ser estudiadas desde la pragmática corporal, siguiendo a Patrice Pavis, la actriz o el actor enfatizan *el campo de visibilidad* (Pavis, 2000, p. 78), en relación con la parte del cuerpo que será manifiesta, como característica del personaje. Por

otro lado, enfatizando el movimiento de acuerdo con el espacio, ahí se trabajará la *disposición corporal* y las posturas que denotan fuerza, debilidad, posición social, en fin, el rol del personaje y su personalidad para desplazarse, moverse y reaccionar.

Se puede agregar a esta conceptualización de la construcción del personaje las *actitudes* que se vinculan con la memoria y la emoción, en un aspecto orgánico, es decir, qué siente el personaje por lo qué está viviendo. También los efectos del *cuerpo*, como dice Pavis: “el cuerpo del actor no es un mero emisor de signos, [...] produce efectos en el cuerpo del espectador, ya los llamemos energía, vector de deseo, flujo pulsional, intensidad o ritmo...”(Pavis, 1194, p. 155). La conjugación de estos componentes juega un aspecto fundamental en la ficción escénica, que para los actores y actrices en personaje no deja de ser una realidad, llena de verosimilitud, de tal modo que el espectador logre participar de ella.

Entre otros elementos significativos de esta materialización del personaje, usados en el cuerpo del actor de manera exterior, están los de la caracterización: tenemos el vestuario, el maquillaje, el peinado, los accesorios que apoyan la definición de época, estilo o contexto dentro de lo cual se desarrolla la escena. Estos elementos no deben ser definidos como un disfraz, en tanto el personaje es una realidad escénica, no se disfraza, adquiere su propia identidad. Además, estos elementos deben asimilarse de manera orgánica por los actores, de tal modo que se dé una apropiación corporal en su uso y porte.

Es más que evidente que el cuerpo del actor es el mismo del personaje, de cada personaje que interpreta, sin embargo, a partir del manejo diestro de los componentes arriba mencionados, ese cuerpo logra una transfiguración de tal manera que el espectador, imbuido en la historia y los acontecimientos del otro (personaje), no ve al actor y es atrapado en la convención tácita de la ficción teatral.

El análisis del actor

Para un evento escénico, basado en un texto de autor, la actriz o el actor enfrenta la necesidad de realizar un análisis del material significante del discurso del dramaturgo. Considerando el proceso de comunicación que se establece desde el dramaturgo y que continuará hasta llegar al espectador. Siempre se comenzará con un proceso de estudio y análisis para entender el sentido de la obra, desentrañar las intenciones del autor.

Posteriormente, se recurrirá al concepto de lo que pretende realizar el director desde su propia cosmovisión creativa para finalmente explorar y confirmar el proceso creativo de los actores. Es un proceso para dilucidar desde la persona-actor que encarnará hasta el personaje que es el que hablará y accionará. El análisis de la semiótica textual de decodificación y descripción será en función a la teatralidad, una reflexión sobre el hacer escénico.

En este mecanismo de identificación de los signos y su manera de transposición a otro sistema de significación, en el texto espectacular, la actriz o el actor toma los aspectos necesarios para la “construcción del personaje”. Para ello, es preciso una comprensión del sentido y las intenciones adecuadas, para que cumplan su función en la recepción del espectador, identificando estrategias de persuasión, halago, manejo de emoción, manipulación, veracidad, en fin, lo necesario para dar sentido a las acciones, gestos e inflexiones en la interacción con los personajes, con la historia y con la audiencia, extendiendo el proceso artístico a referencias de la actividad humana significante reconocible. Desde este lugar, un camino ha sido el análisis estructural de las funciones actanciales.

La actriz o el actor realiza lecturas de conocimiento del texto, para identificar la historia y cómo fue dispuesta por el autor, en acontecimientos espacio temporales que afectan a los personajes sobre un principio de causalidad. Estas lecturas le permiten el reconocimiento del espacio, el manejo del tiempo, los personajes y su situación e interacción, para poder explorar la acción dramática.

Una vez entendido el relato, la actriz o el actor se concentran en los sujetos de enunciación de quienes identifican los hechos, en tres niveles *antecedentes*, lo que sucede antes de la historia, *ocurrentes*, lo que vamos viendo en la historia e *inminentes* como las consecuencias lógicas de la historia (Sanchis Sinisterra, 2003, p. 31). A partir de esto, la enunciación del discurso debe ubicarse en el espacio, el tiempo, los sujetos para los que se narra, tomando así del personaje las primeras aproximaciones: ¿quién es?, ¿dónde está?, ¿cuándo y en qué momento están? y ¿qué hace? Además de esto, eventualmente puede identificar el género dramático y la estética, que se van perfilando desde la dirección como necesidad expresiva.

En algunas ocasiones, los actores y actrices suelen aportar información que no da el(la) autor(a), teniendo como base lo develado en el análisis. Incluso se especula en ¿qué tanto se conoce al personaje y su situación?, las cosas que se tienen en común, las diferencias, lo que se puede aportar de sí mismo y sus experiencias. El teatro es reflejo de la condición humana, lo cual hace factible en los intérpretes un proceso de esta naturaleza.

Diversos teóricos de la semiótica teatral han ajustado el modelo actancial al proceso de análisis de personaje, favoreciendo la comprensión del mismo y así tener elementos que permitan su concreción.

- a) Un sujeto que realiza la acción principal
- b) Un objeto que es el deseo, camino o recorrido por completar
- c) Un destinatario, el que se beneficia por la acción
- d) Ayudantes, compañeros o apoyos
- e) Oponentes, la fuerza que se opone al cumplimiento del objetivo.

El sujeto será el personaje, el deseo u objetivo (*¿qué quiere?*), la motivación (*¿por qué?*), el beneficio (*¿para qué? o ¿para quién?*), el conflicto (*¿qué le impide conseguir lo que quiere?*), la naturaleza del conflicto ya sea *¿externo o interno?*, así como las circunstancias dadas que también se extraen del análisis del texto. Con todo lo anterior, se va configurando el subtexto y la “realidad” del personaje.

Con esta claridad, los intérpretes empezarán a interiorizar al personaje en sí mismos, a modificar acciones y reacciones a través del cuerpo; soportados en las palabras y sus significaciones, éstos empiezan las indagaciones de voz y corporalidad.

Imaginemos, por ejemplo, un Hamlet, montado en Colombia en pleno siglo XXI, nos hace pensar que es necesario una apropiación de lo esencial del personaje, de su situación. Independientemente de que se pretenda hacer un montaje arqueológico, el actor en cuestión tendrá, necesariamente, que comprender el sentido de lo que sucede, pero sobre todo contextualizar su realidad cultural, corporal y cognitiva, a partir de su análisis actancial y su práctica experiencial, de ahí las dificultades y la posibilidad de encontrar un buen o mal intérprete.

Conclusiones

Es necesario que reconozcamos que los actores y las actrices se enfrentan a la complejidad del hecho teatral, desde el texto, entenderlo, desentrañarlo y adecuarlo a su realidad, para llevar a cabo los procesos comunicativos que se dan en la puesta en escena. La concreción corporal de un personaje comunica su realidad con cada signo empleado. Las actrices y los actores concientizan estos mecanismos de comunicación del otro al reconocer las diferencias y las similitudes con ellos mismos.

En este momento de creación del personaje, se redimensionan las funciones y aptitudes corporales; hay búsqueda constante, en cada personaje, en la que se empiezan a plasmar las experiencias sensoriales y los comportamientos culturales, basados en la observación del entorno, en su conocimiento y en un proceso de interpretación cognitiva para la efectividad de la función comunicativa. Un personaje sobre el escenario no se basa en intuiciones, pues hay un proceso de análisis que desde el modelo actancial semiótico encauza su construcción a partir de los objetivos de la acción dramática, orientados al destinatario y en conflicto específico con los oponentes que impiden el logro del objetivo definido, se establece un proceso de adaptación en la corporalidad, posibilitando a partir de la exploración de los actores, la veracidad que permite al personaje hacerse presente y comunicar su esencia sobre el escenario.

Bibliografía

Bobes Naves, M. d. C. (1988). *Estudios de semiología del teatro*. Valladolid: Aceña Editorial, S. L.

Citro, S. (2006). Variaciones sobre el cuerpo. Nietzsche, Merleau-Ponty y los cuerpos de la etnografía. En *In-certidumbres del Cuerpo, Corporeidad, arte y sociedad*. Buenos Aires: Letra Viva, Facultad de Filosofía y Letras, UBA.

Eco, U. (1975). Elementos preteatrales de una semiótica del teatro. En *Semiología del Teatro*. Barcelona: Planeta.

Ingarden, R. (1997). Las funciones del lenguaje en el Teatro. En *Teoría del teatro*. Madrid: Arcos libros, S. L.

Kowzan, T. (1997). El signo en el teatro. Introducción a la semiología del arte del espectáculo. En *Teoría del teatro*. Madrid: Arco/Libros, S. L.

Le Breton, D. (2018). *La sociología del cuerpo*. Madrid: Siruela /Biblioteca de Ensayo.

Pavis, P. (1994). *El teatro y su recepción semiológica, cruce de culturas y postmodernismo*. La Habana, Cuba: Criterios.

Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos*. Buenos Aires: Paidós comunicación 121.

Sanchis Sinisterra, J. (2003). Dramaturgia de textos narrativos. Ciudad Real, España: Ñaque.

Sanchis Sinisterra, J. (2018). Recuperado de <https://vdocuments.mx/>. [En línea] Available at: <https://vdocuments.mx/personaje-y-accion-dramatica-por-jose-sanchis-sinisterra.html>

11

La semiótica como herramienta en el proceso creativo del estudiante-bailarín

Semiotics as a Tool in the Student's Creative Process-Dancer

Dr. Benito Cañada Rangel
Universidad Autónoma de Querétaro

En la escena, su representación

Resumen

El presente artículo nos permite exponer la capacidad que desarrolla el alumno-bailarín a través de la introducción, entendimiento y aplicación de la semiótica para favorecer su proceso creativo. Lo anterior, permite al alumno utilizar las herramientas que la semiótica le ofrece para seleccionar y codificar todos los sistemas signicos que el espectador decodificará en el proceso creativo de elaboración de su proyecto. Los alumnos-bailarines valoran el enriquecimiento que ofrece una correcta codificación, ya que entienden la importancia y la gran posibilidad que el uso correcto de todos los sistemas escénicos les ofrece para el diseño coreográfico y el impacto que tiene en la comunicación de su mensaje y logro de objetivos.

Palabras clave: semiótica, creación, coreografía

Summary

This article allows us to expose the student's ability – dancer of the introduction, understanding and application of semiotics to promote his creative process. It allows the student in the creative process of elaboration of his project, to use the tools that semiotics offers to select and encode all the synchronous systems that the viewer will decode. Students – dancers value the enrichment that offers correct coding, because, they understand, the importance and great possibility that the correct use of all scenic systems offers them for choreographic design and the impact it has on the communication of their message and achievement of objectives.

Keywords: Semiotics, Creation, Choreography

Introducción

La búsqueda por ofrecer la mejor formación a los alumnos que estudian la Licenciatura en Arte Danzario, en la Universidad Autónoma de Querétaro, nos llevó a diseñar diferentes estrategias que fortalecieran el currículo que se les ofrece a los alumnos; para lograrlo, se hizo un estudio de las fortalezas y debilidades que teníamos como programa educativo, así como de las necesidades por cubrir en la formación de bailarines de danza contemporánea, capaces en aplicación de la técnica dancística; pero esto no es suficiente para lograr las competencias que nos exige la sociedad del siglo XXI, pues el egresado tiene que ser un ejecutante competente, contar con habilidades en el diseño y gestión de proyectos coreográficos, así como una capacidad de creación coreográfica que tenga un mayor impacto social. No obstante, en la Licenciatura, se les brindan diferentes líneas de generación y aplicación del conocimiento para lograr nuestro objetivo.

En esta disertación, no hablaremos de todo lo aplicado en el programa, solamente de dos de las asignaturas que se les ofertan a los estudiantes, que ayudan de manera muy puntual para lograr el objetivo plateado, hablamos de Análisis Estructural y de Semiótica. Ambas se fundamentan en una metodología teórica: la primera desde los modelos básicos comunicacionales, siguiendo el modelo científico de investigación básica; la segunda, basada en las premisas del Tadeusz Kowzan, al codificar los sistemas sígnicos que se involucran en el proceso creativo, en una visión general de la semiosis escénica desde la perspectiva de la escenosfera desarrollada por el que suscribe.

Los alumnos al conocer los modelos teóricos propuestos desarrollan una visión más amplia sobre los procesos creativos, desmitificando, así, la visión general de que la danza contemporánea es abstracta o que no es capaz de transmitir un mensaje con claridad al público, ya que solamente es decodificable para los propios bailarines o la gente próxima a la disciplina. Esto se logra gracias a que nuestros alumnos son capaces de comprobar la importancia del contenido de estas materias, contrastándolas y aplicándolas de manera horizontal y vertical con las demás asignaturas de la licenciatura a lo largo de su formación.

El análisis y la estructura

Partimos de la premisa de que toda manifestación escénica es un sistema de comunicación complejo, que se divide en diversos procesos de transmisión de la información y del mensaje; la génesis de todo está en el modelo básico, pues alguien tiene la necesidad o el deseo de decir algo a otro alguien, esto es, un emisor que manda un mensaje a un receptor, por ello, nos quedaremos por el momento en este punto para centrar nuestra atención en el qué quiero decir o comunicar.

Para eso, debemos poner nuestra atención en las preguntas del modelo científico de investigación: qué, por qué, para qué, a quién, cuándo, dónde, cómo, al traducirlas en un proceso de creación y diseño de un modelo de comunicación coreográfico. En ese sentido, estamos logrando tener gran precisión en la idea que se desea comunicar y transmitir, tener definido el tema que se desea abordar y el problema por desarrollar para estructurar nuestra idea; al poder puntualizar el qué, entonces podremos tener una simiente clara para estructurar la idea.

Es aquí en donde entra la materia de análisis estructural, pongamos un ejemplo, el deseo parte de querer decir algo de la pandemia que estamos viviendo, la Covid-19; es un universo muy grande e imposible de comunicar con claridad, así que partimos de la pregunta base, ¿qué quiero decir de la Covid-19?, deseo una coreografía que ayude a entender los mecanismos de la sana distancia e higiene necesarios para evitar el contagio; de acuerdo, pero qué de la higiene, la sana distancia, el lavado de manos, el uso del gel desinfectante, el uso de cubrebocas, el uso de careta protectora. Es decir, qué quiero decir, de cada uno de ellos, así, hasta que tengamos una definición clara y puntual. Es ir de lo macro a lo micro para poder puntualizar la idea base del tema. Una vez definido el qué, para seguir con el mismo tema hipotético, por ejemplo, el lavado de manos, podemos definir el quién, ya que no es lo mismo hablar sobre este tema a niños y niñas de 4 a 6 años, que a adolescentes o a personas de la tercera edad, pues cada uno de estos grupos, por sus experiencias de vida, tienen capacidades diferentes de recepción y de decodificación de los mensajes transmitidos por el emisor.

También es importante definir el dónde se desarrollará el proceso comunicativo; digamos que definimos que el mensaje será para los infantes, de esta forma, generar hábitos de higiene saludables desde la primera etapa de vida, que ayudarán con o sin pandemia; la coreografía podrá realizarse en un espacio cerrado como una escuela, un salón de clase o de usos múltiples, igualmente, un espacio con todas las condiciones estructurales escénicas, como un teatro, o un espacio abierto, como el patio de la escuela o una plaza cívica.

Paralelo a la pregunta, en dónde, están: cuándo, en qué época del año, a qué hora; cada una de estas interrogantes, generan alternativas que nos llevan a la concepción estructurada de un proyecto que puede ser viable para su desarrollo, con un impacto social específico; para ello, entramos a nuevos planteamientos, ¿qué recursos necesito?, de cuáles ya dispongo, cuánto me cuesta tener los que me faltan; de los que creo ideales para el proyecto, preguntar si ¿son factibles de utilizar en el espacio y tiempo planeado o requiero adecuaciones?

Como podemos darnos cuenta, es un proceso largo, que al desarrollarlo, lo- graremos estructurar y diseñar, desde el papel, un proyecto coreográfico viable e incluso vendible; éste, al tener una buena fundamentación y un buen plan de impacto social, tendrá inversores que lo respalden, tanto privados como de instituciones públicas.

El proceso no termina aquí, ya que apenas estamos iniciando. Es necesario tener en cuenta que el mensaje se puede comunicar con diferentes estilos o estructuras narrativas, esto es, tenemos que ser conscientes de qué canales comunicativos ya existen y cuál es el mejor para transmitir nuestro mensaje. Nuestro tema, podemos hacerlo como cuento, novela, a modo de poesía o nota periodística, también como documento científico o algún género dramático, in-cluso ser la mezcla de algunos o de todos.

Cada uno de estos ejemplos nos permitirá tener un diferente discurso narrativo en nuestra coreografía. Siguiendo con nuestro proyecto hipotético sobre higie- ne y lavado de manos de nuestros niños, podremos utilizar, como en la poesía, metáforas para ilustrar cómo el jabón logra contrarrestar el virus o mediante personajes de cuento o arquetípicos contar la historia; también como si fueran conductores de un noticiero dando un nota periodística. Otra posibilidad sería tomar la estructura de una tragedia, en la cual nuestro héroe trágico enfrenta el destino para solucionar el desorden cósmico o seguir un modelo fábula para transmitir la moraleja.

“El escenario hace una oferta de sentido mediante signos no codificados, y el espectador se ve en la necesidad de interpretarlos sin conocer el código. Así se inicia un diálogo: se crean expectativas en el público, que luego se cumplirán o no, pero, en cualquier caso, el espectador no va de modo inocente a oír los diálogos, pues antes ha visto cómo es la relación sala-escenario y en segundo lugar ve el espacio escenográfico que acogerá -la historia. La percepción del diá- logo y de la historia estará - enmarcada desde el principio por dos coordenadas sémicas: ámbito escénico, espacio escenográfico” Bobes. (2004, p. 508).

La referencia de Bobes está enfocada al teatro, pero funciona de la misma manera en la danza o cualquier manifestación escénica; para nuestro objeto

de estudio, en sus coreografías, la danza no suele incluir diálogos entre los bailarines, pero aunque no se transmita un mensaje por medio de un discurso oral, existe diálogo entre los cuerpos de los ejecutantes, su expresión corporal, su gestualidad, su emotividad, sumadas al mensaje emitido por la música y por cada uno de los sistemas sígnicos de la escenosfera, de ella hablaremos más adelante, todos los sistemas sígnicos generan el diálogo con los espectadores y cumplen el objetivo del fenómeno escénico.

Recapitulando, tenemos acotado el tema que queremos transmitir, definimos a quién se lo vamos a contar, también concretamos el estilo narrativo que utilizaremos, el dónde y el cuándo. Con todo esto, estamos por fin en el sitio en el que tendremos que ir puntuizando y redefiniendo el proyecto coreográfico, a que nos referimos. Mediante un proyecto coreográfico, contaremos a niños de entre 4 y 6 años una historia en la que les mostremos lo importante del lavado de manos para prevenir la Covid-19 y, así, favorecer hábitos de higiene. El espectáculo se presentará en espacios abiertos y en horarios de escuela; para lograr un impacto didáctico, será en forma de fábula. Teniendo esa claridad, ahora escribiremos el guion, posiblemente hasta realizar el *storyboard*; esto nos permitirá saber la línea que marcaremos en la definición de las necesidades para el diseño, presupuesto y el equipo de trabajo como la escenografía, el vestuario, los músicos, la utilería, la iluminación y, por supuesto, los bailarines. En este punto, tendremos todo lo que se requiere para la realización del proyecto: podremos ajustar, rediseñar y hacer lo que se requiera para que la idea coreográfica sea realmente viable y, en el peor de los casos, desistir del mismo, pero no estamos aquí para ser pesimistas, porque nuestro plan es viable y oportuno.

En este momento profundizaremos en el trabajo para el diseño y creación de cada uno de los sistemas sígnicos de la escenosfera, continuaremos con el cuerpo en el espacio y el espacio escénico mismo, ya que es otro de los puntos importantes que los alumnos deben de saber y manejar para la creación de sus proyectos; hablemos del cuerpo, éste es la herramienta de trabajo del bailarín. El alumno durante su formación en la facultad aprende la técnica dancística, desarrolla las habilidades físicas y técnicas necesarias para ejercer su profesión, pero el ser hábil bailando no lo es todo, entramos al punto entre ser un ejecutante o un intérprete.

Al que nos referimos, el ejecutante, hace sus secuencias de movimiento de manera correcta, pero el intérprete, aparte de hacerlo bien, le da vida, llena su baile con el carácter del personaje o de lo que interpreta, transmite desde el fondo de su ser, eso no es fácil de lograr, pero para hacerlo solamente tenemos que dar un vistazo a nuestro entorno, qué hace que las personas sean apasionadas.

En definitiva, son dos las líneas las que condicionan la pasión: una, hacen lo que les gusta, en este punto, presuponemos que todo aquel que entra a estudiar una carrera, una profesión, tiene gusto por ello, determinando que deseen hacerlo profesionalmente a lo largo de toda su vida, así que ya tenemos el cincuenta por ciento de la fórmula; dos, tener una intencionalidad, un motivo específico, es en este punto en el que nuestro proceso ayuda, el tener claridad en el qué quiero decir, permite lograr la convicción necesaria para que el enfoque enriquezca la ejecución y se convierta en interpretación.

Así logramos lo que en su momento señala Del Toro: "El cuerpo es simbólico hasta el punto de que en la escena se transforma en una máquina productora de signos que invoca la temática colectiva, cosmogónica y universal del ser humano". (2008. p 141), el signo transmisor de nuestro mensaje toma fuerza, se vuelve simbólico con un tema definido, con una idea clara y con los lenguajes adecuados y por supuesto, el más importante es el bailarín, tal como lo señala Ubersfeld, al referirse al actor: "El actor es el todo del teatro. Podemos prescindir de toda la representación, excepto del actor". (1997. p. 164). En un proceso coreográfico, podemos hasta no tener música, pero no podemos prescindir de los bailarines.

A los alumnos se les pide sean conscientes de la integración de cada uno de los aspectos vistos hasta ahora, pero también, al momento de diseñar la coreografía, deben recordar los puntos básicos, como son las cualidades de movimiento, en todas sus escalas y combinaciones. Estas abarcan desde lo estático al movimiento, de lo lento a lo rápido, de lo fuerte a lo débil, por supuesto, integrándolo a los niveles, desde lo alto a lo bajo, del salto, de las cargadas al piso. Si se considera todo lo anterior y se hace con la observación de lo cotidiano, del entorno social, utilizándolo para la creación de los personajes, a las situaciones y circunstancias que se desarrollarán en la escena coreográfica, el proceso sígnico de la escena será completo y significante al espectador. Esto resulta de especial relevancia si también se utiliza, potenciando todo el diseño coreográfico, el escenario y sus zonas para fortalecer el mensaje.

Recordemos que el espacio escénico se divide en nueve zonas:

Arriba Derecha → Arriba Centro → Arriba Izquierda

Centro Derecha → Centro Centro → Centro Izquierda

Abajo Derecha → Abajo Centro → Abajo Izquierda

Utilizar las zonas según su fuerza o impacto en el proceso de comunicación permite mejorar la transmisión de nuestro tema o idea coreográfica. Por proximidad al público, toda la franja de la zona de abajo tiene mayor fuerza que la de arriba, al ser una cultura occidental. Por nuestro hábito de lectura, se tiene mayor impacto en la zona de la derecha y menor en la de la izquierda, también podemos decir que a la derecha se pueden plantear las ideas y a la izquierda se pueden plantear las conclusiones.

Junto con las zonas del escenario, podemos potenciar el mensaje y el diseño coreográfico al valorar las diferentes posibilidades que dan los tres desplazamientos básicos, así como el impacto psicológico que representan, es decir, el tránsito en línea recta aporta fuerza, decisión, seguridad. El tránsito en línea curva disminuye la seguridad, y puede ser utilizado para el acecho, para la duda, la incertidumbre. Por último, el desplazamiento en zigzag, el cual permite el extremo en la indecisión, en el miedo, en la inseguridad, dicho de otra forma, quien lo utiliza no es capaz de ir con fuerza a su destino o es el que tiene que rodear para no ser visto.

De tal manera, se deben también considerar las posiciones del cuerpo en relación al espacio, al público y al compañero en escena, esto es, abiertos, cerrados, perfiles, tres cuartos abiertos o cerrados a la derecha o a la izquierda; incrementado con los solos, los dúos, las parvadas, los movimientos en canon, potenciando las semillas de movimiento al momento de transmitir nuestro mensaje.

Es evidente el potencial que toma la creación y el diseño de la coreografía con la integración de las cualidades y calidades del movimiento, las zonas del escenario, los desplazamientos; definir y puntualizar el qué queremos decir, a quién se lo queremos decir, todo lo dicho hasta ahora, nos permite crear un proyecto escenográfico completo, pertinente, para llevar al público.

Terminamos así con el trabajo realizado en el análisis estructural; es momento de llevar toda esta información a la semiótica y darle el formato final, enfocándolo, dirigiéndolo a los referentes que sean significantes para el espectador, buscando eliminar lo mejor posible el ruido que lo distraiga en nuestro sistema de comunicación, generado con la propuesta coreográfica.

El enriquecimiento con la semiótica

Tenemos toda la información del proyecto, pero nos falta llevarla a la última pregunta de nuestro proceso: ¿cómo lo vamos a realizar, ¿cómo serán integrados los sistemas y lenguajes sígnicos de la escenosfera?, ¿a qué nos referimos

al hablar de la escenosfera?, concepto que acuña el que suscribe a partir del concepto creado por de Lotman, la semiosfera, de la cual nos dice:

Uno de los rasgos distintivos de la semiosfera es su carácter delimitado, lo que lleva al concepto de frontera o límite. El espacio entero de la semiosfera está ocupado por fronteras de diferentes niveles, por límites de lenguajes diferentes. A su vez, cada una de estas subsemiosferas tiene su propia identidad semiótica (su propio "yo" semiótico) que se construye en relación con las demás. Por otro lado, la semiosfera, como espacio organizado, "necesita de un entorno exterior 'no organizado' y se le construye en caso de ausencia de éste (Lotman, 1984, p. 8).

De esta forma, la semiosfera da paso a la escenosfera y ésta estará conformada por la suma de los sistemas que conforman el teatro en el momento de la dramaturgia escénica, creando éstos sus propios límites y fronteras como el edificio teatral, espacio escénico, la escenografía, la utilería, el vestuario, los peinados, el maquillaje, la iluminación, el individuo-actor-personaje, el texto escrito, el texto pronunciado, la música, los efectos sonoros y, como ya comentamos, el público o espectador. En cada uno de estos lenguajes y sistemas, existen diferentes niveles de percepción y lectura, de decodificación y codificación, de búsqueda de signos y significados que se gestan en las diferentes etapas de creación e interrelación para construir la escenosfera (Cañada, 2019, p. 14).

La escenosfera junto con todos los sistemas y lenguajes escénicos que la conforman están al servicio del diseño coreográfico, nos sirven para fortalecer la creación de la semiosis, para formar las atmósferas, para crear la ilusión de tiempo y lugar; de todos estos sistemas, aprovechamos su polisemia, además la capacidad multidisciplinar que la integra.

La observación es una modalidad de la mirada que se caracteriza por la búsqueda, revelamiento e interpretación de fenómenos corporales o extracorporales. Se trata de una mirada que tiene un propósito marcado por el reconocimiento del mundo exterior como un ámbito lleno de signos inventariables, clasificables e interpretables (Finol, 2015, p. 56).

Regresamos una vez más a la necesidad de generar la motivación en los alumnos, de desarrollar su capacidad de observación de su entorno, pero ahora, para que aprenda a desarrollar, como dice Finol (2015), esta modalidad de la mirada, con el fin de que pueda reconocer los signos que lo rodean, pero el reconocerlos no es suficiente, tiene que saber codificarlos para referenciarlos con lo que quiera decir y hacer.

Ya hemos hablado de cómo la observación le permitirá reconocerse como individuo, puesto que somos producto de la observación del entorno; en particular, el ser humano desde que nace se comunica e interrelaciona con su entorno a través del movimiento, el cual se hace simbólico cuando tiene la necesidad de expresarse, como bien lo señala Medellín (2015), al codificar el movimiento en orgánicos, expresivos instintivos, utilitarios, involuntarios y de imitación.

La anterior clasificación del movimiento empata perfectamente con las que nos propone Kowzan para entender, codificar los signos y emplearlos en la escena. En su libro, *El signo y el teatro* (1997), nos propone una primera gran división para estudiar lo siguiente: los signos naturales y los artificiales, en qué consisten cada uno de ellos, de manera muy puntual; si los primeros se crean o existen de manera natural en el entorno.

Para entender los conceptos mencionados, lo más sencillo es usar un ejemplo: levantamos la vista y el cielo está encapotado, nubes negras y grises, el viento se siente más fresco, con humedad, les estamos describiendo una serie de signos naturales; al pensarlos o al verlos, por nuestra experiencia de vida, por nuestro conocimiento empírico, por nuestros referentes, qué nos significan, qué creemos que va a pasar en la naturaleza, por supuesto, va a llover. De esta forma, observando adquirimos conocimiento del entorno natural; es la manera en que ha evolucionado el ser humano. No deseamos detener nuestra disertación en este punto, ya que nos desviaría del objetivo, pero la observación semiótica es la que nos permite entender nuestro entorno, pues la utilizamos todos los días, en todo momento, en todo lugar.

Plantearemos unos ejemplos de áreas diferentes: si vemos a alguien con los ojos y nariz irritada, con flujo nasal, qué pensamos, pues que está agripado; todas las sintomatologías de las enfermedades son manifestaciones orgánicas, signos, que denotan una enfermedad o algún malestar; de igual manera, si estamos con un grupo de amigos y uno de ellos se sonroja cuando llega una amiga, que nos dice: se ruborizó, le gusta, sufre una alteración orgánica que lo delata. Si escuchamos el canto de un gallo, ¿qué pensamos?, ¿va a amanecer? Hemos dicho que para que el canto del gallo signifique el amanecer, nos faltarían referentes que determinen la situación del inicio del día. En fin, son muchos los ejemplos que podríamos señalar para exemplificar los signos naturales.

Hemos mencionado la codificación de movimientos naturales propuestos por la Dra. Medellín, exemplifiquemos algunos de ellos: ¿qué pasa si nos arrojan algo y estamos desprevenidos?, por instinto de supervivencia nos cubriremos, nos protegeremos (movimiento instintivo). Pensemos, ¿cuál sería un movimiento orgánico?, ¡muy bien!, rascarse es uno de ellos. Movimientos involuntarios son

parpadear y respirar. Movimientos de imitación, podríamos decir que son casi todos los que hacemos en nuestra vida cotidiana, por lo general nos dicen: "Mira, caminas igual que tu mamá", Ese gesto lo hace tu papá", ya que somos seres que aprendemos por imitación, lo mismo pasa cuando llevamos mucho tiempo con la misma pareja, existe un proceso mimético dado por la convivencia.

Todos los signos nos permiten hacer cadenas referenciales para entender nuestro entorno: el relámpago, significa tormenta, pero las tormentas eléctricas, por lo general, en el bosque significan incendios, fuego, destrucción. El fuego también es calor, es color, es iluminación, por lo tanto, de un signo natural, devienen muchas posibles significaciones según el entorno o el significado que le demos por el referente que tenemos; hoy día pensamos en lluvia y decimos: ¡la ropa! Con lo dicho hasta el momento, tenemos claro a qué nos referimos al observar y encontrar todos los signos naturales, ahora, estos mismos los podemos replicar y convertirlos en signos artificiales, de base, todos los signos que se dan en la escena son artificiales, son creados o reproducidos para significar algo.

Respecto a lo anterior, un signo natural es la tos, pero cuando toso o carraspeo para llamar la atención de alguien, ya estoy utilizando el signo de manera artificial; la observación me permite saber que un cuerpo cansado por actividad física tiene una respiración acelerada, existen jadeos, sudoración y todos estos los puedo reproducir artificialmente para denotar cansancio en escena.

Esta artificialidad se da también en la vida cotidiana, por ejemplo, espero no sea muy común en sus ámbitos, tres pasos antes de la puerta del salón de clase el alumno da unos fuertes desplantes para que parezca que está llegando a toda carrera, con la voz entrecortada y jadeante pide permiso para entrar a clase. De la misma manera, si en escena deseamos crear una atmósfera nocturna, utilizaremos colores fríos, es decir, azules, violetas y si queremos que sea de día, pondremos colores cálidos, rojos, naranjas, amarillos.

En el estudio de la artificialidad de los signos, Kowzan nos da otras clasificaciones, con las que tendremos mayor claridad al momento de estudiar y generar nuestros signos en y para la escena:

- **Signos motivados:** son como en el ejemplo de la tos, la generación de un signo con un motivo o fin específico, por ejemplo, generemos un ambiente de luz tenue con velas, para producir un entorno romántico; podemos también ejecutar movimientos rápidos, energéticos y asincrónicos para simular a un niño o niña.

- **Signos arbitrarios:** son los que suceden dentro de la semiosis; no fueron planeados, pero por la respuesta del público o por lo opportuno de los mismos suelen quedarse dentro del plan de acción: son los que suceden sin planeación previa.
- **Signos miméticos:** son los signos que se crean para imitar en su esencia al objeto simbolizado, es como lo señalaba Aristóteles en su poética (1985), la imitación o mimesis es la recreación del carácter del humano, su esencia, lo bueno o malo del ser, tal como lo platea Teofrasto (1998), discípulo de Aristóteles, en su libro *Caracteres*, en el que al exemplificar o describir el carácter no describe los movimientos o acciones físicas, sino los motivos, esos rasgos de la personalidad que tipifican, significan, al individuo.
- **Signos icónicos:** son los que significan al objeto representado en su exterior, por poner un ejemplo, la mejor imagen icónica es una fotografía, ya que es una representación idéntica del objeto; Kowzan (1997) nos señala que, según Pierce, el signo icónico es el que mantiene con su referente una relación de analogía, es decir, de representación, de semejanza que puede ser no sólo visual, sino también auditiva o cualquier otro signo imitativo (gustativo, olfativo, táctil). p 85.
- **Símbolos:** para entenderlos, tenemos que puntualizar a qué nos referimos al hablar de signo, que en palabras muy sencillas es una cosa que está en lugar de otra cosa u objeto (sea visual, sonoro o concepto); por ejemplo, si tenemos un círculo rojo tachado, qué signo es: el de negación o prohibición; si tenemos un signo icónico de un cigarrillo y lo ponemos junto con el círculo rojo, qué nos significa: no fumar, por lo tanto, los símbolos son la integración o sumatoria de signos que modifican o potencian el significado original de los signos por separados. Ahora bien, la sumatoria de signos puede no solamente ser, como en el caso del ejemplo, de la integración de dos signos, también puede ser algo que recibe su valor simbólico por un acuerdo social, podría ser una cruz, como tal no nos expresa nada más, pero si le sumamos la creencia judío cristiana, la cruz toma un valor simbólico mayor, como pasa con la estrella de David o con la esvástica.
- **Signos convencionales:** son aquellos que se adoptan por norma social, de los más usados son los idiomas escritos, que tienen un sin fin de normas convencionales para que funcione y signifique el idioma, representando correctamente al objeto, por ejemplo, tene-

mos una gran diferencia entre hola y ola, que fonéticamente suena igual, requiriendo de un contexto para entenderlo, pero escrito es muy obvia la diferencia: la primera es un saludo y la segunda se refiere a la elevación del mar por la fuerza del viento o de las corrientes. En las artes escénicas, existen muchas convenciones como un marco de madera colgado en el proscenio, que el público por convención entenderá que se trata de una ventana y si el actor ve a través de ella creerá la ficción con la acción.

- Por último, **la metáfora**, que si bien es una figura que se utiliza más en la poesía, en la escena toma mucha fuerza y permite la creación de significados muy potentes, donde un objeto, un silencio, un sonido, puede tomar un gran valor simbólico por la metáfora creada, por ejemplo, la muerte metaforizada con un grito y un oscuro o como lo vemos en el video animado de *El cazo de Lorenzo*, en el que éste carga y arrastra una olla, esa acción toma un gran valor simbólico por la metáfora que crea en la historia.

Kowzan también nos da otro modelo de análisis y de construcción de los sistemas significativos de la escena, al plantear otras dos grandes líneas de generación de sentido, lo que se ve y lo que se escucha, tanto lo perteneciente al actor como a lo que está fuera del actor, lo podemos ver con mayor claridad en el siguiente cuadro:

1 PALABRAS 2 TONO	TEXTO PRONUNCIADO		SIGNOS AUDITIVOS	TIEMPO	SIGNOS AUDITIVOS (ACTOR)
3 MÍMICA 4 GESTO 5 MOVIMIENTO	EXPRESIÓN CORPORAL	ACTOR		ESPACIO Y TIEMPO	SIGNOS VISUALES (ACTOR)
6 MAQUILLAJE 7 PEINADO 8 TRAJE	APARIENCIAS EXTERIORES DEL ACTOR		SIGNOS VISUALES	ESPACIO	
9 ACCESORIOS 10 DECORADO 11 ILUMINACIÓN	ASPECTO DEL ESPACIO ESCÉNICO			ESPACIO Y TIEMPO	SIGNOS VISUALES (FUERA DEL ACTOR)
12 MÚSICA 13 SONIDO	EFFECTOS SONOROS NO ARTICULADOS	FUERA DEL ACTOR	SIGNOS AUDITIVOS	TIEMPO	SIGNOS AUDITIVOS (FUERA DEL ACTOR)

Fuente: Kowzan, separata No. 3, p. 28

Para lograr la mayor eficiencia creativa en la planificación de un proyecto coreográfico, debemos considerar la capacidad comunicativa de todos los sistemas, esto es, entre ellos existen ciertos límites y fronteras con los que podemos jugar creativamente. A que nos referimos: una, la luz dura, bien delimitada, maneja límites muy claros de luz y oscuridad, lo que se puede ver y lo que no se puede ver; dos, si suavizamos la luz y la difuminamos un poco, se amplían sus fronteras y nos permitirá jugar con la penumbra. De igual forma, podremos jugar con los colores primarios en las luminarias y lograremos generar cambios que parezcan mágicos; si utilizamos una luz amarilla y algunos actores o elementos escenográficos con vestuarios o elementos en azul, cuando los juntamos el vestuario o escenografía se verá verde, por poner un ejemplo.

A pesar de las rigideces de los límites físicos, las fronteras son, por el contrario, en mayor o menor grado, porosas, permeables. De acuerdo con lo anterior, proponemos considerar que los límites tienden a privilegiar la separación, mientras que las fronteras tienden a privilegiar el contacto y el intercambio (Finol, 2015, p. 122).

Conclusiones

La escena nos permite permeabilidad entre todos y cada uno de los lenguajes o sistemas, creando una semiosis escénica mucho más potente; saber que contamos con la capacidad de codificar todo lo que queremos decir y estar al tanto de la gran variedad de signos y lenguajes de los que podemos echar mano, más la riqueza de ambientes en los que nos podemos situar para potenciar nuestro mensaje, nos abre un mundo infinito de posibilidades en el proceso creativo. Que nuestros alumnos desde su formación académica tengan a su disposición todos estos recursos y sepan y puedan utilizarlos, les permitirá estar acordes con las exigencias de nuestro mundo contemporáneo y crear coreografías significantes y transmisoras de mensajes e ideas claras.

Para concluir con un ejemplo teórico-práctico de todo lo expuesto, regresemos a nuestra coreografía con los niños en su patio de escuela. En principio, tenemos que considerar que la coreografía se desarrollará en un espacio no teatral, en un lugar abierto, con un arco techo, posiblemente con piso de concreto. Por lo tanto, todo el proceso de construcción de la coreografía tiene que ser para que la compañía pueda llevar y montar todo lo que se necesite, desde equipo de sonido, hasta un piso; esta información condiciona la manera de significación del espectáculo, que es lo primero, la apuesta debe de ser con personajes muy llamativos, con sus vestuarios explícitos para cautivar a los niños y llamar su atención, de poder, la música tendrá que ser muy potente, digamos casi

como de comedia musical o generada por los propios bailarines o con música en vivo; toda esta información nos lleva a crear el montaje de manera práctica y estética acorde con la posibilidades de lugar.

En el proceso de creación coreográfica, al presentar la batalla que enfrenta el jabón, la espuma y el agua contra el virus podremos utilizar múltiples niveles, así como una gran variedad de velocidades y energías para hacerlo muy potente y llamativo, utilizando recursos como es el efecto Matrix; también, tenemos como recurso los diferentes estilos de baile o lucha, como puede ser la capoeira o el *freestyle*, estas diferencias técnicas podrán ser respaldadas por los otros sistemas sígnicos, como la música, las percusiones o gritos que se generen en la escena.

Nos queda pendiente mucho por desarrollar y plantear, pero tenemos la satisfacción de que el motor de esta investigación y de este proceso académico, está funcionando y evolucionando día a día.

Bibliografía

Aristóteles. (1985). *La poética*. Versión de García Bacca. México: Editores Mexicanos Unidos.

Bobes Naves, M del C. (2004.) Teatro y semiología. España: Arbor CLXXVII, 699-700 (marzo-abril 2004), 497-508 pp.

Cañada Rangel, B. (2019). *Escenosfera, los signos de la escena*. Santiago de Querétaro, México: Rialta Ediciones.

Del Toro, F. (2008). *Semiótica del teatro. Del texto a la puesta en escena*. Buenos Aires, Argentina: Galerna.

Del Toro, F. (1990). *Semiótica y teatro Latinoamericano*. Buenos Aires, Argentina: Galerna/ Instituto Internacional de Teoría y Crítica de Teatro Latinoamericano (IITCTL).

Finol, J. E. (2015). *La corpórosfera, antropo-semiótica de las cartografías del cuerpo*. Quito, Ecuador: Ediciones CIESPAL, Estudios Culturales y Teoría de la Mediación 2.

Kowzan, T. (1997.) *El signo y el teatro*. Madrid: Arco/Libros, S. L.

Kowzan, T. *El signo en el teatro, introducción a la semiología del arte del espectáculo*. Separata Nº 3, Biblioteca Juan Ruiz de Alarcón, Escuela de Arte Teatral.

Lotman, Y. M. (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Selección y traducción del ruso por Desiderio Navarro con un capítulo final de Manuel Cáceres. Madrid: Cátedra-Universitat de Valencia (Colección Frónesis).

Medellín Gómez, A. C. (2015). *Manual de danza y expresión corporal*. México: Comunicación gráfica de la UAM Xochimilco.

Teofrasto. (1988). Carácteres. Madrid: Biblioteca Clásica Gredos.

Ubersfeld, A. (1989). *Semiótica teatral*. Traducción y adaptación de Francisco Torres Monreal. Madrid: Cátedra.

Ubersfeld, A. (1997). *La escuela del espectador*. Traducción de Silvia Ramos. Presentación de J. A. Hormigón. Revisión e introducción de Nathalie Cañizares. Madrid: Publicaciones de la Asociación de Directores de escena de España. Serie: teoría y práctica del teatro 12.

12

Desde la semiótica: Si una noche de verano dos viajeros. Símbolo, signo y metáfora

*From Semiotics: If One Summer Night
Two Travelers Symbol, Sign and Metaphor*

Dr. Nicolás Alberto Amoroso Boelcke
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

En la ciudad, su significación

Resumen

El título Si una noche de verano dos viajeros juega (el juego será en este texto un elemento fundamental) con dos obras emblemáticas en una reunión celestial: *Sueños de una noche de verano* de William Shakespeare y *Si una noche de invierno un viajero* del gran Italo Calvino, de origen italiano.

Se trata de una pareja la que establece el nodo de este trabajo, son dos viajeros, y es verano porque estarán desnudos, así este escrito transitará por diversos momentos que tienen que ver con el arte, con la creación, estableciendo fundamentalmente un criterio desde la semiótica con relación al signo y al símbolo. El propósito es ubicar a éste en el contexto del arte como un hecho pregnante, porque nos encamina al misterio y al pensamiento que tendrá que discernir sobre el sentido de la obra.

Palabras clave: arte, creación, literatura, significación.

Summary

The title If one summer night two travelers, play (the game will be in this text a fundamental element) with two emblematic works in a heavenly meeting: Dreams of a summer night by William Shakespeare and, the other by the great Italian Italo Calvino, whose work is If one winter night a traveler.

As it is a couple that establishes the node of this work, they are two travelers. And it is summer because they will be naked, so this writing will pass through various moments that have to do with art, with creation, but fundamentally establishing a criterion from the semiotics in relation to the sign and the symbol. The purpose is to place it in the context of art as a pregnant fact because it leads us to the mystery and thought that will have to discern the meaning of the work.

Keywords: Art, Creation, Literature, Meaning

A Gabriel García Márquez.

No por la incandescencia de Remedios La Bella.

Ni por Amaranta y su miedo.

Tampoco por Petra Cotes que si supo usar su cuerpo.

*Al escritor, al narrador y su magia inquietante
que ni una cooperativa de semióticos y semiólogos
podrá dilucidar.*

Introducción

Comienzo con este homenaje a Gabriel (espero que no se moleste con esta familiaridad del trato, allá donde se encuentre. Si todavía está en su primera muerte, porque escribió a propósito de Melquidas que había una muerte dentro de la muerte, otra, una segunda. Por ello, el gitano pudo regresar desde la primera a la vida en su momento), con la intención de hablar de la disciplina que nos ocupa en esta, mi participación en el libro colectivo.

La semiótica es un gran instrumento que permite elucidar ciertos textos, ciertas imágenes, sean visuales, de la escritura o de la combinación de ambos. Los signos son elementos fundamentales, desde la lingüística, para estudiar los

comportamientos tanto de la vida cotidiana como los de la producción del arte y la literatura. En esa articulación clasificatoria de los signos, terminan por colocar a los símbolos como una parte de ellos. Desde mi perspectiva tanto unos como otros tienen una entidad diferente y, a su vez, complementaria. Extrapolando los hechos, los signos son lo rudimentario, lo reconocido, lo que puede establecer el lenguaje común de la comunicación.

El símbolo pertenece a lo críptico, aquello que el autor a sabiendas o desde su inconsciente le dice al lector esperando ser o no ser interpretado *correctamente*. “Ambiguo silencio, que parece revelar o la posesión de la *totalidad* o su carencia absoluta” (Senosiaín, 1981, p. 34). El símbolo tiene siempre, desde su base, varias ideas o por lo menos dos, que pueden resultar contradictorias o complementarias, pero que constituyen una figura que el espectador, lector o recipiente del mensaje escogerá a partir de sus conocimientos, necesidades o sentimientos. “Pintar un paisaje es entonces pintar una intimidad, la naturaleza que siente y habla a través del pintor” (Molinuevo, 1996, p. 178).

El caso de García Márquez es un ejemplo, en la medida en que una gran cantidad de críticos literarios, usando herramientas que provee la semiótica, han intentado desentrañar muchos de los interrogantes que el texto plantea, pero no alcanza: un bisturí es muy adecuado cuando se trata de extirpar algo o puede abrir a alguien por una dolencia, sin embargo, no se puede usar en la construcción, allí es más práctico un martillo. Esto es, el primero puede salvar una vida y el segundo, fuera de contexto, se puede utilizar para terminar con una persona.

Sin pretender dar una opinión definitiva se puede decir que *Cien años de soledad* es una obra inalcanzable y los mecanismos que se empleen para su discernimiento siempre serán escasos para conseguirlo. El tema está en la opinión que muchas veces despierta en sus cultores que se colocan como un bien supremo para conseguir desentrañarla.

Miradas

Claro que este es un defecto que aqueja a la mayoría de las personas cuando piensan en su propia actividad: por ejemplo, discutir de cine, sobre una película, con un psicoanalista es ir directo a un callejón sin salida, ya que, en algún punto del debate, cuando siente que se está quedando sin argumentos, lo cerrará diciendo que uno, que sí conoce de cine, no conoce su profesión y, por ello, él no puede explicarme la teoría que han elaborado sus popes, porque sería tan inútil como prolongado. Esto es otro factor curioso que sucede con los expertos,

pues todos se sienten habilitados para hablar de arte, de literatura, de cine, pero no aceptan que se emita opinión sobre su trabajo, de su entendimiento.

Coloqué ese ejemplo con un propósito que está lejos de ser un cuestionamiento al tema del psicoanálisis, porque este factor es de vital importancia para comprender el sector de lo simbólico: el símbolo tiene una constitución de extraordinaria complejidad que puede aglutinar en su conformación, que es siempre nuevo, siempre distinto, siempre variado, a diversos signos. La idea de lo simbólico no puede ser una parte de una de las tantas variables de los signos que existen para entender la realidad. Lo simbólico es una realidad ensimismada que va a ocupar un terreno importante en los sueños, y el conjunto que integre será necesario desmenuzarlo con una herramienta tan significativa como es el psicoanálisis. La referencia que así hice de la discusión sobre una película y los valores simbólicos que podría tener no es una crítica al psicoanálisis, pero sí a ciertas actitudes que se colocan por encima de los otros conocimientos humanos. “Pero no debemos desmayar. Hemos forzado ya el sentido de innumerables sueños aparentemente absurdos” (Freud, 1984, p. 34). Los factores fundamentales para el entendimiento, el valor de lo simbólico lo vamos a encontrar en diversas producciones de todo tipo, literarias, cinematográficas, pictóricas. El interés por revelar sus contenidos que, como afirmamos al comienzo, no es, necesariamente, lo que el autor ha planteado.

En esa construcción en el campo de que se trate, el realizador se vale de diversas formas para expresar esos contenidos simbólicos y, con ello, el conjunto de signos que lo integran. El símbolo es un pariente cercano de la metáfora en la medida en que cada uno de ellos encierra contenidos que pueden resultar esquivos. Su intención es la de plantearnos una realidad más compleja y establecer, de esa manera, una comunicación distinta que signifique que el receptor se asuma en un universo diverso, quizás ajeno, pero también fascinante. La idea de un lector activo no es la de recibir un contenido elaborado por el autor y entenderlo en su totalidad, más bien, la idea es la de un lector que se enfrenta a una realidad diversa, que le es atractiva en la medida que dispara su propia imaginación. Aunque no sea él mismo, por ejemplo, un escritor, que sólo tenga la sensación de su capacidad de imaginar cosas que van más allá de lo que el texto propiamente ha dicho, pues lo que se busca en ese sentido son lectores imaginativos que, a veces, les cueste avanzar en la propia lectura. De lo que se trata, básicamente, porque su imaginación se lo impide, su imaginación los lleva a otros sitios, que pueden ser de su propia historia, que pueden vincularse con sus sueños, sean sueños nocturnos o de vigilia. Que le permitan enriquecer su mundo interior, para que se lo transmita a otros que también experimenten un proceso idéntico.

En un cuento de León Tolstoi, un campesino ruso intenta poseer la tierra que trabaja. Su propósito tiene buen resultado, porque consigue obtener distintas parcelas, cada una con una mayor extensión. En un momento final, llega a un lugar donde la posesión implica un mayor esfuerzo y un pago de dinero. Los que poseen la tierra le dicen que deje en una gorra 1,000 rublos y que eche andar, porque lo que cuesta son 1,000 rublos por día. Todo lo que él pueda cubrir en un día caminando, le pertenece con la condición de que antes de que el sol desaparezca y regrese al punto de partida, en caso de que no lo logre, el dinero le queda a la comunidad perdiendo él su oportunidad. Inicia el recorrido al despuntar el día, en la medida en que avanza, va encontrando cada vez mejores tierras de las que quiere apropiarse. Finalmente, cuando emprende el regreso ya resulta demasiado tarde, comprende que sería en vano alcanzar la meta. Alentado por los poseedores de la tierra corre más allá de sus propias fuerzas. Cuando llega al sitio donde dejará el dinero, el sol es, prácticamente, una línea en el horizonte. Cae muerto y proceden a enterrarlo. Para ello, cavan una tumba de casi dos metros de longitud. Con ello queda en claro cuánta tierra (Tolstoi, s/f), como dice el título del cuento, necesita un hombre para sí mismo. Esta metáfora, este proceso simbólico de adquisición, mediante un trato que se hubiera cumplido si él hubiese conseguido alcanzar el objetivo nos da cuenta de que todo el esfuerzo que se puede hacer para conseguir ciertas cosas muchas veces carece de propósito. En definitiva, por la desmesura, termina perdiendo todo lo que anhelaba y, sobre todo, perdiendo al anhelante que es él en la vida.

Como parte del proceso para marcar los mojones, para delimitar la extensión del terreno que ha conseguido mediante su caminata, el campesino carga un azadón para roturar la tierra, y regresa con él al punto de partida, pero muere. Es con ese azadón con el cual abrirán su fosa. Entonces tenemos un signo que deviene en un símbolo en la medida en que pudo usarlo en su ambición para establecer las marcas. Otras manos pudieron hacer lo mismo, pero con un fin distinto, guardar su cadáver. Tenemos una serie de elementos simbólicos: la tierra, el azadón, el andar y la fatiga con la que ha concluido su jornada que nos llevan a pensar en el sentido de la vida. La cantidad de signos que uno puede encontrar a lo largo de la narración, por supuesto, son muchos más; dado que he tomado sólo la parte final del relato, terminan conformando la reflexión que cada lector extraerá de algo que está mucho más allá de las circunstancias particulares. Se está hablando de la propia vida, del sentido de la vida, de las preocupaciones que los seres humanos tienen cotidianamente: que, en última instancia, terminan en un hoyo.

La creación

En definitiva, para ingresar a los vericuetos que en un momento puede tener el proceso creativo, con sus alternativas, con sus caminos que se bifurcan, con sus sendas que vuelven a encontrarse, quiero desarrollar un juego. Lo simbólico también está vinculado con el juego y el juego puede poseer un conjunto de signos. Como lo vimos en la narración de Tolstói, un símbolo es la representación de una idea o varias con rasgos asociados para construir el sentido, mediante él llegamos a otros niveles. Es un guiño que un autor le puede hacer a sus posibles lectores; aquí un ejemplo del planteo para ingresar al universo de la realización en el campo artístico mediante esta provocación que se da en un ámbito ciudadano:

Una delicia. Parecían reclamar mi boca con notoria impaciencia. No quería defraudarlos. Los dos iguales en su refinamiento requerían mi atención igualmente. En el dibujo, por la perfección de la línea y, en lo escultórico, por la morbidez del volumen. Espero que nadie se sienta tentado a pensar que la modulación estaba sujeta a la silicona, eran naturales, de una naturaleza profunda, agraciada. A cierta distancia los miraba sin menoscabo de alguno de ellos. No podían sentirse ofendidos por ninguna preferencia, estaban en su abombada majestad en un suave movimiento oscilatorio. No había forma de marcar una diferencia entre ellos (salvo los pezones orientados hacia puntos divergentes) y la pregunta consecuente era: ¿por dónde empezar? Cualquier alternativa terminaría por enemistarme con el otro, ni siquiera en el juego del limpiaparabrisas resultaría aceptable por más frenesí que le impusiera, siempre habría un primero y un disgusto.

De por sí, pasar a la acción degustativa implicaba perder el privilegio de la vista. En consecuencia, esa elección significaba otro dilema, cambiar un sentido por otro (me refiero a sentido por las papillas y los ojos, no en el de la relación, que tenía un sentido único, esperaba que irreversible). Tal vez, podría intentar el tacto, allí con mis dos manos me ocuparía de forma democrática y tendrían menor margen para la queja. Es significativa la diferencia entre lo propio y el implante, ya que si bien este puede ser engañoso para la vista no lo es para el tacto que semeja tocar un globo de cumpleaños. Habría, sin embargo, una pérdida, ya que mis extremidades los ocultarían y si bien tendría la posibilidad de verlos entre mis propios dedos, mejor que si con la boca lo intentase, quedaba en el aire, latente, mi propio deseo de chupetearlos y el inevitable mutuo reclamo por lo que desde un principio me manifestaran, el anhelo de mi boca.

Todo este conjunto aconteció en instantes, pero me permitieron identificar tres momentos de dilema, sucesivos, imbricados. Aquí desagregados, para permitir

presentar el problema. En la creación sucede a cada instante. Claro, ella, la de esas pechugas de embeleso, era una creación; no de un autor particular, sino el resultado de un desarrollo de millones de años donde la naturaleza se había enfrentado a tantos dilemas y concluía en su persona, una singular belleza que me arroaba, porque no sólo podía encontrarse en sus senos, sino que era el seno de esa larga marcha expuesta en un cuerpo maravilloso. Además, estaba el dilema entre esa armoniosa conclusión y su inteligencia y sensibilidad. Comprendía que esta aventura que estaba protagonizando me podría llevar a una relación larga pese a que mi intención primera no había estado basada en tal supuesto (ni en el de ella).

El propio texto que ahora les expongo resultado de una serie de incertidumbres, se inscribe en lo dilemático. Insisto, la creación lo es por naturaleza propia como también podemos ubicarla en muchas situaciones de nuestra vida. El dilema está en la esencia de lo simbólico. Vemos que el símbolo puede contener diversas interpretaciones y, en tanto tal, uno puede acceder hacia una ecuación o distintas. Incluso se producen confrontaciones entre dos o más interpretantes, por eso el dilema es constitutivo del símbolo. “La hoja de la higuera ha sido, por largo tiempo, uno de los emblemas secretos de la crítica literaria y artística” (Almansi, 1977, p. 129). Así, el primer dilema de esta presentación fue si era conveniente erotizarla, pero esos pechos bien describen el sentido de la definición que asoma en los dilemas contemporáneos de lo signico. Un dilema es un problema cuya resolución admite dos posibilidades, pero ninguna resulta completamente satisfactoria, de manera que se abre una difícil disyuntiva, sobre la cual pesan muchas veces cuestiones éticas y morales. Cuando se presenta un dilema no es posible elegir entre lo correcto o incorrecto, sino entre dos opciones que pueden ser correctas, pero contrarias entre sí, en algún sentido, entre dos valores apreciables por igual, que entran en conflicto. En el campo de lo visual, los dilemas se dan con frecuencia y parecen haberse multiplicado en el mundo contemporáneo, donde las imágenes y lo que ellas llevan han cobrado cada vez mayor fuerza en la trama infinita de la conectividad global.

Voy a contraponer mi situación primera, el embeleso por esa hembra y sus mamas. Podría decir que las dos serían totalmente placenteras, con lo cual la dicotomía se instala a otro nivel, no de lo insuficiente, sino de lo pleno en ambos casos. Al atribuirle a los pechos la conciencia, el poder del pensamiento y las emociones, la idea del celo parece presentarse. Es que en el dilema de la creación el artista tiende a ver su producción como un hecho que tiene el poder de la respuesta y el cuestionamiento, con ello, se enfrenta a una materia rebelde que siempre intenta imponer sus propias reglas. Jean Genet (1983) le

hace decir a una de las protagonistas de *Las criadas* que: "Los objetos me traicionan", dotándolos de similar animismo. Sin olvidar, para nada, que mi amada tiene su propia percepción y puede preguntarse ¿por qué habrá empezado con éste y no con el otro? Hasta puede extrapolarlo e interrogarse si será por ideología política.

Se habla de una difícil disyuntiva, con cuestiones éticas y morales. En lo moral, el sexo es la más alta expresión posible en la medida que involucra a dos seres capaces de desnudarse uno frente al otro y hacer con ese cuerpo ajeno, sin provocar daño alguno, todo lo que sean capaces de imaginar y permitirse. La cuestión ética está vinculada a cómo y de qué manera llegaron a ese momento. Si hubo engaño por alguna de las partes para el logro de tal fin. Lo ético depende, entonces, de las intenciones de cada uno. Cuando digo que: "Comprendía que esta aventura que estaba protagonizando me podría llevar a una relación larga pese a que mi intención primera no había estado bajo tal supuesto". Quiero señalar que para los dos había surgido como una aventura erótica compartida que estaba cambiando de sino y nos estaba acercando el uno al otro irremisiblemente.

En el campo de lo visual, los dilemas se dan con frecuencia. La idea de lo visual excede lo gráfico y todo el primer momento de mi disyuntiva estuvo en la mirada, es decir, que lo visual es el propio texto escrito que también puede tener una configuración gráfica, pero aquí estuve narrando lo que estaba viendo, por lo tanto, les transmití una imagen. No les muestro el cuerpo en directo, a través de una reproducción, lo hago con la palabra, porque la situación es producto de mi invención, aunque con muchas concomitancias reales y, por lo tanto, la mujer no existe-existe (un proceso altamente simbólico cargado de signos eróticos) y si se las mostrase, me arriesgo a que ustedes no coincidan con mis parámetros de unos senos bellos. Este componente estético es un campo que la semiótica reclama como propio. Ni qué decir de un cuerpo espléndido. Así, toda la operación resultaría desacreditada. Como puede suceder con un cuento o una novela que luego vemos en el cine y nos desilusiona; por ello, prefiero lo visual que la palabra evoca.

Creo que la interconectividad es lo más exacto, hacia donde el texto se encamina (y la relación, claro está). Las imágenes están implícitas desde mi propia mirada y de los que podrían haberme antecedido y de los que luego podrían seguirme. En cuanto a lo global, es desde donde se parte, aunque sean dos globos (por lo esférico, claro) que nos puede llevar desde mi deseo por el camino de la semiosfera de Yuri Lotman (en el puro sentido seminal y de esfera) o

de las *burbujas, globos y espumas* de Sloterdijk, aunque los pechos en cuestión eran de una autenticidad indiscutible, sin la silicona que los convierte en burbujas. “Cuando el tema nos domina, somos los esclavos y no los amos; somos como reyes asediados por nuestro pueblo” (Balzac, Eluard, 1967).

El dilema puede presentarse en otra circunstancia que tiene que ver con la peripécia que a continuación aconteció, pero cuya narración, por pudor, omito. Por ello, les refiero un texto que publiqué hace unos años, se trata de un libro, titulado *El acto de crear*. En un momento señalo que:

Imágenes maravillosas se me han presentado después de hacer el amor, en ese clima de paz interior y de exaltación profunda, se me exhiben como una iluminación, temas de una belleza incalculable que quisiera compartir a través de mi obra. Pero cómo explicarle a mi compañera que necesito abandonar el lecho para trabajar o simplemente tomar un cuaderno de apuntes y sin moverme de su lado realizar algunas notas. Parecería que pierdo el interés por el extraordinario momento que acaba de transcurrir, cuando esa circunstancia, una de, si no la más hermosa de la vida nos transporta a un plano superior de entrega y entendimiento. Claro que no todas las relaciones nos proyectan de idéntica manera y por lo tanto no se puede afirmar que este sea un método para buscar motivaciones artísticas, Tampoco es una constante que la limitación para realizar esta tarea se base únicamente en quien comparte la cama, dado que en muchas ocasiones donde aparecen estas situaciones fulgurantes, uno mismo no está dispuesto a salirse un centímetro más allá de ese lugar placentero y sólo queda el recurso de encomendar a la memoria lo que en ese momento tan precioso nos negamos con todas las fibras a concretar (Amoroso, 1993, p. 68).

El arte

El arte es un permanente dilema, tanto en su producción como en su propuesta; si bien está en su naturaleza desde siempre (recordar el *pentimento*, alteraciones durante el proceso pictórico), contemporáneamente se ha intensificado correspondiendo a nuestra época de incertidumbre. Los dilemas del creador comienzan desde la propia elección del tema que desea abordar, dejando de lado otros que pueden ser de gran significación. El siguiente punto de disyuntiva aparece con el medio por emplear. En el caso que deseo desarrollar, puede ir desde lo literario hasta lo plástico, pasando por lo audiovisual, en cada uno de

ellos respetando las características propias del lenguaje seleccionado. También puede incluir a varios medios. Cuando se trata de una elección, suele estar permeada por cuestiones económicas y de producción. Al decidir por el más adecuado, a partir de esas limitaciones, comienza el dilema del tratamiento, de tal suerte que la elección puede comportar un trilema, cuadrilema, hasta un polilema (Ferrater Mora, 1998). En la trayectoria, entre el inicio y su culminación, no existe un sentido único y en cada una de las bifurcaciones aparecen otras tantas contingencias. "Riqueza infinita de posibilidades y variaciones, que realizamos casi siempre sin darnos cuenta en el curso de nuestro trabajo" (Tapiés, 1973, p. 52). Todo plano contiene una multiplicidad de enunciados generando el dilema de la interpretación. El recorrido que lleva finalmente a la imagen última ha dejado jirones de otras que pueden integrarse en el discurso final. Así, en el momento de una decisión, ésta puede conformarse con su contrario y generar una síntesis que, en definitiva, sacrificará algunas de las partes y con ello perderá esa posible riqueza. También el dilema puede generarse desde la propia imagen y no sólo en su relación con su antagónica, se trata de su reverso.

"Al pintar el viento, amén de doblegar las ramas y volver sus hojas hacia donde el viento sopla, se han de fingir torbellinos de fino polvo mezclado con aire turbio" (da Vinci, 1996, p. 343). Todo ese proceso puede estar condicionado por la voluntad creadora que desea colocar al espectador como un leyente activo, enfrentándolo al dilema de lo incierto propuesto por la propia obra. El proceso de trabajo en la construcción de una imagen en una obra va planteando dilemas en cuanto a la ruta que permanentemente se bifurca al punto que su conclusión suele distar en forma importante con relación a su origen. Inclusive, ese inicio, difiere del original que le dio motivo de existencia. El punto final de tal recorrido encuentra otros momentos dilemáticos, cuando la edición del film o el montaje de la exposición reclamen los momentos de convivencia y exclusión que morigera al conjunto, en la medida en que la obra terminada resiste, la expresión total de la interpretación autoral. La verdad de una obra, si es que hay una, es aquella verdad que da cuenta de las formas en que la obra misma es incommensurable (Richter). En definitiva, lo que cuenta no es la obra en sí misma, su valor formal, sino el proceso intelectual que la obra desencadena en el observador, desbaratando sus tranquilas expectativas teóricas y visuales (Menna), desencadenando nuevos dilemas entre lo real y lo imaginario, entre lo posible y el deseo.

El dilema que se le plantea al discípulo, cuando siente que su maestro no lo comprende, sobre todo cuando desea realizar algo para lo que piensa que está preparado y su mentor le indica que aún no ha alcanzado la madurez necesaria. Si acepta su propia decisión, produce un inevitable distanciamiento con su

maestro, aunque tuviera éxito en ese intento podrá ser considerado como algo transitorio y los resultados negativos sólo podrán entenderse a largo plazo, por lo tanto, el resultado carece de importancia dado que se trata de algo provisorio, incluso cualquier circunstancia, por más fortuita que parezca, entrará en la categoría de las consecuencias negativas. Si acepta la indicación restrictiva, nunca sabrá hasta qué punto tenía la preparación necesaria para su frustrado intento.

La retórica que constituye la forma a través de la cual se organiza el mensaje, lo que se quiere decir, está presente de manera intuitiva en el registro, aunque la dosis de aleatoriedad es muy alta. Existe una emoción cuando se filma, cuando se recorta un hecho, cuando mediante los movimientos de cámara se vincula a uno con otros, estableciendo grados de significación que la propia realidad parecería esconder. Hay también una paciencia de la cámara que corre esperando que algo acontezca. Como ven, otra vez le confiero conciencia a un algo que no la tiene por sí, pero que permite que el artista dialogue con un alguien, potenciado para replicar y con ello ayude en el dilema de lo que se registra y qué se deja de lado. Son diversas las formas de lograr un registro que muchas veces, en gran medida, reproduce el movimiento cotidiano de la ciudad, sin más sentido que el que podríamos observar desde la ventana de un café o de un auto en movimiento. Un buen ejemplo de esta condición del objeto de trabajo y el realizador la encontramos en la siguiente noticia:

El poeta chileno Nicanor Parra galardonado con el Premio Cervantes de literatura, no pudo viajar a España para recibarlo debido a su avanzada edad, 97 años, pero envió la máquina de escribir de las que salieron muchos de los versos, será guardada en una de las *Cajas de las Letras* de la sede madrileña del Instituto Cervantes junto a un poema inédito. Con lo cual el organismo acepta esa ponderación del instrumento con el cual el creador dialoga (Rtve, 2012).

Conclusiones

El segundo momento de la emoción, pero, sobre todo de la decepción, es cuando uno ve lo que ha realizado. Hay una distancia crítica, fuertemente crítica, que produce la desilusión de esa segunda-primer visión o revisión del material o la realidad vista. Esta situación se presenta a lo largo de la vida del artista, cuando se confronta con lo realizado y sus sentimientos fluctúan entre el júbilo y el rechazo. Esta visión negativa le instala en otro dilema al cuestionarse sobre si debería haber realizado tal obra.

Bibliografía

- Almansi, G. (1977). *La estética de lo obsceno*. España: Akal editor.
- Amoroso N. (1993). *El acto de crear*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Da Vinci, L. (1996). *Tratado de pintura*. México: Ramón Llaca.
- Eluard, P. (1967). *Antología de escritos sobre el arte. La pasión de pintar*. Argentina: Proteo.
- Ferrater Mora, J. (1998). *Diccionario de filosofía abreviado*. México: Editorial Hermes.
- Freud, S. (1984). *El malestar en la cultura*. México: Alianza Editorial.
- Genet, J. (1983). *Las criadas*. España: Alianza Editorial.
- Menna, F. (1977) *La opción analítica del arte moderno. Figuras y líneas. Colección punto y línea*. España: Gustavo Gili.
- Molinuevo, J. L. (1996). *¿Deshumanización del arte?* España: Ediciones Universidad de Salamanca
- Rtve (2012) Nicanor Parra: “¿Soy acreedor del Cervantes? Claro que sí, por un libro que estoy por escribir”. Recuperado de: <https://www.rtve.es/noticias/20120423/nicanor-parra-premios-son-para-espiritus-libres-para-amigos-del-jurado/517924.shtml>.
- Senosiain S. (1981). *El cuerpo tenebroso*. España: Pre-textos.
- Tàpies, A. (1973). *La práctica del arte*. España: Ariel.
- Tolstói, L. (2016). *Cuánta tierra necesita un hombre. Words and Books*, Grupo Editorial Los 101 mejores cuentos de la historia, YouTube. Recuperada de <http://ciudadseva.com/textos/cuentos>.

13

La interacción significativa de los gráficos urbanos de la ciudad en la identidad de sus habitantes

*The Significant Interaction of Urban Graphics of
the City in the Identity of its Inhabitants*

En la ciudad, su significación

Dra. María Teresa Olalde Ramos
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

Resumen

En la construcción de la imagen de una ciudad confluyen todas sus partes, estableciendo relaciones funcionales, pero en las que transitan muchas de las emociones y sensaciones de quienes la habitan, creando una relación dialéctica en la que los habitantes construyen a la ciudad y ésta a su vez construye a sus habitantes. Las relaciones espaciales de los habitantes dentro de la ciudad les permiten asociar sus valores y su cultura con el gran repertorio de imágenes que a diario perciben como parte de la interacción con su entorno; esta experiencia visual cotidiana con la imagen escenográfica del lugar se revela como un factor determinante en la memoria e identidad de las personas. El estudio del paisaje urbano es un quehacer multidisciplinario y una de las disciplinas que nos ayuda a abordarlo es la comunicación visual, porque la gráfica urbana nos permite reconocer un aspecto más de la cultura e identidad del sitio y de quienes lo habitan.

Palabras clave: identidad gráfica, gráficos urbanos, cultura gráfica urbana, escenografía visual de la ciudad.

Summary

In the construction of the image of a city, all its parts converge establishing functional relationships, but in which many of the emotions and sensations of those who inhabit it pass, creating a dialectical relationship in which the inhabitants build the city and the city at the same time builds the inhabitants. The spatial relationships of the inhabitants within the city allow them to associate their values and their culture with the great repertoire of images that they perceive daily as part of the interaction with their surroundings, this daily visual experience with the scenography image of the place is revealed as a determining factor in the memory and identity of people. The study of the urban landscape is a multidisciplinary task and one of the disciplines that helps us to approach it is visual communication, because urban graphics allows us to recognize one more aspect of the culture and identity of the site and of those who inhabit it.

Keywords: Graphic Identity, Urban Graphics, Urban Graphic Culture, Visual-Scenery of the City.

Introducción

El paisaje urbano es el espacio en donde se desarrolla la vida de una ciudad y surge como resultado de la interacción del ser humano con su medio ambiente natural, creando un ambiente artificial en donde sus propios habitantes contribuyen de manera consciente o inconsciente a la modificación de éste, alterando su propia relación físico espacial. Los individuos y grupos sociales que habitan una ciudad, al modificar su entorno emprenden múltiples acciones que muestran su manera de percibir, interpretar y actuar como parte de su identidad y, en ellas, reflejan diferencias culturales individuales y colectivas que van marcando estilos propios en el uso social del espacio.

El estudio del paisaje urbano es un quehacer multidisciplinario y una de las disciplinas que nos ayuda a abordarlo es la comunicación visual, porque a través de la gráfica urbana es posible reconocer un aspecto más de la cultura e identidad del sitio, mediante las diferentes manifestaciones visuales elaboradas por sus habitantes con diversos fines de comunicación.

La intención de este texto es mostrar cómo a través de este tipo de expresiones visuales con fines de comunicación, se perciben diversos estilos de representación icónica-verbal, en donde a través de imágenes, textos y color, entre otros, se refleja la identidad cultural del sitio permitiéndonos diferenciarlos unos de otros.

Dentro del espacio urbano de una ciudad se pueden encontrar mensajes visuales que cumplen con diferentes funciones comunicativas, como es el caso de los mensajes indicativos o informativos sobre la ubicación de un sitio o la nomenclatura de las calles y las señales viales que orientan y reglamentan el tránsito vial y peatonal, pero también encontramos gran cantidad de mensajes publicitarios que invaden la ciudad y que, en muchas ocasiones, con sus llamativas representaciones gráficas vienen a imponer estereotipos y estilos ajenos a los habitantes del lugar.

El arquitecto (Lynch, 2008: p. 61) dice que la imagen ambiental de la ciudad posee tres componentes básicos: identidad, estructura y significado y la describe como el resultado de la superposición de muchas imágenes individuales, pero

que las imágenes colectivas son necesarias para que el individuo pueda desenvolverse adecuadamente dentro de su medio ambiente y para que coopere con sus conciudadanos.

En el proceso de comunicación visual las imágenes o signos visuales utilizados, poseen básicamente dos componentes: el significante y el significado; el significante entendido como vehículo del significado, es la apariencia externa, mientras que el significado es el contenido semántico que le da sentido. Es importante tomar en cuenta que la analogía que existe entre una imagen y su significado obedece directamente a la concepción cultural del entorno social en que es presentado el mensaje porque, desde el punto de vista semiótico, los códigos son un aspecto de la organización significante del mundo que rodea al hombre, que en este caso se refiere a los códigos visuales que son utilizados dentro de una comunidad como medio comunicación.

Según, J.M. (Ribagorda, 2006) la ciudad del siglo XXI no es solo una superficie habitable, es además espacio de escritura y de lectura, que al recorrer y usar la ciudad obliga a una lectura constante del entorno, el que se percibe como un texto repleto de publicidad e información fragmentada y solapada junto a ilustraciones y paisajes que funcionan como tal. Esa experiencia cotidiana al transitar por las calles de la ciudad y encontrarnos con la presencia de gran cantidad de mensajes visuales materializadas en rótulos y letreros, ubicados en diferentes sitios por todas partes, permite sentir y percibir en los diferentes espacios que componen la ciudad escenográfica, parte de la verdadera identidad cultural de la misma.

Joan Costa (2003) dice que “El entorno urbano y arquitectónico es, de hecho, un continuo escenario de actos, paisajes de acciones, escenarios de vida y de relaciones donde los mensajes y los signos les dan significado y sentido de identidad y agregan valores funcionales, utilitarios y estéticos” (p. 14).

Por otro lado, desde el punto de vista de Walter Benjamin, al recorrer la ciudad como *flâneur*¹ se lograr la experiencia de vivirla desde el enfoque semiótico de la significación de los mensajes visuales que se encuentran ubicados como parte de la imagen del paisaje urbano, creando el escenario cotidiano de la misma², en donde las imágenes son presentadas como constelaciones urbanas en un todo complejo. Él, se refiere al método de considerar desde la percepción lo fragmentario, lo nimio, lo cotidiano, lo fisionómico.

Perderse en una ciudad –igual que uno se pierde en un bosque– es algo que requiere ya una formación muy distinta. Para ello, letreros y nombres de las calles, transeúntes, tejados, quioscos o tabernas tienen que hablarle al callejante como ramas que crujen en el bosque bajo sus pies, como el espantoso

1. El *flâneur*, aparecido en las primeras décadas del siglo XIX, se caracterizaba principalmente por un transitar despreocupado, por ser un observador sin objetivo concreto, que caminaba atraído por la multitud de imágenes que ofrece la ciudad.

2. Walter Benjamin encuentra el punto de apoyo para desarrollar una teoría de la experiencia arraigada en la vivencia de la ciudad que busca elevar lo cotidiano, lo fragmentario, lo breve y lo aparentemente insignificante.

El callejante o *flâneur* recorre la ciudad como un agudo observador de las manifestaciones de lo urbano, privilegiando mediante sus sentidos la contemplación de lo ordinario de la ciudad y sus practicantes comunes.

grito de un avetoro a lo lejos, como la súbita calma de un claro del bosque en cuyo centro un lirio ha brotado (Benjamin, 1996: p. 190).

En el espacio urbano, la comunicación gráfica se ocupa de la parte simbólica-visual por lo que se puede decir que hoy nuestras calles parecen catálogos de letras e imágenes, que al recorrerlas es casi como si hojeáramos una revista de moda, en donde se pueden distinguir diferentes estilos de conceptualización y representación visual, con muy diversos discursos cubriendo necesidades de comunicación.

Según, Belén González (2006):

Escribimos en nuestras ciudades por muchas razones: para informar sobre los distintos lugares y orientar nuestros desplazamientos, para dar a conocer productos y servicios, para convocar a los demás y, al margen de la escritura social y colectiva, a veces escribimos también en los muros y en las cortezas de los árboles para dejar nuestras huellas, transmitir mensajes personales o dejar constancia de nuestra opinión o nuestra existencia (p. 2).

Por otro lado, Muñoz (2008), desde su muy particular enfoque de la “urBANALización”³, dice que debido al proceso global de urbanización y la progresiva extensión de la ciudad en el espacio, cada día existe mayor dificultad para apreciar los contenidos de identidad o vernáculos propios de los lugares, ya que cada vez se ven más similares o genéricos perdiendo esa singularidad

3. Así es como Francesc Muñoz nombre su libro *UrBANALización. Paisajes comunes, lugares globales* (2008).



Fig. 1. Anuncios espectaculares en la Ciudad de México. Fuente: Recuperado de <https://www.plataformaurbana.cl/archive/2011/03/14/en-ciudad-de-mexico-norman-la-publicidad-urbana/>

que los hace específicos, cuando siempre se ha entendido al paisaje como el resultado de la relación que las sociedades humanas establecen con su medio como la construcción cultural e identidad de su entorno.

Los gráficos urbanos son detalles ambientales escenográficos del sitio que cumplen con su función de comunicar, pero también son parte del imaginario visual de quienes día a día se encuentran con ellos. Como se ha mencionado anteriormente, algunos tienen una función comunicativa muy específica sobre el sitio donde se encuentran ubicados y muchos otros son anuncios publicitarios que se ubican por todas partes de la ciudad y que la mayoría de las veces no van de acuerdo con la infraestructura urbana, ni tampoco al nivel socioeconómico y estilo de vida de sus habitantes, provocando distorsiones tanto en la imagen urbana del sitio como en su identidad cultural, al presentar modelos conceptuales muy ajenos a su realidad (véase Fig. 1).

La ciudad es considerada como un espacio en constante movimiento en donde sus habitantes tienen que desarrollar la capacidad de captar los mensajes provenientes del exterior mientras recorren sus calles a diferentes velocidades, porque el peatón la percibe de un modo diferente al de los que transitan a bordo de un vehículo. En estos escenarios, la complejidad del entorno visual y la ambigüedad informativa hacen que el cerebro humano se vea obligado a procesar cantidades excesivas de información, para ser interpretada y significada de acuerdo con el cúmulo de datos que cada individuo tiene como parte de su propia cultura.



Fig. 2. Anuncios espectaculares en la Ciudad de México. Fuente: Recuperado de <https://lasillarota.com/metropoli/anuncios-espectaculares-con-los-dias-contados-en-cdmx-sheinbaum-cdmx-espectaculares-sheinbaum-iztapalapa/296624>



Figs. 3 y 4. Impresión digital de gran formato a todo color e instalación.
Fuente: Recuperado de <http://www.conceptos.mx/SERVICIOS/impresion-digital>

La mayoría de los gráficos urbanos son mensajes comerciales que han sido planeados, proyectados y diseñados con gran profesionalismo y han sido elaborados con técnicas y materiales de última generación. Actualmente, las nuevas tecnologías permiten la creación de rótulos de gran tamaño, con hermosas imágenes fotográficas a todo color, que por su facilidad de reproducción han proliferado de manera desmedida cubriendo gran parte de las ciudades.

Estos anuncios publicitarios usualmente son marcas de franquicias que con su tendencia de universalizar la información, rompen con el propio universo simbólico de los habitantes de ciertas zonas de la ciudad. Al respecto, Belén González (2006) dice que: “hay una tendencia a la universalización en el peor de los sentidos: el de crear un amplio mercado homogéneo con los mismos gustos, personas con el mismo pensamiento proponiendo símbolos de felicidad comunes a todos los consumidores potenciales de la tierra” (p. 5).

Algunos mensajes gráficos funcionan como símbolos de identificación de un punto de localización y dirección dentro de un espacio específico, descritos por Lynch como "mojones" o sea aquellos elementos que permite que podamos reconocer la ubicación de ciertas partes de nuestro entorno al percibirlos como señales e iconos utilizándolos como referentes de un lugar, pero es importante señalar que etiquetar un lugar no es lo mismo que conferirle un carácter distintivo para diferenciarlo de otro, porque si prescindimos de esos anuncios o letreros comerciales nos quedamos sin lugar (véanse las Figs. 5 y 6).

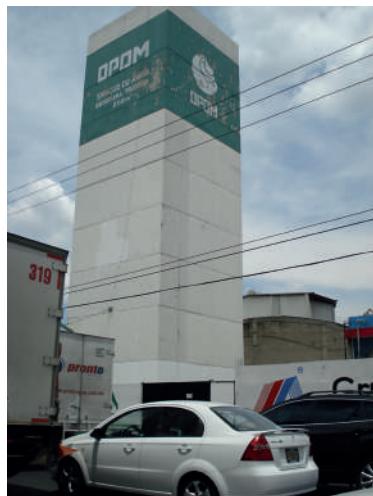


Fig. 5. Rótulo en Tanque de agua identificando el sitio.
Fuente: fotografía de Fidencio Mayorga, 2004.



Fig. 6. Rótulo en estructura monolítica sobre la banqueta para identificar la ubicación del sitio. Fuente: fotografía de Teresa Olalde, 2002.



Fig. 7. Edificio Canadá, en los años sesenta (edificio Ermita).
Fuente: *El Universal* 4/2/2018. Vistazo al barrio de Tacubaya.

Existen casos muy específicos de ubicación e identificación del sitio en donde el rótulo publicitario colocado en un edificio hace que este pierda su identidad y desde ese momento sea reconocido como el de la marca anunciada. Este es el caso del edificio Ermita, símbolo arquitectónico de la ciudad, que por su ubicación en una esquina estratégica en donde confluyen varias avenidas principales se ha prestado como soporte de grandes anuncios espectaculares, provocando que a lo largo de los años sea señalado con el nombre de la marca del producto anunciado (véase Fig. 7).



Fig. 8. Esquina Coca Cola, anuncio luminoso sobre fachada lateral del Edificio Ermita. Fuente: Recuperado de <https://www.informabti.com/outdoor-tipos-de-anuncios-publicitarios-en-la-ciudad-de-mexico/>



Fig. 9. Edificio Coca Cola Rótulo 3D sobre fachada lateral del Edificio Ermita. Fuente: Recuperado de <https://www.informabtl.com/outdoor-tipos-de-anuncios-publicitarios-en-la-ciudad-de-mexico/>

Cabe mencionar que la esquina Coca Cola, como se le ha llamado por su anuncio publicitario ubicado en la fachada lateral del mismo Edificio Ermita, ha sido modificado en múltiples ocasiones, aprovechando los avances tecnológicos para su manufactura como puede apreciarse en las siguientes imágenes. Cabe señalar que desde el enfoque semántico del mensaje visual, siempre ha sido el uso de la botella tradicional, en el entendido de la existencia del reconocimiento convencional de la misma por sus características formales, para identificarla con la marca (véanse Figs. 8 y 9).

Este tipo de ejemplos presentados, en donde hasta la arquitectura de un edificio pierde su propia identidad, muestran la influencia que estos gráficos urbanos tienen sobre la identidad cultural de un sitio, lo cual al mismo tiempo se ve reflejado en sus habitantes.

En otros lugares de la ciudad, donde no se cuenta con muchos recursos para elaborar mensajes visuales que ayuden cubrir sus necesidades de comunicación son elaborados improvisadamente adaptándose y utilizando lo que tienen a su alcance, lo que han promovido estilos específicos de representación, que van desde hermosas expresiones artísticas que dibujan los rotulistas, hasta aquellos letreros improvisados cuyo principal objetivo es comunicar sin tener en cuenta la calidad expresiva del mensaje, pero que si ponen de manifiesto la enorme creatividad en su elaboración.

Como se ha mencionado, no siempre existen buenas condiciones en el espacio urbano ni se cuenta con el presupuesto adecuado para elaborar y colocar grandes rótulos comerciales, por lo cual, en muchos lugares de la ciudad, en-



Fig. 11. Letrero improvisado anunciando estacionamiento.

Fuente: fotografía de Teresa Olaide, 2012.

contramos otro tipo de letreros que son planeados y elaborados por manos artesanales de rotulistas, quienes con mucho talento son capaces de hacer letras de diferentes tamaños y estilos, así como sorprendentes representaciones visuales, apropiándose de íconos y símbolos ajenos a su cultura o que ellos mismos copian de la realidad, dibujando imágenes insólitas que pintan a mano alzada sobre diferentes superficies como puertas, paredes, ventanas y cualquier otro tipo de soporte adecuado a las necesidades de comunicación requeridas en ese momento y en ese lugar.

Comúnmente, los rotulistas son habitantes del mismo barrio que desempeñan su oficio a favor de la misma comunidad, por lo cual en sus representaciones visuales se refleja un estilo muy propio de su cultura, aunque en algunas ocasiones tienen que copiar formas, marcas y logotipos preestablecidos, no dejan de tener su toque personal.



Fig. 10. Rotulista dibujando letras a mano alzada. Fuente: Recuperado de <https://www.elsoldesanluis.com.mx/local/pese-al-covid-19-hay-trabajo-para-rotulistas-5294941.html>

Según María Luisa Cárdenas: "El oficio del rotulista es como el del artesano: se aprende con los años, se practica con amor y se vuelve una parte indispensable de la vida. Por eso los rotulistas y los artesanos buscan encontrar sus técnicas personales, echar raíces y envejecer en sus respectivas disciplinas" (2009, p. 42). Lo considera como un tipo de arte efímero y espontáneo, plasmado con colores vivos en las fachadas de los establecimientos comerciales que, si bien tratan de atraer el ojo del peatón hacia su interior con fines económicos, también ponen de manifiesto expresiones de artistas desconocidos, quienes con los encargos de los propietarios de los establecimientos ven la oportunidad de mostrar su talento creativo.



Fig. 12. Rótulo pintado sobre pared, Azcapotzalco. Fotografía: Teresa Olalde, 2010.



Fig. 13. Rótulo pintado sobre ventana. Fotografía: Fidencio Mayorga, 2008.

Se presentan algunos ejemplos de esos rótulos, donde es posible encontrar la verdadera riqueza de significados en mensajes que surgen desde la gente y para la gente de una ciudad, poniendo de manifiesto la cultura visual en el manejo del lenguaje icónico y textual en su creación. Este tipo de gráfica popular usualmente anónima es funcionalista, porque su primera intención es comunicar, pero al mismo tiempo es uno de los patrimonios más antiguos y vivos de la ciudad que expresa la identidad de su creador y el entorno cultural de los habitantes de ese sitio (véanse Figs. 12 y 13).

Los usos y costumbres en utilizar las mismas imágenes conceptuales para designar ciertos servicios o lugares nos llevan a pensar en la existencia de un lenguaje visual convencional en la elaboración de este tipo de rótulos. Como es el caso de la imagen del cerdito o la de Porky⁴ para anunciar los negocios de carmitas, la llave para indicar la cerrajería o bien una bota o zapato para la zapatería. Todo este tipo de imágenes y objetos conceptuales forman parte de un lenguaje visual convencional, que a lo largo de los años se ha venido desarrollando para indicar un servicio o un establecimiento, facilitando la comprensión del mensaje aun por personas analfabetas. En otros casos, se valen de la retórica visual al personificar un objeto o animal como parte del mensaje para resaltar ciertas características del sitio o el servicio, como es el caso cuando el camarón, el pescado o el pollo personifican al mesero (véanse Figs. 14 y 15).

4. Porky Es un personaje de la Warner Bros. de las series de dibujos animados Looney Tunes y Merrie Melodies; éste fue creado por Friz Freleng a principios de siglo XX y rediseñado en 1931 por Bob Clampett.



Fig. 14. Rótulo de establecimiento de pescados y mariscos. Fotografía de Pedro Tezontémoc.
Fuente: *Revista Artes de México* Núm. 95.



Fig. 15. Detalle de fachada de Pollos Juanita, Azcapotzalco. Fotografía: Teresa Olalde, 2015.

Según, A. Ashewell dice que:

...con el tiempo, esta decoración se convirtió en una suerte de escritura pictórica fácil y accesible para ser leída por clientes que no sabían leer ni escribir: unas formas cuadriculadas multicolores con frutas que flotaban etéreas y goteaban su miel -en tiendas que siempre se llamaban La Michoacana- anunciaban a lo largo y ancho del territorio mexicano los locales de nieves, paletas y aguas de frutas frescas; los cerdos cocinándose en cazuelas de cobre o latón y la gran paleta para removerlos en su manteca daban noticia de las carnes (Artes de México, 2009: p. 20).

Conclusiones

Los aspectos objetivos y subjetivos del paisaje urbano son percibidos y dotados de significados, con diferentes grados de complejidad, en donde el componente cognitivo y polisensorial está integrado por estímulos sensoriales como olores, sonidos, colores, formas y texturas; también muchas representaciones visuales que el habitante recibe como información proveniente del exterior. Por eso mismo, se puede decir que el conocimiento del paisaje urbano depende en gran medida de la capacidad de captar a través del propio equipo sensorial las impresiones que producen los diferentes estímulos y que determinan en sus habitantes, la memoria, la identidad, la apropiación del espacio y la formación de imaginarios. Como se ha mencionado anteriormente, el estudio del paisaje urbano puede ser abordado desde su parte estructural, considerando a los rótulos y los letreros como representaciones escénicas, que revisten al espacio con un aspecto diferente al natural.

El paisaje urbano presenta estructura y patrones de organización diferentes que son posibles de identificar por su localización en distintos puntos de la ciudad, en donde sus representaciones visuales escenográficas imprimen huellas de estilos diferentes haciéndolos distinguibles unos de otros.

Los territoriantes son habitantes a tiempo parcial, que utilizan el territorio de distinta forma en función del momento del día o del día de la semana y que, gracias a las mejoras en los transportes y las telecomunicaciones, pueden desarrollar diferentes actividades en puntos diferentes del territorio de una forma cotidiana. El territoriante multiplica así su presencia en el espacio metropolitano hasta el punto de que su relación con él se establece

más a partir de un criterio de movilidad [...] por tanto se define como territoriante entre lugares y no como habitante de un lugar (Muñoz, Urbanalización. Paisajes Comunes, Lugares Globales, 2008: p. 34).

Es por eso por lo que, en realidad, los espacios urbanos no son idénticos, pero sí similares como la gestión de esas peculiaridades propias del lugar. Esta tensión entre lo global y lo local termina decantando más hacia un extremo u otro, caracterizando la realidad urbana de unos lugares similares pero diferentes. Podemos encontrar cantidad de ejemplos de rótulos y letreros en distintas ciudades y en distintos barrios de una misma ciudad, en donde se pueden observar estilos diferentes de representación visual dependiendo de las técnicas y materiales utilizados para su elaboración. Sin duda, son ejemplos que con su enorme riqueza en expresión de formas, letras, colores y personajes nos invitan hacer un estudio más detallado de su representación y significación como parte de la cultura del lugar.

Son ciudades escenográficas llenas de expresiones y emociones, que con palabras e imágenes: informan, registran, celebran, resaltan e invocan y que al mismo tiempo nos exhortan a descubrir los distintos modos de utilizar el lenguaje visual, donde un letrero o un rótulo van más allá de su principal función de anunciar o identificar un comercio o servicio y empiezan a actuar como símbolo de identidad de un lugar al ser reconocido como parte misma del sitio y su presencia o ausencia trae consecuencia en su significado.

Bibliografía

- Ashwell, A. (2009). Paradojas de una estética callejera. *El otro muralismo. Rótulos comerciales* (95).
- Checa Artasu, M. M., & Castro, M. d. (2008). *La gráfica popular mexicana: definiciones y características para su valoración*. Recuperado de <http://www.pathosyethos.com/portal/index.php/revista/7-investig/23-drche-ca-y-lic-pilar&usg>
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos* (1a Edición ed.). La Paz, Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Costa, J. (2007). *Señalética corporativa* (2a. Edición ed.). Barcelona, España: Costa Punto Com Editor
- Farge, P. M. (2008). *Paredes pintadas de México*. México: Editorial Turner de México, S. A. de C. V.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona, España: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.
- González, B. (2006). *La ciudad escrita*. Retrieved 2010 12-mayo, from paperback 02. Recuperado de <http://www.paperback.es/articulos/belen/belen02.htm>
- Kinneir, J. (1982). *El diseño gráfico en la arquitectura*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Leach, N. (2001). *La an-estética de la arquitectura*. México: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Lynch, K. (2008). *La imagen de la ciudad*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Mena, J. (2010). *Sensacional de diseño mexicano ¡Plus mejorado!* (1a. Edición ed.). (T. Océano, Ed.). México: Océano.
- Muñoz, F. (2008). *Urbanización. Paisaje comunes, lugares globales*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Niño Rojas, V. (2000). *Semiotica y lingüística*. Bogotá, Colombia: Ecoediciones.
- Ribagorda, J. M. (2006). *La ciudad como Interfaz*. (E. d. diez, Ed.) Paperback (1), 2-4.
- Salceda, J. E. (2009). *Nostalgia Gráfica*. (A. d. C.V., Ed.). *El otro muralismo. Rótulos comerciales* (95), 9.
- Sims, M. (1991). *Gráfica del entorno*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.
- Soto, E. (2009). *Un guiño en la pared*. (A. d. C.V., Ed.) *El otro muralismo. Rótulos comerciales*, 95(95), 24-35.
- Vega, E. (2010). *Sistema de signos en la comunicación visual*. Recuperado de <http://www.eugeniovega.es/paidos/signos.pdf>

14

Análisis transdisciplinario y desde la semiótica de la cultura para el arte callejero en la región acolhua El caso del movimiento en defensa del territorio frente al Nuevo Aeropuerto en Texcoco

Transdisciplinary Analysis and from the Semiotics of Culture for Street Art in the Acolhua Region. The Case of the Movement in Defense of the Territory Facing the New Airport in Texcoco

En la ciudad, su significación

Dr. Oscar Ochoa Flores
Escuela Nacional de Antropología e Historia

Resumen

El presente trabajo sintetiza parte de una investigación más amplia sobre la memoria colectiva en la región acolhua, comprendiendo los municipios de Atenco, Texcoco y Chimalhuacán. El análisis se centra en la conformación de una semiosfera propia y de los mecanismos de la memoria de la cultura, expresados en el arte callejero en el contexto del movimiento de defensa territorial desde la imposición del Nuevo Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México.

Palabras clave: transdisciplinariedad, semiótica, arte callejero.

Summary

This work synthesizes part of a broader investigation on collective memory in the Acolhua region, comprising the municipalities of Atenco, Texcoco and Chimalhuacán. The analysis focuses on the formation of its own semiosphere and the mechanisms of the memory of culture, expressed in street art in the context of the territorial defense movement since the imposition of the New International Airport of Mexico City.

Keywords: Transdisciplinarity, Semiotics, Street Art.

La transdisciplinariedad y complejidad de la memoria en el arte callejero

El objetivo del presente trabajo es mostrar la articulación entre las categorías de semiosfera y memoria de la cultura provenientes de la semiótica de la cultura con las epistemologías de la complejidad y la transdisciplinariedad. La propuesta enfoca su atención en la práctica semiótico-discursiva denominada arte callejero en la región acolhua¹. El corpus analítico representa la mitad de la muestra original (cuatro obras de un total de ocho), que se analizará desde una perspectiva de la semiótica de la cultura y de la semiótica visual.

La transdisciplinariedad se entiende como una epistemología abierta que busca la unidad en el conocimiento, la cual se fundamenta en tres pilares: 1) los niveles de realidad, 2) la lógica del tercero incluido y 3) la complejidad (Nicolescu, 1996) para el análisis del arte callejero en la región, que emerge del tema de investigación vinculado con la memoria colectiva, entendida como proceso de largo alcance que, en términos generales, codifica, almacena, recupera y recrea informaciones en distintos niveles de la realidad.

La complejidad en esta investigación se entiende como un cambio paradigmático en la aproximación al conocimiento, que transita del pensamiento simple al pensamiento que contempla lo tejido en conjunto (Edgar Morin, 2009) de la physis a la noosfera; tal tejido está centrado en tres principios: 1) la dialógica, que permite la interacción entre dos lógicas opuestas al grado de hacerse necesarias la una para la otra; 2) la recursividad organizacional, que transforma causas y efectos en productores de aquello que los produce y 3) la hologramatidad informacional, en la que el todo está presente en la parte que conforma al todo.

La memoria se aborda desde una óptica compleja y transdisciplinaria es fundamentalmente colectiva y dinámica, pues una memoria sin olvidos, alteraciones y recreaciones de los elementos involucrados resultaría un proceso estático incapaz de dar cuenta de la duración y procesos vitales de cada sistema. La presencia de la recursividad memoria-olvido, en los niveles sociales, culturales, históricos, bioculturales, ecológicos y discursivos del universo de estudio arrojó que la memoria de la cultura es central en este nivel de análisis, ya que

1. El Acolhuacan comprende un área geográfica que, de acuerdo con Palerm y Wolf (1972), colindaba así: al occidente, con el lago de Texcoco; al norte, con la parte baja del río Nexquipayac, los cerros de Tezoyuca y las serranías del Tezontlaxtle y Patlachique; al oriente y sureste, con las serranías de San Telmo, Tlamacas, Tláloc, Telapón y Ocotepec; al sur, con el valle comprendido entre la sierra de Ocotepec y el cerro de Chimalhuacán, a la orilla del lago de Texcoco.

se articula con otros tipos de memoria a partir de criterios distintos como el funcionamiento de la memoria (natural o cultural), la escala espacial y temporal

Tipos / Criterios	Funcionamiento (natural-cultural)	Escala espacio-temporal (micro, meso, macro)	Sujeto Humano y No humano	Forma de recursividad Memoria-olvido
Memoria Holográfica	Natural-cultural	Macro-meso-micro	Colectivo-individual	Engramación / Borrado
Memoria Psicológica	Natural-cultural	Meso-micro	Individual-colectivo	Integración / Eliminación
Memoria Colectiva	Cultural	Macro-meso-micro	Colectivo-individual	Socialización / Aislamiento
Memoria de la Cultura	Cultural	Macro-meso-micro	Colectivo	Actualidad / Declive
Memoria Histórica	Cultural	Micro-meso-macro	Colectivo	Voluntad / Desinterés
Memoria Biocultural	Natural-cultural	Macro-meso-micro	Colectivo	Ancestralidad/ Modernidad
Memoria Ecológica	Natural	Macro-meso-micro	Colectivo	Cicatriz / Herida
Memoria Discursiva	Cultural	Macro-meso-micro	Colectivo-individual	Recuperación/ Ocultamiento

Fig. 1. Tabla matricial tipológica de la memoria en los distintos niveles-de la realidad, resaltando la memoria de la cultura para el caso del arte callejero en la región acolhua. Fuente: basada en Haidar (2006, p. 119).

en la que se desarrolla (micro, meso o macro), si los sujetos mnemotécnicos son humanos o no humanos (para los pueblos originarios existen sujetos no humanos) y las formas en que se expresa la recursividad memoria-olvido como se muestra en la Fig. 1, de lo que emerge la siguiente tabla tipológica

En términos semióticos: “la cultura es una inteligencia y una memoria colectivas, esto es, un mecanismo supraindividual de conservación y transmisión de ciertos comunicados (textos) y de elaboración de otros nuevos [...] puede ser definida como un espacio de cierta memoria común” (Lotman, 1996, p. 109), la cual se puede dividir en dos tipos: informativa y creativa (creadora). La primera se encarga de conservar los resultados de una actividad cognoscitiva y se subordina a las leyes cronológicas; la segunda pone en activo todo el grueso de textos, que deriva en un carácter pancrónico de ésta, como un ejemplo existe la memoria del arte.

El carácter creador del arte pone en juego textos (comunicaciones que articulan como mínimo dos lenguajes) que nunca han desaparecido y que se mantienen actuales. Esto vale también para el arte callejero que surgió en 2001 con el primer decreto emitido por el gobierno de Vicente Fox que detonó el movimiento en defensa de la tierra, aglutinando pueblos y colectivos en el Frente de Pueblos en Defensa de la Tierra, y para 2014 con el segundo intento por construir el aeropuerto en Texcoco, durante el gobierno de Peña Nieto, reactivando un movimiento, desgastado y fragmentado, pero rico en propuestas y con la experiencia previa de una movilización en varios frentes: jurídico, político y mediático.

En este contexto se inscribe el análisis, donde algunas de las semiosis corresponden a la primera etapa del movimiento, en tanto que la mayoría de las producciones semióticas corresponde a la segunda etapa, cuyas producciones se relacionan más con la cultura y la historia que con la política y la sociedad; sin embargo, la presencia de elementos propios como el trabajo en el campo,

los danzantes de carnaval, los personajes históricos como Zapata y Villa, y la deidad acuática mesoamericana Tláloc fueron una constante en toda la región, mientras que la incorporación de elementos externos (revolucionarios como el Che Guevara, el Subcomandante Marcos) o luchadores sociales (Digna Ochoa o los rostros de estudiantes del Consejo General de Huelga de la UNAM), acontece mediante una traducción, al ingresar dichos elementos a la semiosfera acolhua a través de una frontera porosa.

Semiosfera y memoria de la cultura en la región acolhua

El concepto tan elusivo de semiosfera es en cierto sentido un universo cerrado en sí mismo, con elementos internos perfectamente discernibles e identificables unos con otros, por lo que inicialmente “se puede considerar el universo semiótico como un conjunto de distintos textos y de lenguajes cerrados unos con respecto a los otros [...] La semiosfera es el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis” (Lotman, 1996, p. 12), es decir, existe una semiosis que opera de manera particular dentro de cada semiosfera

En particular, se define por dos rasgos característicos de acuerdo con el mismo Lotman (1996, p.12, 16) 1) un carácter delimitado, que permite pensar en una frontera con filtros plurilingües que traducen textos y lenguajes externos al pasar al interior de una semiosfera y 2) una irregularidad semiótica que expresa estructuras nucleares con una organización explícita y una periferia más amorfa, en la cual se hallan inmersas las estructuras nucleares.

A lo largo de la investigación se pudo observar que el desplazamiento del centro (altamente estructurado con el grado máximo de orden) hacia la periferia (zona amorfa) donde el desorden predomina, implicaría ciertos encuentros, interacciones y organización de la información, que aplica también para este nivel cultural de la realidad en términos de la generación, transformación o disgregación de textos que la conforman. En este tenor, las estructuras nucleares de la semiosfera acolhua están conformadas por el territorio, seguido de los estratos donde los textos se relacionan con el territorio: carnaval, fiestas patronales y fiestas mayores, leyendas, trabajo comunal, arte callejero y gastronomía local. Hacia la periferia, sin embargo, se registran los estratos amorfos relacionados con la imposición de proyectos como el Nuevo Aeropuerto (NAICM), la violencia externa llegada por el aeropuerto y la imposición de símbolos como El Guerrero Chimalli en Chimalhuacán, así como la invasión de tierras y la descomposición social que todo esto representa.

Un proceso fundamental es la memoria de la cultura, la cual se presenta como un mecanismo más allá de lo individual que conserva y transmite algunos textos

(o comunicados) al igual que elabora nuevos; por lo cual puede entenderse como un proceso de conservación y actualización de estos. Esta memoria común, además, no es un reservorio pasivo de textos, sino que representa un mecanismo recreador de los mismos. La memoria de la cultura se presenta en una doble forma: informativa y creativa (Lotman, 1996).

La memoria creativa cuya expresión máxima es la memoria del arte, en este caso el arte callejero, se manifiesta también como un proceso colectivo, sometido a las leyes del tiempo, posee ciertos mecanismos que lo resisten, evidenciando una transversalidad temporalidad que actualiza todo texto por más antiguo que éste sea. Es por esto por lo que la concepción de la Madre Tierra como



Fig. 2. Mural en la casa donde sesiona el Frente de Pueblos en Defensa de la Tierra, (FPDT) San Salvador, Atenco. Fotografía: Óscar Ochoa Flores, 2018.

una dadora generosa en la cosmovisión mesoamericana (Pérez, 2007) transitó por las lenguas ancestrales para expresarse en español, además de traducirse en términos visuales como una mujer morena, cubierta con un rebozo y con una mazorca en la mano, atribuyéndole las características de una madre campesina como se aprecia en el mural de la Fig. 2.

En este sentido, se detectaron ciertos discursos que expresan el sentir y el pensar de los habitantes de la región con respecto del lago, como: "Este lugar es sagrado, encierra una historia y un simbolismo; es el ombligo del país"².

Desde otro esfuerzo organizativo, el discurso de una compañera de la Coordinadora de Pueblos y Organizaciones del Oriente del Estado de México (CPOOEM) reafirma esta postura y se extiende al plano ecológico, histórico y cultural afirmando que: "El Lago de Texcoco merece vivir, porque es el espejo de la Patria; en él la Nación nace, y debe seguir siendo lago y sus ríos saneados para rehidratarlo, para que regrese la vida a toda la Cuenca..."³.

2. Comentario expresado por vecino de Acuexcomac, Conversatorio con Sebastiao Pinheiro en el ejido El Paraíso, Atenco, 28 de agosto de 2017).

3. Parte del discurso pronunciado por Gabriela Vega Téllez, el 6 de febrero de 2018, en la Universidad de Chapingo.

Estas referencias al lago “como ombligo del país, lugar de origen, espejo de la Patria, nacimiento de la Nación” expresan un sentido profundo sobre el territorio, en el que la sagrada de éste radica en su condición de cuna, origen y centro del mundo.

Iconicidad, retórica y memoria del arte callejero de la región

Para el análisis de estas producciones semióticas, en un primer nivel, se articulan dos propuestas que parten de la dimensión literal o de percepción común de la imagen. La primera propuesta es de Roland Barthes, quien señala que la denotación “ayuda a identificar pura y simplemente los elementos de la escena y la escena misma: se trata de una descripción denotada de la imagen (descripción a menudo parcial)” (Barthes, 1986, p. 35). La segunda proviene de Umberto Eco, para quien existen diversos niveles de codificación, siendo el icónico y el iconográfico los primeros que se atienden en un análisis de la imagen, puesto que “los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado, sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que con exclusión de otros tengan el mismo «significado» que el de la experiencia real denotada por el signo icónico”. (Eco, 1978, p. 175).

Este primer nivel, que podría llamarse denotativo-icónico, parte de la idea de que en el mensaje literal de la imagen “las características del mensaje literal no pueden ser entonces sustanciales, sino tan sólo relationales” (Barthes, 1978, pág. 38). En este aspecto, se facilita el análisis, y de los varios niveles propuestos por Eco, para el estudio se retoma el icónico, el cual se caracteriza por los códigos de reconocimiento, donde se realizan la identificación y la descripción.

El segundo nivel de análisis articula, a su vez, la otra dimensión de la imagen de acuerdo con estos autores, ya que existe un sentido más profundo en que la imagen es connotada o cultural y posee una naturaleza discreta o discontinua, pues se vería constituida por diferentes sentidos que encierra una sola imagen. Sin embargo, la variación de las lecturas no es anárquica, depende de los diferentes saberes contenidos en la imagen (saber práctico, nacional, cultural, estético); estos saberes pueden clasificarse, constituir una tipología (Barthes, 1978, p. 42). La lectura hecha de la imagen corresponde con los niveles iconológico y tropológico que propone.

Este nivel se caracteriza por tres aspectos: primero, una codificación histórica que puede venir de la pintura, la fotografía, el cine, el video y lo digital; segundo, una canónica que puede ser desde la publicidad y la propaganda política hasta el arte; tercero, una en que emergen los tropos (figuras retóricas) visuales que

pueden resultar inusuales y llevar a construcciones estéticas elaboradas o ser de uso común y pasar inadvertidas. Este nivel, que podría llamarse connotativo-retórico, se ubica en el plano de los tropos visuales y la profundidad de sentido cultural o estético de los creadores.

4. Los pobladores de la región conservan en la memoria colectiva la imagen de Zapata, porque además de ser de influencia zapatista, la estación ferroviaria de Piedras Negras, en Chimalhuacán, sirvió al líder agrario para iniciar su recorrido a caballo rumbo a Xochimilco, donde se reunió con Francisco Villa para, juntos, ingresar a la Ciudad de México en diciembre de 1914.

5. Francisco Villa como figura de la Revolución Mexicana tiene gran presencia en los sectores populares por enarbolar junto con Zapata las causas más sentidas de los pobres. Para más referencias, consulte *Pancho Villa: una biografía narrativa* de Paco Ignacio Taibo II.

6. Defensora de derechos humanos, objetivo de amenazas y violencia institucional por su trabajo cercano a los movimientos sociales y ambientalistas como los campesinos ecologistas presos en Guerrero, a los que acompañó pese a amenazas, secuestros y exilio, del cual regresa en el año de su muerte.



Fig. 3. Mural de la Dignidad y la Memoria, Auditorio Municipal de San Salvador Atenco, 2001.
Fuente: fotografía recuperada de <http://atencopdt.blogspot.com/2013/12/el-mural-de-la-dignidad-y-la-memoria.html>

Mural en el Auditorio Municipal de San Salvador, Atenco

El ahora extinto mural, realizado en el Auditorio Municipal por artistas y habitantes del lugar durante los primeros años de la defensa por la tierra, resulta el más emblemático tanto por su contenido semiótico como por el contexto en que fue generado; sin embargo, las reproducciones digitales, como se advierte en la Fig. 3, permiten recuperar la obra y realizar el análisis pertinente.

En el nivel denotativo-íconico de la imagen, que emerge de la descripción y reconocimiento de las figuras, que se identifican desde una mirada atenta, se observa un gran rostro de Emiliano Zapata⁴ un jinete sin rostro cabalgando sobre un caballo blanco, con un machete y un azadón; se aprecian dos jinetes más: Zapata que lleva en su mano derecha un machete y Pancho Villa⁵, después el rostro de Digna Ochoa⁶, la defensora de derechos humanos, asesinada

en 2001. Le siguen tres rostros jóvenes: el primero levanta una hoz, luego el rostro de una mujer pintado de rojo y negro con las siglas CGH y UNAM en cada lado, y el rostro moreno de otro joven. Enseguida una milpa de la cual brotan dos mazorcas. Finalmente, un árbol extiende sus ramas y un fondo incendiado mezcla los colores rojo, naranja, amarillo y morado.

Desde el nivel connotativo-retórico, se analizan los elementos básicos de la composición (iconemas de acuerdo con Barthes) para una lectura cultural: el gran rostro desafiante de Emiliano Zapata representa la lucha agraria. La escena doméstica del campesino y la mujer en la mesa simboliza la cotidianidad de la vida campesina. El rostro embozado de la mujer que lee el periódico personifica al activismo consciente. Los danzantes de carnaval y el campesino condensan dos actividades características de la cultura local, una festiva y la otra económica. El rostro de Digna Ochoa representa la defensa de los derechos del pueblo. Los rostros iracundos de los jóvenes (con la hoz y las marcas de la huelga en la UNAM) representan la lucha estudiantil del CGH⁷, que marcó el inicio del siglo y el milenio.

En términos retóricos, se reconocen algunos tropos visuales como la hipérbole⁸, a partir del gran rostro de Zapata en comparación con las otras figuras de la obra. Asimismo, se presentan varias metonimias⁹, como la parte por el todo en el caso de los danzantes de carnaval y el campesino, que condensan dos de las actividades más representativas del pueblo: la actividad agrícola y sus festividades; la joven del rostro rojinegro simboliza la huelga estudiantil de la UNAM, de reciente memoria para esos años, así como su carácter político-social de izquierda.

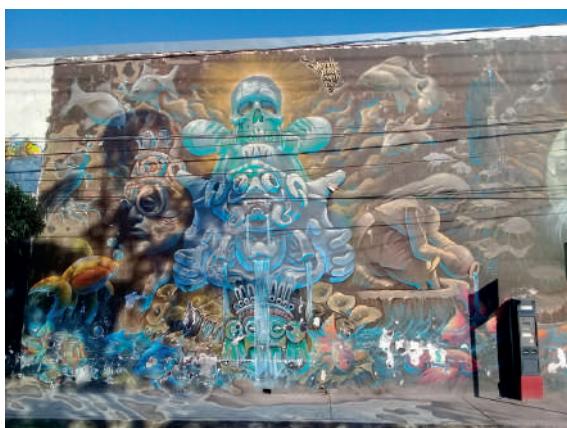


Fig. 4. Graffiti dedicado a Tlaloc, en calle céntrica de Texcoco.
Fotografía: Óscar Ochoa Flores, 2018.

7. El movimiento estudiantil del Consejo General de Huelga en la UNAM, cuya duración fue de abril de 1999 a febrero de 2000, fue respaldado por la mayoría de las asambleas generales de facultades, escuelas, colegios y preparatorias que integran a la UNAM, las cuales aprobaron lanzarse a la huelga ante la imposición de un incremento en cuotas de inscripción, trámites, uso de equipos y laboratorios.

8. Figura retórica de pensamiento que consiste en aumentar o disminuir de forma exagerada lo que se expresa.

9. Figuras retóricas de pensamiento que consisten en designar una cosa con el nombre de otra con la que existe una relación de contingüedad espacial, temporal o lógica por la que se representa el efecto por la causa (o viceversa), el contenido por el continente, la herramienta por el usuario, la materia por el objeto, etcétera.

Graffiti de Tláloc en calle del centro de Texcoco (fragmento)

El análisis visual de este graffiti de gran formato, incluido en la Fig. 4, desde el plano denotativo-íconico, comienza con la descripción de una escena acuática en la que nadan varios peces, entre la figura central de un cráneo que yace sobre un rostro pétreo con anteojeras y colmillos prominentes, así como un par de manos abiertas. Debajo de éstas hay una figura zoomorfa de tres cabezas de las que brota agua e inmediatamente debajo otra máscara similar a la primera (anteojeras y colmillos) es rodeada por flores de alcatraz.

Del lado izquierdo, un rostro humano mirando en la misma dirección porta anteojeras y sobre éste un tocado con rostro de las mismas características. En el extremo contrario del graffiti, se observa una mujer con atuendo indígena, vertiendo el contenido del cántaro que lleva en las aguas que corren a sus pies. A la distancia, se aleja otra mujer, llevando un cántaro sobre su hombro, que va derramando agua en el camino: un camino sinuoso y cuesta arriba. El análisis del texto Wendy, Ynner, Cmyk y Rie, que se observa en la parte superior de la obra, no tienen una función de relevo ni de anclaje. En la práctica semiótica del graffiti son tags, firmas, o nombres que reflejan el principio de autoría de la obra.

En el nivel connotativo-retórico del mensaje visual, las cuatro figuras con anteojeras son referencias a Tláloc, el dios acuático que mora en el Tlalocan, que posee una condición múltiple al ser paraíso terrenal, reservorio de las riquezas naturales, así como lugar de los muertos, representado mediante alcatraces, peces y agua fluyendo; mientras que el cráneo y las dos mujeres (una que vierte su cántaro y otra que lo lleva cargando mientras derrama levemente su contenido) simbolizan la muerte a través de los contenidos de las vasijas y del cráneo que se ubica en la parte superior de la obra.

10. La enumeración consiste en sumar o acumular elementos, en este caso semióticos, a través de la coordinación, ya sea mediante conjunciones o por yuxtaposición.
11. Por su parte, la alegoría consistente en una sucesión de metáforas que juntas evocan una idea compleja, es decir, una cadena de significaciones que constituyen una frase o composición gráfica como es el caso.

En el plano iconográfico, la codificación histórica proveniente de la pintura, desarrollada con la técnica contemporánea del graffiti, le imprime un grado de realismo a la obra, cuyos cánones se alejan de la publicidad, expresando artísticamente una narrativa relacionada con elementos de la cultura local y nacional. Desde el nivel tropológico, se aprecia lo siguiente: primero, una metonimia (causa por efecto) del cráneo para referirse a la muerte; segundo, la enumeración¹⁰ con la acumulación de los rostros de Tláloc; tercero, la alegoría¹¹ como sucesión de metáforas para representar una idea, se refiere al proceso vida-muerte que involucra a las dos mujeres, una vertiendo el contenido de su cántaro en las aguas corrientes y otra llevando el suyo a cuestas, derramando levemente su contenido, en una construcción compleja del proceso vida y muerte.



Fig. 5. Graffiti con rostros de Tláloc, infante y cráneos (fragmento). Fotografía: Óscar Ochoa Flores, 2020.

Mural de Tláloc en calles del centro de Chimalhuacán (fragmento)

Las muchas representaciones de la deidad acuática: Tláloc y Chalchiutlicue¹², por ejemplo, se expresan de diversas formas en estos pueblos, siendo el graffiti una de las más abundantes, como lo constata la pieza realizada a un costado del Palacio Municipal en Chimalhuacán (véase Fig. 5).

Una lectura desde el nivel denotativo-íónico permite reconocer un rostro con anteojeras, orejeras y colmillos, el rostro de un bebé durmiendo y dos cráneos, uno en cada extremo, mientras que un par de manos sostiene al infante. Desde el plano icónico, se identifican los dos rostros y dos cráneos: el primer rostro es un ser cuyas formas mezclan elementos animales y humanos, con colmillos,

12. El nombre en español es “La que tiene su falda de jade” la diosa de los lagos y las corrientes de agua, esposa de Tláloc, dios de las lluvias. También es patrona de los nacimientos y de la navegación mesoamericana.

anteojos, orejeras y una nariz relativamente menor al resto de los otros rasgos; el segundo es de un bebé que duerme sobre las manos de un adulto y los cráneos que lo flanquean.

En el nivel connotativo-retórico, la imagen se construye culturalmente a partir de las significaciones que emergen del rostro de anteojeras, identificado como Tláloc, el cual domina la obra desde su ubicación en lo alto; en la parte media, el rostro del bebé dormido entre las manos adultas produce la idea de cuidado; los cráneos ubicados a los costados del rostro infantil (apenas se observa el del lado izquierdo), generan al igual que en la Fig. 4, la oposición vida-muerte.

En el aspecto iconográfico, es posible reconocer históricamente a la pintura como base de la realización, llevada a cabo ahora en la técnica del graffiti, pero en el nivel canónico éste se aleja de lo publicitario y lo propagandístico, pues esta obra es una producción del ámbito artístico. Desde lo tropológico, emerge una doble metáfora, siendo el bebé la traslación de sentido como inicio de la vida, en tanto que los cráneos conforman otra en que los restos óseos se toman como la muerte: ambas metáforas constituyen una alegoría del proceso vida-muerte.

13. Son varios los textos sobre el tema; para una consulta práctica, el texto de Sergio Botta *Los dioses preciosos. Un acercamiento histórico-religioso a las divinidades aztecas de la lluvia*. Recuperado de <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn35/708.pdf>

14. Los lugares donde se realizaban sacrificios de niños en Atlacualco, por el mes de febrero, representa un cosmograma de los rumbos del cielo, en los que estos lugares estaban involucrados (Broda: 2001, p. 301).

Puede existir, sin embargo, otro sentido desde los saberes como advierte Barthes (prácticos, nacionales, culturales, estéticos), que involucra los elementos en una relación distinta: el sacrificio de niños para las deidades acuáticas¹³, resaltando dos lugares históricos de la región donde se realizaban los sacrificios de infantes: el remolino de Pantitlán en el extinto lago de Texcoco y la cima de Monte Tláloc en Texcoco¹⁴. Cualquiera que sea la lectura, este graffiti, al igual que las otras producciones, representa un dispositivo de memoria de la cultura en tanto que recuperan textos “olvidados” para actualizarlos con técnicas contemporáneas del arte callejero en la región.

Conclusiones

La semiosfera acolhua condensa en su parte nuclear aquellos elementos que son fundamentales para la cultura acolhua en términos de su territorio y aspectos que fortalecen la relación con éste (carnaval, ritos, mitos, arte callejero). La violencia ejercida sobre la región desplazó al núcleo de esta semiosfera elementos del territorio como el lago, los cerros, los pozos o las tierras de cultivo, permitiendo la sobrevivencia del estilo de vida campesino ante la constante amenaza de la urbanización. Por otro lado, los estratos relacionados con la imposición de proyectos de desarrollo urbano como el NAICM, la imposición de símbolos ajenos, la invasión de tierras y la violencia generada con estos proyectos es posible ubicarlos en la periferia donde hay menor orden y coherencia dentro de la semiosfera.

En lo relacionado con la memoria de la cultura y el arte callejero, las expresiones gráficas que hacen referencia a la lucha armada, la defensa de la tierra y personajes revolucionarios, como Zapata y Villa, recuperan el pasado zapatista de la región, en tanto que las referencias a Tláloc actualizan el sentido histórico, cultural y ecológico local en la que se supone habita el dios en Monte Tláloc. Este sentido se articula con la idea del lago como cuna, origen y ombligo de la nación mexicana, lo que condensa en estos símbolos un impulso de los pueblos ancestrales por mantenerse como proyecto civilizatorio alterno al moderno-urbano que crece vorazmente sobre su territorio.

Bibliografía

- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Eco, U. 1978. *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.
- Haidar, J. (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino pasional de los argumentos*. México: UNAM.
- Lotman, I. (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Valencia: Cátedra.
- Morin, E. (2009). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Nicolescu, B. (1996). *La Transdisciplinariedad. Manifiesto*. Mónaco: Du Rocher.
- Palerm, A. y Wolf, E. (1972). *Agricultura y civilización en Mesoamérica*. México: SEP.
- Pérez, L. (2007). *Tridimensión cósmica otomí. Aportes al conocimiento de su cultura*. México: Plaza y Valdés.

15

Ciudad, escenografía de la pobreza. Prácticas semiótico-discursivas, estética y política en el cine

*City, Scenery of Poverty. Semiotic-Discursive Practices,
Aesthetics and Politics in the Cinema*

En la ciudad, su significación

Dra. Olivia Fragoso Susunaga
Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Resumen

La relación discurso-estética-política explicada con las prácticas semiótico-discursivas hace posible concebir al sujeto político, no a la inversa. Por ello, pensar en la ciudad como escenografía del cine desde la óptica de quien ostenta el poder no es suficiente para exponer este problema. Es un proceso complejo, por lo que es necesario comprender que la ideología opera con sus significados en la imagen de la ciudad. Este trabajo parte del supuesto que la escenografía funciona como escenario de un gran teatro en el que a través de formas de arte, como las del cine, se representan acciones y acontecimientos estético-políticos. Se utiliza como ejemplo el caso de la película *Los olvidados* en contraste con el discurso “feliz” de la pobreza, el cual está encabezado por la emblemática *Nosotros los pobres* y su larga secuela filmica.

Palabras clave: ciudad, estética, política, prácticas semiótico-discursivas.

Summary

The discourse-aesthetic-political relationship explained with the semiotic-discursive practices makes it possible to conceive of the political subject, not the other way around. That is why thinking of the city as a film set from the point of view of those in power is not enough to expose this problem. It is a complex process, so it is necessary to understand that ideology operates with its meanings in the image of the city. This work is based on the assumption that the scenography functions as the stage of a great theater in which, through art forms such as those of film, actions and aesthetic-political events are represented. The case of the film “The Forgotten” is used as an example in contrast to the “happy” discourse of poverty, which is headed by the emblematic “We the poor” and its long filmic saga.

Keywords: City, Aesthetics, Politics, Semiotic-Discursive Practices.

Introducción

Este trabajo es una reflexión sobre la forma en la que la semiótica funciona en torno al cine, específicamente en la escenografía dentro del cine. Parte del supuesto que la ciudad funciona como escenario de un gran teatro y desde este punto de partida pretendemos dar respuesta a la interrogante ¿cómo se configura, desde una visión semiótica, el sentido político/estético/ideológico en el cine mexicano en contexto citadino/urbano? La idea de que en el cine la ciudad funciona como escenografía surge de un trabajo que Valentín Orozco Aguilar (2009) desarrolló en un proyecto del seminario del Posgrado en Diseño en la UAM¹ donde formuló que la ciudad es un escenario donde se representan distintas obras. Siguiendo el planteamiento de Orozco, el objetivo es comprender la forma en cómo funcionan las prácticas semiótico-discursivas en el cine, concretamente aquél en el que la ciudad es la escenografía donde se escenifican distintas situaciones, entre ellas las que tienen como tema la pobreza.

Para responder la interrogante, planteamos que el asunto radica en el discurso y es más evidente si se hace desde el sujeto político, para ello, recurrimos al modelo de prácticas semiótico-discursivas de Haidar (2006), que se explícan a continuación, retomando a manera de ejemplo la película *Los olvidados* (Buñuel, 1950), un clásico del cine mexicano donde la representación de la pobreza es característica.

Este trabajo busca señalar que existe una relación entre los diseños y las artes escénicas, y que la escenografía es un área en el que ambos campos confluyen al que se suman otros como las ciencias antropológicas, la lingüística, la semiótica y la sociología, considerando que en todos ellos el discurso funciona como un elemento a través del cual se puede comprender la realidad. Por tal motivo, es pertinente contar con visiones teóricas que permitan este diálogo disciplinario capaces de resolver la interrogante formulada. Lo desarrollado en este escrito, por lo tanto, tiene carácter exploratorio, por lo que su finalidad con-

1. Seminario La ciudad de la imagen, impartido por el Dr. Nicolás Amoroso en el posgrado en Estudios Urbanos, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2009.

siste en desarrollar una serie de reflexiones, que estarán abiertas a la discusión y revisión en posteriores oportunidades.

La ciudad como escenografía

Pensar en la ciudad como escenografía es una metáfora muy afortunada si consideramos todo lo que en ella se representa. Desde espectáculos públicos, actos religiosos, eventos culturales y políticos hasta actividades de la vida cotidiana y del ámbito privado como fiestas, escenas románticas o trágicas donde la vida se pierde o se gana en una lotería interminable. Estas actividades deben realizarse al exterior o en los espacios más recónditos, pero teniendo como límite la urbe, pues ellas se consideran propias de la ciudad. La ciudad, entonces, no sólo es lo público ni lo que se encuentra en la calle, sino también los acontecimientos que suceden en la espacio-temporalidad definida por una determinada entidad que ante todo es un elemento político.

Desde Aristóteles, la polis es un espacio supremo de comunidad, lo político incluye las relaciones entre sujetos y define otras comunidades como la familia y los vínculos comunitarios entre grupos humanos que habitan un territorio. Desde la antigüedad, se considera a la ciudad como un espacio en el que las relaciones políticas que definen a los grupos humanos son posibles y se realizan con un sinfín de actividades que se representan en interiores y exteriores.

El escenario es el espacio escénico destinado a la representación de obras de teatro, cine, artes escénicas, artes plásticas, religión y cultura; por extensión, es el espacio escénico de las actividades políticas. La escenografía es el arte de concebir, planear y producir escenarios. Desde el diseño, la escenografía es el arte del pensar para hacer el diseño de escenarios, de espacios escénicos donde se representan los acontecimientos políticos. Ella está integrada por un conjunto de elementos visuales, objetos, disposición del espacio e iluminación que configuran el escenario para reproducir un ambiente, generar un estado emocional, transmitir una idea o crear determinado clima. La ciudad es el espacio, por autonomía, de representación de acontecimientos políticos y en la creación de esta escenografía intervienen, entre otras múltiples disciplinas, sociólogos, polítólogos, economistas, arquitectos, urbanistas, artistas plásticos, escenógrafos, actores, dramaturgos, escritores y, desde luego, diseñadores.

Diseñar esos sitios implica la consideración de que existen distintos tipos de escenarios, el más clásico es el de proscenio, en el que el público se ubica de un lado del escenario con los demás lados ocultos en los que actores, técnicos y objetos destinados a la representación se esconden. Otro tipo es el que

involucra un espacio que ya existe y el cual se adapta a las necesidades de la representación.

En el cine ambos tipos de escenarios se conjuntan para dar lugar a uno que, basado en espacios creados o existentes, a pesar de que está delimitado por el encuadre de la imagen cinematográfica, deja al espectador la idea de su continuación donde los límites del escenario tipo proscenio existen al mismo tiempo que desaparecen.

En el caso de la ciudad, como escenografía, tenemos los dos tipos de escenarios. Si consideramos que la política, como se formula desde la antigüedad, es un tipo de comunidad y de relaciones entre los grupos humanos que incluye a otras, entonces entenderemos que en las comunidades hay múltiples niveles y relaciones entre las actividades, públicas, privadas, religiosas, culturales, económicas, artísticas, de entretenimiento y otras más que se consideran políticas y que tendrían que comprenderse con las funciones y operaciones de esta visión de la realidad.

En la ciudad, espacios existentes sirven como escenografía de lo político, como plazas, parques, jardines, cafés, monumentos, calles o avenidas; incluso, un oscuro rincón de un tugurio por efecto de la selección de un escenógrafo que lo encuentra pertinente se convierte en el espacio escénico del escenario para la representación de un acontecimiento político, lo mismo el que es construido o elegido para operar, como el proscenio en el que el público se ubica de un lado del escenario con los demás lados ocultos como el caso de los conciertos o mítines políticos que acontecen en cualquier parte de la ciudad que resulta pertinente para hacer esta o aquella representaciones.

La ciudad permite reproducir un ambiente y dependiendo de la manera en la que se elija, se fotografíe, se ilumine y se represente la ciudad que sirve para crear climas. En el caso del cine la ciudad, real o ficcional, aporta un conjunto de elementos que configuran el escenario de espacios escénico para múltiples finalidades políticas.

Prácticas semiótico-discursivas, ciudad y política

Para dar respuesta a esta interrogante este trabajo se basa en el modelo prácticas semiótico-discursivas de Julieta Haidar (2006). La propuesta de la autora tiene como fundamento la complejidad y la transdisciplinariedad de Nicolescu (1994) y Morin (2004) de las cuales parte para ayudarnos a comprender la necesidad de considerar la realidad compuesta por problemas complejos con múltiples niveles de interacción entre distintos órdenes sociales, políticos, cultu-

rales, económicos, biológicos que requieren, para solucionarse, necesariamente del diálogo productivo entre múltiples disciplinas.

Dichas problemáticas no podrían resolverse de otra manera, particularmente si se piensa en que en el pasado se creía que la solución estaba en la aplicación de una sola disciplina, que desde su parcial visión de la realidad carece de los elementos suficientes para poder abarcar la multiplicidad de factores que son atravesadas por los fenómenos, de ahí la idea de transdisciplinariedad como conjunto de disciplinas que trabajan de manera articulada “a través y más allá de las disciplinas” (Nicolescu, 1994), en la solución de problemas. La idea de complejidad, sin embargo, no se reduce a la idea de múltiples conexiones, pues hay una serie de principios que han sido ampliamente desarrollados por toda una tradición en el campo de conocimiento inaugurada por Morin y que por razones de espacio sólo lo mencionamos.

Morín (1983) (1988) desarrolla el postulado de la complejidad contra la simplicidad que implica mirar al mundo desde un paradigma sistémico, basado en las teorías de la información, la cibernetica y de sistemas que se opone a la idea causa-efecto; esto significa tener en cuenta que la realidad se comprende con un método que sigue el bucle recursivo, la borrosidad, la autoorganización, el principio de emergencia y el principio dialógico.

No podemos dejar de mencionar que la idea de transdisciplinariedad desarrollada por Nicolescu (1994) incluye, además de la disciplina incluyente y dialógica que resuelve problemas complejos, la idea de una realidad multirreferencial y multidimensional lo que implica tener en cuenta la existencia de múltiples niveles de realidad abierta a mitos, religiones e ideas de otras culturas, sin considerar a una como la única ni la dominante, donde se privilegie el diálogo, la apertura y la tolerancia.

El modelo de prácticas semiótico-discursivas propuesto por Haidar recupera las ideas de la complejidad y la transdisciplinariedad desarrolladas por Nicolescu, Morin y otros autores para justificar la forma en la que las ciencias antropológicas, la lingüística, las ciencias de la cultura, la sociología, la filosofía y la semiótica se articulan para atender problemas complejos que se presentan en la vida cotidiana.

La visión de la autora, a partir el materialismo histórico, retoma los conceptos de producción, circulación, consumo, prácticas, materialidades, ideología y poder como elementos fundamentales en su propuesta, que explica a la semiótica desde el discurso, lo que significa comprender cómo funciona el sentido más allá que la relación del signo, como elemento unitario, con sus componentes.

De acuerdo con Foucault (1972), analizar el discurso implica seguir principios

de método que permiten su comprensión y que difieren de la manera en la que históricamente se han comprendido las ideas. Estos principios consisten en el trastocamiento, la discontinuidad, la especificidad y la exterioridad; seguirlos es comprender la idea de prácticas discursivas y con éstas entender cómo el sentido difiere socialmente de las ideas sobre la sociedad, la cultura y los saberes que se han configurado desde el poder y la hegemonía del pensamiento.

Consideramos que en el caso de la escenografía del cine para la representación de la pobreza, al integrar a las prácticas semiótico-discursivas la relación entre estética y política a través del discurso, significa que concebimos al cine como una práctica social peculiar con un sentido orientado hacia la ideología desde la política. Esto no necesariamente significa relaciones de poder entre gobernante y gobernado sino, como Rancière menciona, se trata de emancipación: lo que implica abandonar las formas comunes de la experiencia sensorial que se consiguen con el disenso. “[Este] pone nuevamente en juego, al mismo tiempo, la evidencia de lo que es percibido, pensable y factible, y la división de aquellos que son capaces de percibir, pensar y modificar las coordenadas del mundo común” (Rancière, 2010, p. 3).

Rancière, quien propone que no existe una distinción entre la esfera de lo estético y lo político, dice que no se trata de pasar de politizar a la estética a estetizar la política, sino romper con la lógica representativa clásica; lo que implica redefinir las relaciones entre el arte y otros aspectos, en especial, la política (Rancière, 1996).

El vínculo entre estética y política, entonces, tiene como finalidad comprender las relaciones entre las artes y otras esferas en términos distintos a lo que la Modernidad consideraba como “lo estético”, que implica la comprensión del discurso subyacente. En este orden de ideas para hablar de la relación entre ciudad, cine, estética y política, la pregunta que surge es ¿qué es el discurso y cómo lo comprendemos?

El discurso es definido por Foucault como el “conjunto de enunciados que provienen de un mismo sistema de formación; así se podría hablar de discurso clínico, discurso económico, discurso de la historia natural, discurso psiquiátrico [...] está constituido por un número limitado de enunciados para los cuales se puede definir un conjunto de condiciones de existencia” (1972, p. 141-153). Los enunciados que configuran el discurso se comprenden como una serie de reglas de funcionamiento y operación, sin embargo, desde la visión de la complejidad y la transdisciplinariedad no se puede decir, de ninguna manera, que estas reglas sean claras. Éstas se resignifican y estructuran contextualmente de manera compleja, por lo que hay que evaluar las condicionantes históricas, sociales, culturales y las estéticas-políticas presentes tanto en la realización,

producción, distribución y consumo cinematográficos.

Hacer cine y ser su espectador tiene un poder que incide de manera significativa y determinante en el desarrollo de los acontecimientos históricos, políticos y sociales, en el caso que se pretende ilustrar, en relación con la manera en que se utiliza la pobreza como un discurso que porta una determinada ideología orientada por las relaciones de emancipación y el disenso. Para Haidar, el discurso es una noción que va más allá de la de texto, la cual supera la del funcionamiento semiótico con el signo.

El núcleo de la propuesta de las prácticas semiótico-discursivas está en el análisis de los componentes del modelo que dan cuenta de una práctica social peculiar, que incide de un modo significativo y determinante en el desarrollo de los acontecimientos históricos, políticos y sociales. Este modelo lleva a la explicación de las condiciones de producción, circulación y recepción del discurso, a la comprensión de los sujetos del discurso desde la semiótica, la retórica, la estética y la lógica del simulacro.

La propuesta de la autora se basa en la interdisciplinariedad entre la lingüística, las ciencias antropológicas, la sociología y la cultura con las que, en este trabajo, se propone reflexionar sobre el fenómeno cinematográfico. La pregunta de la que partimos es ¿cómo se configura el sentido en el cine?, para responder consideramos que el sentido se conforma semióticamente desde la transdisciplinariedad y la complejidad, lo que significa en primera instancia considerar que la escenografía y el cine son una práctica que tiene una tipología y que opera con ciertos criterios que están regulados por el espacio y el tiempo en el que esta práctica se realiza. Es importante identificar qué el concepto de práctica la autora lo recupera de Foucault (1973), para quien significa un tipo de saber que se encuentra en el discurso. Por ello, para comprender cómo se constituye el sentido en la escenografía del cine, y cómo con ésta se comparte determinada idea de pobreza, es necesario comprender las ideas cotidianas, las opiniones, las ideas filosóficas y los conocimientos de una sociedad, además de entender lo establecido por las instituciones.

La pregunta es ¿cómo comprender ese saber de un grupo social si no se encuentra en los libros científicos ni en las justificaciones religiosas? ¿Cómo comprender lo que la sociedad va a significar con la escenografía del cine en especial sobre el tema de la representación de la pobreza?

El modelo de prácticas semiótico-discursivas de Haidar (2006) posibilita una herramienta con la que es posible la creación de categorías para explicar el fenómeno de la escenografía del cine para representar pobreza o cualquier

asunto relacionado con los discursos.

El primer nivel del modelo de Haidar (2006) implica la categorización de la tipología del discurso y los criterios que éste sigue en un contexto específico. Identificar el tipo de discurso permite ubicarlo de acuerdo con las reglas que determinada práctica sigue.

El segundo nivel consiste en identificar las condiciones de producción, circulación y recepción de los discursos, así como la semiosis² que se lleva a cabo en este proceso. Ya mencionamos que la orientación teórica de la autora es materialista histórica, por lo que no es de extrañarse que se pregunte cuáles son las condiciones en las que determinado discurso se produce, cuáles son las formas en las que éste circula, atendiendo a qué intereses y cómo se consume; al igual, la explicación de las condiciones de posibilidad del discurso y las formaciones discursivas,³ las formaciones imaginarias⁴ primarias y anticipadas, la manera en la que emerge el discurso y la semiosis que se produce en este proceso.

El tercer nivel da cuenta de las materialidades semiótico-discursivas, que es la forma en la que los discursos se materializan: en primer lugar, en una forma concreta que es percibida por los sentidos, de allí que la autora habla de lo acústico, lo visual, lo olfativo, lo gustativo, lo táctil. Éste también da cuenta de cómo los discursos se usan y se comunican, de la ideología que, aunque está implícita en el nivel anterior, se manifiesta en formas concretas, aspectos como la ideología, el poder, la cultura, la historia, lo social, los procesos cognitivos, los simulacros, la psicología, los procesos psicoanalíticos, las relaciones estéticas-retóricas y las lógico-filosóficas.

En el cuarto nivel, la autora expone los funcionamientos semiótico-discursivos. Aquí propone un vínculo indisociable entre el discurso y la semiótica. No debemos olvidar que entender a la semiótica desde el discurso es tener claro que aquella evoluciona del signo al relato y de éste al discurso, por lo que comprender cómo funciona el discurso implica comprenderlo semióticamente en relación, como ya lo explicamos, a las formaciones imaginarias, a la ideología y a lo social. Dentro de este nivel, la autora ubica en su modelo al objeto semiótico-discursivo prohibido (silencio) y al impuesto, la esquematización del objeto semiótico-discursivo, la dimensión enunciativa: la deixis, la modalización discursiva y los actos del discurso, la argumentación, refutación y coalescencia, la producción de sentido de lo explícito a lo implícito, el funcionamiento lógico/retórico, la naturalización discursiva, lo verdadero, lo falso, lo verosímil y los estereotipos semiótico-discursivos. Al modelo de la autora, proponemos integrar la idea de la relación entre ideología, estética y política, que formula Rancière, como fundamental para comprender lo que en este campo sucede, que indis-

2. La semiosis, de acuerdo con Peirce (1987), es la forma en la que, en la construcción de lo real, los procesos mentales operan al remitir un signo a otro signo y éste a otro, así hasta lo infinito.

3. Las formaciones discursivas es un concepto basado en Foucault (1972), que hace referencia a que, en el campo de los saberes, el sentido de los discursos opera socialmente más allá de los significados dados por las reglas gramaticales y lingüísticas.

4. Las formaciones imaginarias son una propuesta de inclusión del discurso en la ideología y de ésta en las relaciones sociales que Haidar (2006) recupera de Pecheux (1978) para su modelo de las prácticas semiótico-discursivas.

cutiblemente se realiza dentro de los fenómenos directamente vinculados con los discursos consistidos en el disenso.

Prácticas semiótico-discursivas: *Los olvidados*, pobreza y ciudad como escenografía del cine

Siguiendo el modelo de las prácticas semiótico-discursivas, vamos a utilizar como ejemplo de lo que hemos expuesto la película *Los Olvidados* de Buñuel (1950). Queda claro que en un espacio como éste es imposible desarrollar el análisis del filme siguiendo el modelo completo de Haidar (2006). Consideramos importante, sin embargo, recuperar esta película para señalar algunos componentes del modelo, elegidos por conveniencia sin la pretensión de que la selección priorice unos aspectos sobre otros. La relación desde la complejidad y la transdisciplinariedad entre cine, artes escénicas, estudios sobre la ciudad, estética, política y diseño no sólo es pertinente por el modelo elegido, sino necesaria para la comprensión del fenómeno que nos hemos propuesto dilucidar.

Desde la transdisciplinariedad, es este un objeto que habría que atenderse no sólo desde el diseño, el cine o cada una de las disciplinas, teniendo a las otras como subsidiarias, sino que este atraviesa a las disciplinas y se requiere el diálogo entre los métodos, herramientas teóricas y conceptuales para dar cuenta de éste. La ciudad es un escenario del cine en el que el diseño de la escenografía, a través de los elementos que configuran este tipo de discurso, representa acciones, acontecimientos y escenarios sociales. Desde la transdisciplinariedad, que recupera el modelo de Nicolescu, es un fenómeno que tiene múltiples niveles de realidad: política, social, cultural, económico, estéticamente contemplado habría que evaluar la ruta más adecuada para su abordaje. La categoría analítica del tercero excluido formulada por Nicolescu (1996), permite comprender la contradicción inherente en la negación hecha por el Estado de la imagen de la pobreza que se ve en la escenografía de la ciudad de los barrios marginales frente a la imagen de la pobreza romantizada del México imaginario en los escenarios construidos al interior de los estudios cinematográficos.

A partir de la complejidad de Morin, este fenómeno tendría que observarse desde un paradigma sistémico basado en las teorías de la información, la cibernética y de sistemas. En ese sentido, además del enfoque materialista histórico enunciado por Haidar (1996), el enfoque sistémico es fundamental por lo que habría que considerar que las partes son algo más que la suma de sus partes y la totalidad está en una parte en la misma medida que en el todo (Morin, 1988). El modelo de Haidar (2006) parte de la no linealidad, por lo que la realidad se comprende con un método que sigue el bucle recursivo que implica más que la



Fig. 1. *Los olvidados*. Fotograma, Buñuel (1950).

retroalimentación al sistema, el principio organizativo por lo que entendemos al cine en relación con la política que crea obras que ésta dicta, pero que regresan reorganizando al sistema; por lo tanto, no es la política la que establece el orden estético del cine, sino que éste instituye una organización sobre la política y éste al mismo tiempo es organizado por la sociedad a la que se dirige, que en su oportunidad ha sido recursivamente estructurada por la pobreza, en suma, es un proceso complejo.

En el primer nivel del modelo de Haidar (2006), al que la autora denomina tipología del discurso, realizamos la categorización de los elementos que pueden ser considerados en esta etapa dentro del cine.

Es importante tener en cuenta los elementos que conforman el cine, tanto los formales como los conceptuales, los cuales mantienen una relación con la política, la cultura o la ideología. Estos aspectos, como los planos cinematográficos, las secuencias, los movimientos de cámara, el vestuario, la performatividad de los actores y la escenografía, tienen reglas de funcionamiento y formas de operación tanto en sus principios, términos que lo configuran, relación entre las partes e interacciones.

Para Foucault (1972), existen diferentes categorías del discurso: las que lo relacionan, las que lo clasifican, las que permiten su continuidad infinita. En la

social, ideológico-político. En el caso del cine con temática de pobreza, ha sido aprovechado de manera importante por parte del Estado mexicano y por grupos que difieren del discurso hegemónico como sucede en el ejemplo que se señala.



Fig. 2. Fotograma, Buñuel (1950). Fuente: película *Los olvidados*.

segunda clase de categorías, el cine es un tipo de discurso que puede catalogarse como artístico, político, económico o cultural. Esta categorización no es excluyente y da lugar a múltiples subtipos, que a su vez operan como discurso

Para comprender el funcionamiento del cine como discurso cultural, que es el caso de *Los olvidados*, la categoría foucaultiana de silencio discursivo o tabú del objeto es muy pertinente, pues resulta de utilidad para comprender como en el discurso cinematográfico existen temas que construyen socialmente de lo que es pertinente hablar y de lo que no se puede hablar. En el caso del cine de pobreza, esta película trajo a la luz aquello de lo que no se puede hablar: una madre que echa a la calle a su hijo y que no lo quiere; una juventud que no se reforma con el sistema de tribunales para menores y que asesina y es asesinada en el barrio perdido; una juventud que simboliza el futuro y que acaba literalmente tirada en la basura, pudriendose en el olvido de un barrio igualmente olvidado, de eso no se puede hablar. En el caso de la pobreza representada por el Estado en *Nosotros los pobres*, éstos sufren mucho, pero finalmente se levantan de las cenizas como el ave Fénix y lloran de felicidad en su nicho de amor.

En el segundo nivel del modelo, se ubican las condiciones de producción, circulación y recepción de los discursos, así como la semiosis. Es importante tener en cuenta lo relacionado con la preproducción, producción y realización de la película y, desde luego, de la escenografía. Para ello, hay que observar en qué

condiciones se encontraba, no sólo el director, sino el productor, el cinematógrafo, el escenógrafo, el guionista y de nuevo las características de la industria del cine mexicano e internacional en esa época. La relación de Buñuel con García Lorca y con Dalí en el contexto del Surrealismo; su vínculo y trabajo como propagandista para el Partido Republicano de España; sus obras cinematográficas anteriores, tanto las realizadas en México como en otros países; su relación con el comunismo; la forma en la que logró relacionarse con el equipo de producción de la película, en especial con Dancigers, productor de la película, Fitzgerald quien realizó escenografía, Figueroa, un excelente fotógrafo de cine con una mirada profundamente política y estética sobre la ciudad. Para hacerlo, es necesario dar cuenta de los criterios que seguía la industria cinematográfica en el México de los años cincuenta. Además, es importante, definir qué se entiende por ésta, como funciona y cómo opera en el contexto de la época, comprender la relación entre el equipo de producción y realización de la obra, el director, la política, la ideología, el sistema de la cultura tanto en México como en los lugares relacionados con la obra. En este caso, al identificar el tipo de discurso, sería posible ubicarlo de acuerdo con las reglas que la práctica del cine sigue.

En esta época, la ciudad servía como escenario de una representación de pobreza vinculada con la política de la época que, desde la Revolución Mexicana, había trabajado en la romantización de la miseria, donde ser pobre significaba pertenecer a una clase política en proceso de desarrollo y el trabajo era emblema de superación de todos los avatares que la vida presentaba. La saga de *Nosotros los pobres* (1948), *Ustedes los ricos* (1948) y *Pepe El Toro* (1953) de Ismael Rodríguez es un claro ejemplo de este tipo de obras. El melodrama urbano con temática de pobreza fue un mecanismo de sublimación de un sujeto



Fig. 3. Fotograma, Rodríguez (1948-1). Fuente: película *Nosotros los pobres*.

que, esencialmente bueno, enfrentaba un destino dramático lleno de carencias y lo hacía estoicamente, al final después de mucho sufrimiento y matizado con música, resultaba feliz en su ilusión de un porvenir prometedor.

Este tipo de cine, el más frecuente de la época, provocó un trastocamiento de las necesidades con la esperanza, la cual funciona como un leitmotiv de la promesa de cumplimiento que hace el Estado sobre progreso. En estas imágenes, la ciudad era representada, por lo general, en escenarios construidos que simbolizaban espacios urbanos simbólicos, donde habitaban las clases populares como vecindades y barrios pobres, aunque esta escenografía más que reflejar la realidad mostraba la idealización de dichas formas idealizadas de vida.

El tercer nivel de análisis son las materialidades semiótico-discursivas, es decir, como los discursos se materializan. En este nivel, los funcionamientos retóricos, por ejemplo, entran en juego para la construcción del sentido con el que el espectador comprende la obra y reformula su esquema de percepción de la realidad para ajustarlo a las percepciones que se han materializado en su cognición tras ser percibidas y apercibidas por los sentidos. La película de Buñuel rompió con esta manera de hacer cine *romantizado* al servicio del Estado. Para su trabajo, recuperó de la tradición marxista, a la que el director aragonés estuvo afiliado, el Realismo como forma de creación estética.



Fig. 4. Fotograma, Buñuel (1950). Fuente: película Los olvidados.

Para Frolov (1984), el Realismo no fue una corriente de vanguardia de la primera mitad del siglo XX en la que Buñuel estuviera experimentando, sino que se desarrolló en el Renacimiento, y que a lo largo de la historia ha tenido diversos representantes, sin perder su fuerza al reflejar la realidad, particularmente cuando es de forma crítica, pues tiene un carácter emancipador.

El cine de melodrama de pobreza *romantizada*, al que la sociedad mexicana de los cincuenta estaba acostumbrada, se enfrentó al filme de Buñuel con una tragedia que reflejaba la realidad de la situación en la que muchos de los jóvenes y niños vivían en México. La obra, al ser realista, tenía una visión crítica por lo que pretendía lograr que la audiencia fuera emancipada de la *idea del Estado patriarcal* que ofrece un futuro de desarrollo. La ciudad como escenografía realista de la pobreza hace un periplo al iniciar con la misma imagen que finaliza, la barraca por la cual la juventud y la niñez mexicana se está yendo a la basura. Ya mencionaremos la forma en la que la retórica y la semiótica participan en este proceso.

Un ejemplo de la forma en la que la ciudad funciona como escenografía de la pobreza se pudo observar al principio de la película, cuando el autor expone la antítesis que opera entre el discurso político del México de la etapa de la Modernización y la realidad. La obra comienza con planos generales de grandes urbes, finaliza esta secuencia con un plano general de la Ciudad de México,



Fig. 5. Fotograma, Buñuel (1950). Fuente: película Los olvidados.

que termina con un encuadre en el Zócalo de la Ciudad de México, donde El jaibo, símbolo de la juventud mexicana, como el futuro del país, después de haberse fugado de la correccional, está a punto de cometer un hurto.

La juventud no tiene futuro, está corrompida y no existe una institución que pueda salvarla, ni la familia ni la escuela ni la cárcel lograron salvarla. Así como no tiene futuro la juventud, tampoco lo tiene el país, ese mismo país al que los gobernantes han equiparado con un milagro de desarrollo y progreso. La retórica también se usa por los realizadores de *Los olvidados* para hacer referencia a la niñez como símbolo de decadencia, de pérdida de esperanza, de tragedia. Al igual que la juventud tiene un destino trágico y acabará cumpliendo su oráculo por lo que, no importa lo que haga, acabará en la basura. La ciudad como escenografía permite la construcción de este sentido en el espectador que al hacerlo adquiere conciencia política, en especial al caer en la cuenta de que el futuro prometido es despreciado por quien le dio origen, la madre como la Patria, símbolo materno que rechaza al hijo, el cual está condenado a muerte desde que nace, no solo a una muerte fratricida que acabará en el fondo de una barraca.

La locación para esta escenografía es el barrio de la Romita, al que Buñuel llega tras mostrar la inutilidad de pensar en la Ciudad de México como una ciudad en etapa de modernización. La elección de esa escenografía es también retórica: es una hipérbole con la que se muestra la decadencia de una zona como la Colonia Roma que en sus orígenes fue ejemplo de desarrollo y progreso.



Fig. 6. Fotograma, Buñuel (1950). Fuente: película *Los olvidados*.

La niñez juega a los toros; un niño es una bestia condenada a la muerte en un escenario en el que se muestran las ruinas de una mansión porfiriana, en la que en toda su cruda realidad el niño se corrompe con las drogas que el mundo le ofrece para soportar su fatídico destino.

Existen múltiples definiciones de pobreza, por citar algunas recurrimos a las mencionadas por el Banco Mundial y la UNESCO: "La pobreza es la privación de bienestar de manera pronunciada, es decir, la falta de acceso a capacidades básicas para funcionar en la sociedad y de un ingreso adecuado para enfrentar necesidades de educación, salud, seguridad, empoderamiento y derechos básicos" (Haughton & Khandker, 2009). Se considera como una situación social, una manifestación de la inadecuada aplicación de la política que tiene como resultado, entre muchos factores y manifestaciones, la distribución inequitativa de la riqueza.

Spicker (2009) plantea la existencia de 12 grupos de definiciones desde las ciencias sociales; si consideramos aquellas provenientes de la política, de la antropología, de la cultura o de la religión el asunto se complejiza. La política no es solo el ejercicio del poder como la resistencia manifiesta por los gobernados hacia los gobernantes, sino las relaciones en las que podemos observar la emancipación y el disenso.

Finalmente, los esqueletos de los rascacielos que, abandonados a su suerte, en estado de franca decadencia son una serie de metáforas que muestran el contraste entre lo que pudo haber sido y lo que es en realidad: un joven que pretenden salir de la pobreza a fuerza de trabajo es asesinado en ese espacio, lugar de frontera entre la miseria y el mundo ficticio de desarrollo en el que la gente sobrevive en una trágica miseria. La escenografía en el cine comprendida desde el modelo de análisis de las prácticas semiótico-discursivas implica una modalidad de acción, llevada a la práctica por un tipo particular de sujeto y derivada de una clase de relación con el entorno en el que la pobreza deja de ser un escenario falso para convertirse en la escenografía de una realidad que permite comprender lo que sucede en la vida diaria de las personas que habitan en un tiempo y espacio determinados.

A manera de conclusión

A lo largo de estas líneas hemos reflexionado sobre la forma en la que la semiótica funciona en torno al cine. Para hacerlo, dimos cuenta de la función que juega la ciudad en la escenografía como parte del cine. Expusimos su funcionamiento como escenario de un gran teatro y encontramos que desde la semiótica

el sentido en el cine se configura a través de las prácticas semiótico-discursivas de Haidar. Con este modelo, hallamos una relación transdisciplinaria y compleja en disciplinas como la política, la estética, el arte, las artes escénicas, la lingüística, el diseño, la semiótica, la comunicación y las ciencias de la cultura. Nos quedó claro que dicha relación de la escenografía con la representación de la pobreza opera desde el sujeto político, el cual se comprende con el modelo de prácticas semiótico-discursivas y con los conceptos de estética y política retomados de Rancière.

Es la relación política dada por la forma en la que se desarrollan las prácticas estéticas la que hacen posible concebir al sujeto político, no a la inversa. Por ello, las relaciones de emancipación y el disenso con quien ostenta el poder no operan de manera lineal con la transmisión de mensajes directos al estilo causa-efecto, siguiendo el modelo emisor-mensaje-receptor, con los que el espectador capta, comprende y actúa políticamente a voluntad del otro poderoso, sino que la acción estético-política de los sujetos es un proceso más complejo por lo que es necesario comprender la forma en la que opera. En este sentido, la manera en la que Buñuel representa la pobreza mediante la escenografía de la ciudad considera a un sujeto político que comprende el sentido de la obra y que es capaz de asumir desde la emancipación mediada por la estética una acción política que refleje su descenso con el Estado. De ese hecho, estaban conscientes los representantes del gobierno encargados de decidir qué obras se exhibían y cuáles se retiraban de la circulación mediante el “enlatado”, que muchas películas y creadores alejados del sistema experimentaron. Por lo anterior, la obra, que tanto incomodó al Estado por revelar una verdad conocida para todos, pero que nadie quería reconocer abiertamente, fue retirada de circulación y el cineasta estuvo a punto de ser condenado al olvido, por lo menos en México.

Los olvidados es una obra que se encuentra en una realidad compleja en la que los múltiples niveles de la realidad operan. Desde el mismo poder y el espacio artístico en resistencia permanente del comunismo, Octavio Paz y Siqueiros, si multáneamente, lograron llevar la película a Cannes donde ganó un importante premio. Unos meses más tarde, la crítica mexicana no tuvo más que reconocer el trabajo de Buñuel, con ello se permitió que la obra circulara y llegara a la audiencia de espectadores que logró captar su sentido y emancipar, por lo menos, su manera de construir la realidad a través de la ciudad como escenografía de la pobreza que desde *Los olvidados* nunca volvió a ser la misma, aunque sigue habiendo miseria todavía.

Bibliografía

- Buñuel, L. (Director). Dancigers, O. (Productor), Fitzgerald, E. (Escenografía). Figueroa, G. (Fotografía). (1950). *Los olvidados* [Película]. Blanco y Negro. México: Ultramar Films.
- Foucault, M. (1972). *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- _____ (1973). *El libro de los otros*. Barcelona: Anagrama.
- Frolov, I. (1984). *Diccionario de Filosofía*. Moscú: Editorial Progreso. Recuperado el 20 de septiembre de 2020 de <http://www.filosofia.org/enc/ros/re5.htm>
- Galindo, M. y Ríos, V. (2015). "Pobreza" en *Serie de Estudios Económicos*, Vol. 1, agosto 2015. México DF: México ¿Cómo vamos?
- Haidar, J. (1996). *Funcionamientos del poder y de la ideología en las prácticas discursivas* (Vol. 7). México: Dimensión antropológica. Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- _____ (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino pasional de los argumentos*. México: UNAM.
- Haughton, J., & Khandker, S. (2009). *Handbook Poverty + Inequality*. Washington: The World Bank. Citado en Galindo, Mariana y Viridiana Ríos (2015) "Pobreza" en *Serie de Estudios Económicos*, Vol. 1, agosto 2015. México DF: México ¿cómo vamos?
- Morin, E. (1983). *El método I: La naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra
- _____ (1988). *El Método III: El conocimiento del conocimiento*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Morin, E. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. México: Gedisa.
- Nicolescu, B. et al. (1994). *Carta de la Transdisciplinariedad*. [En línea] Recuperado el 15 de junio de 2019 de <<http://ciret-transdisciplinarity.org/chart.php#es>>
- _____ (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. [En línea]. Recuperado de https://basarab-nicolescu.fr/BOOKS/Manifeste_Espagnol_Mexique.pdf
- Orozco, M.V. (2009). *Seminario La ciudad de la imagen*. Comunicaciones personales en el curso impartido por el Dr. Nicolás Amoroso en el posgrado en Estudios Urbanos, México: Universidad Autónoma Metropolitana.

- Pêcheux, M. (1978). *Hacia un análisis automático del discurso*. Madrid: Gredos.
- Peirce, C. S. (1987). *Obra lógico semiótica*. Madrid: Taurus.
- Rancière, J. (1996), *El desacuerdo. Política y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- _____. (2010). *El espectador emancipado*, Buenos Aires: Bordes Manantial.
- Rodríguez, I. (Director). Rodríguez, I. (Productor), Toussaint, C. (Escenografía). Ramos, J. (Fotografía). (1948-1). *Nosotros los pobres*. [Película]. Blanco y Negro. México: Producciones Rodríguez hermanos.
- _____. (Director). Rodríguez, I. (Productor), Toussaint, C. (Escenografía). Ramos, J. (Fotografía). (1948-2). *Ustedes los ricos*. [Película]. Blanco y Negro. México: Productora Películas Rodríguez.
- _____. (Director). Rodríguez, I. (Productor), Toussaint, C. (Escenografía). Torres, I. (Fotografía). (1952). *Pepe El Toro*. [Película]. Blanco y Negro. México: Productora Películas Rodríguez.
- Spicker, P. (2009) “Definiciones de pobreza: doce grupos de significado” en *Pobreza: un glosario internacional*, Buenos Aires: CLACSO

16

Graffiti. Una aproximación semiótica a la estética de las intervenciones urbanas y su relevancia contextual

Graffiti. A Semiotic Approach to the Aesthetics of Urban Interventions and their Contextual Relevance.

Dr. Gustavo Garduño Oropeza
Universidad Autónoma del Estado de México

En la ciudad, su significación

Resumen

El presente texto propone una tipología para el análisis del *graffiti* basada en la semiótica de Peirce y busca alcanzar una perspectiva fundada en la coyuntura de la obra como elemento indispensable para argumentar un carácter estético. El objetivo es, consecuentemente, acercar al lector a una opción de abordaje de las intervenciones gráficas urbanas en aerosol que no sólo se centre en la estructura (forma y contenido de las mismas), sino en coyunturas, que les permitan aparecer como algunas de las pocas formas actuales de expresión para las que la práctica redunda ciertamente en una pragmática (es decir: en una estética viva y culturalmente pertinente).

Las propuestas que se desarrollan en el presente texto integran en un mismo nivel a elementos contextuales como el anonimato y la clandestinidad con elementos formales como el carácter material de las pintas y su capacidad para generar diferentes relaciones, sentidos y tropos. Ello derivará en la idea de pertinencia, un rasgo indispensable al pretender considerar al *graffiti* como uno de los pocos casos de creación viva presente en una época de reificación y mercantilización de la imagen.

Palabras clave: graffiti, estética, semiótica, intervención, contexto.

Summary

This text proposes a typology for the analysis of graffiti based on Peirce's semiotics and seeks to form a perspective founded on the conjuncture of the work as an indispensable element to argue an aesthetic character. The objective is, consequently, to bring the reader closer to an option for approaching urban graphic interventions that not only focuses on the structure (form and content thereof) but also on conjunctures, which allow them to appear as some of the few current forms of expression for which the practice certainly results in a pragmatics (that is, in a lively and culturally relevant aesthetic).

The proposed in this text integrate contextual elements such as anonymity and secrecy at the same level with formal elements such as the material nature of the paintings and their ability to generate different relationships, meanings and tropes. This will lead to the idea of relevance, an indispensable feature when trying to consider graffiti as one of the few cases of living creation present in a time of reification and commercialization of the image.

Keywords: Graffiti, Asthetics, Semiotics, Intervention, Context.

Introducción

T

odo proceso comunicativo es derivado de un código¹ y tiende a generar convencionalismos en forma paulatina entre sus usuarios. En el ámbito de la cultura, no hay un sólo ejemplo que nos hable de un proceso de codificación que sea simultáneo o automático y que, por consiguiente, engendre comunicación inmediata. Ningún consenso en torno a un evento se da *ex nihilo*.

Hoy la historia testifica la forma en que recurrentemente toda propuesta no comprensible para un mayor número de receptores –en un espacio y momento determinados– es rechazada, etiquetada negativamente, juzgada y abandonada en ese limbo que las sociedades guardan para lo no propio, lo ajeno, lo diferente: la marginalidad. Un espacio de anonimato para el que el caso del *graffiti* no es ajeno, pues las intervenciones urbanas, más aún las anónimas, padecen aún este estigma y han tenido que enfrentar el reto de legitimarse frente cualquier otro lenguaje o manifestación que responde a la perspectiva de lo reconocible, lo aceptable y lo deseable entre una mayoría. La historia de las escuelas, las corrientes y las obras demuestran que sólo el paso del tiempo logra la incorporación de “lo nuevo” al ámbito de la legitimidad: las instituciones, las adjetivaciones positivas y, finalmente, las valoraciones comunes. Es hasta entonces que, lo que aparecía como posibilidad de ser, se convierte en “algo”, es decir, “Es”. Refiriéndolo en términos de Umberto Eco, lo que en principio aparece hipocodificado² se vuelve código y, una vez que el grueso de receptores se ha vuelto apto para compartirlo y reconocer sus elementos, surgen las

1. Entendido como artificio o modelo para ordenar el caos de un entorno.

2. Es decir, aquellas que son sólo reconocidas y comprendidas por una élite selecta ya de artistas, científicos, eruditos o pensadores, que pueden ver y codificar sus visiones de la sociedad más allá de la apariencia y comprensión inmediatas (Eco, 1993).

escuelas, los géneros, las academias, los cenáculos y las corrientes que, de una u otra forma, irán encausando el acto creador de las generaciones nuevas hacia esa nueva posibilidad de expresión llamada “arte”. No es de extrañar que el concepto se desarrolle en el fértil territorio etimológico que lo une a la “cosa en sí”, pero también al trabajo creativo, a la técnica y al dominio expresivo necesario para lograrla. El arte implica el dominio de un código y su permanente retrabajo para expandir las posibilidades de éste en contextos múltiples.

Hay casos en que la imposición de una nueva perspectiva o modelo de representación impacta con fuerza la sensibilidad de colectividades mayores; es entonces que se forman corrientes o modelos rígidos que se masifican y redundan en una transformación del producto artístico en mercancía estereotipada. En dichos casos, la demanda y la oferta se convierten en los mejores elementos de validación del código y lo reproducen incesantemente difundiéndolo entre todos los sectores a través el mercado.

¿Es esta la etapa que correspondería al estudio actual del *graffiti* como un nuevo arte, un arte urbano? ¿Hacia dónde deberían partir las investigaciones sobre este tipo de textos: hacia su dimensión formal –como producto de un código compartido entre las innumerables tribus urbanas del planeta– o hacia las condiciones coyunturales relativas a las mismas?

Probablemente tendremos que esperar a que el juicio histórico pueda validar o aproximar alguna respuesta a dichas interrogantes, lo cierto es que hasta ahora resulta ambicioso pretender establecer criterios unificados de crítica que permitan referir con certeza la capacidad poética de las intervenciones urbanas de carácter efímero. Lo más, podemos reconocer su valor formal como mecanismo ampliamente difundido para generar sentidos muchas veces opuestos a lo que el arte, la comunicación y los estereotipos institucionales mantienen.

Trayectorias del *graffiti*

Desde que Jean Michel Basquiat despojase a las pintas callejeras de sus fines colectivos de demarcación territorial o protesta para llevarlas a la galería, se inició la desacralización de intervenciones urbanas que, en los años sesenta, eran consideradas primitivas, salvajes o, en el mejor de los casos, expresiones que delimitaban claramente a la *Hi Cult de la Mid Cult* (Eco, 1998).

El proceso colocó a la llamada “cultura de masas” como la nueva protagonista en la discusión sobre arte y estética (Eco, 1998) y lo hizo apelando a la relevancia creciente que el concepto cobraba en la sociedad ya no sólo como mecanismo de denuncia del carácter mercantil, sino mediatizado, anónimo o protéico

de los conglomerados urbanos. La necesidad de visualizarse en la expresión, de llevar la urbanidad cotidiana a la imagen o de conquistar el ágora redundó en intervenciones que a lo largo de tres décadas brindaron un repertorio de nombres de artistas que, en realidad, no tenían nombre; de referencias que, ciertamente, no correspondían al referente real y de obras que, como distintivo, sólo presentaban un carácter reiterativo en ciertos elementos (ya fuese de una firma, un ícono o una temática). Piénsese, por decir algo, en el caso de *Obey* y el rostro del luchador André; en *Invader* y su apelación a alienígenas pixelados tomados del videojuego de los ochenta; en *Stik* y sus trazos antropomorfos alargados que se adaptaban al muro; en *Miss.Tic* y el stencil como recursos para exponer la consigna feminista, entre muchos otros que abrieron camino a la atribución autoral, y su consiguiente peso de intervenciones, cuya naturaleza era, paradójicamente, el anonimato. Quizá el clímax en el concierto de exponentes, entre los que encontramos a los ya citados, lo diese el británico *Banksy*, quien llevó la intervención urbana a lo que podría llamar una estrategia multimedial generadora de finas ironías y terribles sarcasmos que fueron aplaudidos precisamente por aquéllos contra los que atentaba. *Banksy*, pese a jamás haberse confirmado su verdadera identidad, acabó siendo un artista de culto cuya estrategia terminó sacrificarlo en una gran cantidad de creaciones, que hoy cotizan en cientos de miles de libras. Si bien no fue quien abrió la puerta al gusto por las intervenciones urbanas, sí representa hoy día un referente para entender la demanda de expresiones que garantizan al comprador una cierta ubicación de su cotidiano en todo aquello que refleja las contradicciones de la vida de las grandes ciudades.

El reconocimiento a autores otrora anónimos por parte del mercado no hubiese sido posible sin la sacralización que instituciones de "giro cultural" llevaron a cabo con gente como el mismo *Banksy* o *Keith Haring*, colocando sus creaciones en galerías de primerísimo nivel, mediatisándolas e, incluso, haciéndolas cotizar internacionalmente a través de redes de circulación que van desde lo virtual hasta lo institucional³. Esto condujo a una reificación que partió de la destrucción del sentido *in situ* de sus intervenciones y su traslado a un esquema de circulación donde el reconocimiento en virtud del autor, el estilo o la demanda, se impuso.

Como sucedió con el advenimiento de la ilustración, los viejos mitos y la serie de rituales que los materializaban ante una comunidad fueron desacralizados y devinieron en una racionalidad subordinada a un sistema de intercambios. Este fenómeno es el que actualmente pone en riesgo la pertinencia contextual de la expresión, acercándola al umbral de la mercancía y su circulación (Benjamin, 2003).

3. *Banksy* se adentró en la producción audiovisual con su documental *Exit through the gift shop* (2010), en el que paradójicamente critica la masificación de la expresión callejera y *Keith Haring* abarrotó el Museo Albertina en Viena entre marzo y junio del 2018, no sólo con una retrospectiva de su obra, sino con todos los sucedáneos a la misma en forma de mercancía.

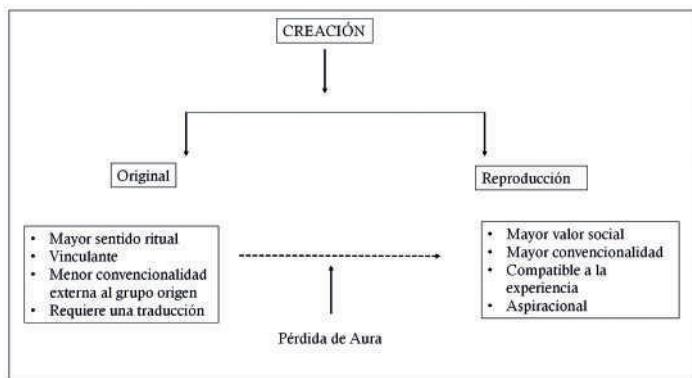


Fig. 1. Diagrama de creación. Fuente: creación propia

Se iniciará la propuesta de análisis del carácter artístico del *graffiti* a partir de la revisión de su naturaleza originaria como evidencia; registro físico que en un sentido estricto se asocie con la idea de primitivismo al aparecer irremediablemente ligada a rituales, a la cotidianidad de un grupo determinado y a la expresión que afecta, modifica o transforma el continuo de un entorno físico.

En un segundo momento, es preciso revisar la intervención más allá de su materialidad y resultado para considerarla como uno o un conjunto de indicios que alude a estructuras, jerarquías, protagonismos, antagonismos e ideologías correspondientes a aquel que la realiza. Sobre este principio se vincula más con una herencia preilustrada (Horkheimer y Adorno, 2016) y una actividad trascendental que con la noción moderna del arte como práctica independiente, elevada y autónoma. Finalmente, se habrá de pasar por su desacralización y revisión como subproducto de mercado, lo que implica una reversión de la primacía que la estructura cobra ante el contexto del que emerge. En suma, se trata de tres fases necesarias que eviten la dialéctica como oposición y acerquen a un pragmatismo por complementación.

4. Hay todo un universo de muros temáticos sobre *graffiti* en redes sociales, así como una gran cantidad de canales locales de creadores y grupos en plataformas audiovisuales. EG.“El *graffiti* es arte” en Facebook.

https://www.facebook.com/groups/1801766393305034/?notif_id=1613015140044433¬if_t=group_r2j_approved&ref=notif_Mul Crew en Spray Daily

<https://www.youtube.com/watch?v=cP3B46EUql>

pertinencia para un sistema cultural específico de prácticas (tribu, clan, crew), que lo aprovecha como mecanismo de representación de su propia trascendencia, de su identidad, de sus estructuras y jerarquías.

El *graffiti* es un lenguaje vinculante al contar con una estructura referencial más o menos universal en términos sintácticos y semánticos (*ground*), pero también activo al proyectar particularidades culturales relativas a través de aquélla (interpretantes). Desde la perspectiva de la semiótica peirciana es posibilidad y es convención, pero adquiere su verdadero valor al poder considerársele un elemento que genera posibilidades para la comprensión de realidades complejas (sentido).

1. La dimensión material: La calidad, los sinsignos, legisignos

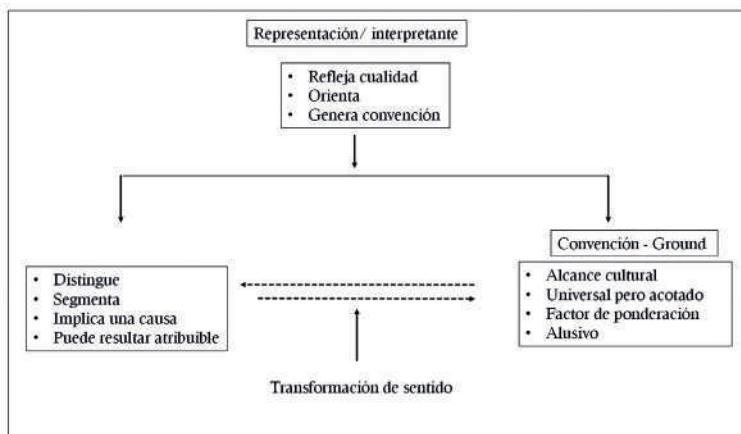


Fig. 2. Diagrama de Representación/interpretante. Fuente: creación propia

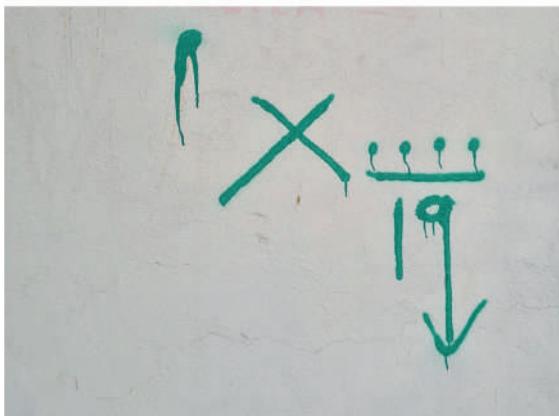
La intervención urbana en imagen es, en primera instancia, materialidad que refleja práctica y por ello abre la posibilidad de lecturas basadas en ella. No puede haber interpretación sin un objeto y es precisamente la materialidad de la expresión la que asienta los límites al mismo. Siguiendo la tipología de signos en Peirce (2012, pp. 35-37), entenderemos la dimensión material como equiparable con la primeridad; por lo tanto:

1.1. Es un cualisigno. Quizá el rasgo más evidente e inmediato del *graffiti* sea su particularidad como evento. Una ruptura de un continuo físico que posee una cualidad material que lo separa o diferencia, posicionándolo como algo único (Fig. 3). Por lo mismo, y como cualquier incidencia, es cualidad o huella en tanto que rompe el continuo de infraestructura, atrayendo la atención hacia su particularidad que es sensorialmente perceptible sin importar aun lo que refleje en tanto contenido.



Fig. 3. Creador anónimo. Fuente: fotografía del autor.

1.2. También evidencia de una ausencia o un sinsigno y su importancia radica en el hecho de denotar y poner de manifiesto un agente causal que ya no está presente, pero que es imaginable gracias a una serie de convenciones reconocidas previamente. Como sinsigno cobra valor en tanto refiere una autoría (no precisa o directa, pero sí genérica) y, desde su materialidad, lo anticipa como portador de una intención expresiva, intención que puede complejizarse a partir de nuevas cualidades o condiciones de la marca en sí: un tag, una bomba o un *wildstyle*. El valor de la intervención está –como solía reconocerlo Sherlock Holmes– más en las ausencias que en la presencia (recursos materiales y rasgos físicos de la marca que denotan acciones y condiciones (Figs. 4a y 4b).



Figs. 4a Creadores anónimos.
Fuente: fotografías del autor.



Figs. 4b Creadores anónimos.
Fuente: fotografías del autor.

1.3. Lo único que puede llegar al observador ante dicha ausencia es la noción de ésta, pero atribuida a un cúmulo de experiencias. El tercer nivel de la materialidad ya no radica en el terreno de su presencia física, pues es legisigno, reconocimiento del agente causal a partir del convencionalismo que sobre él (y otros de su tipo) se tiene. Este tipo de signo es el que permite a la intervención ser distinguida entre muchas otras posibilidades de incidencia material o cualidades presentadas a los sentidos. Para el ejemplo que nos ocupa, el *graffiti* –al no estar centrado exclusivamente en el uso de aerosoles– se puede categorizar o ajustar a taxonomías, basándose en el mecanismo que la produjo (como podrían ser el esténcil, el marcador o la alteración de señalizaciones). Ante el legisigno, la cualidad resulta entonces ser el indicio adecuado de un tipo de intervención específica y, por lo tanto, redundar en nuevos procesos de interpretación subsecuentes.



Figs. 5a y 5b. Creadores anónimos.
Fuente: fotografías del autor.

2. La dimensión de representación: los íconos, los índices y los símbolos

...se sigue que hay tres clases de representaciones: aquellas cuya relación con sus objetos es una mera comunidad en alguna cualidad y éstas pueden denominarse semejanzas aquellas cuya relación con los objetos consiste en una correspondencia en el hecho, y estas pueden denominarse índices o signos; aquellas que tienen un carácter imputado como fundamento de la relación con sus objetos, que son lo mismo que signos generales y que pueden denominarse símbolos (Peirce, 2012, p. 49).

En una segunda instancia, la intervención urbana cobra valor en una dimensión que va más allá de su mera materialidad, porque se adentra en el terreno de las representaciones o de la intención expresiva a las que aquellas aluden. La cualidad material no aparece inmediata, sino mediada por un artificio o materialidad de segundo orden.

En tanto reflejo de otra cosa, se dinamiza volcando sobre las cualidades de aquello que representa, pero también generando modificaciones para privile-

giar, destacar o inhibir ciertos rasgos, propiedades o relaciones que resulten pertinentes para la comprensión en un contexto cultural para el que dicha representación importa.

2.1. Iconismo: Si, al adentrarnos al campo de la representación, la materialidad es desplazada por la expresión de la misma, el ícono es la forma más apegada a la cualidad original (cada uno de los rostros en la Fig. 6). Es su característica el poder reproducir elementos físicos ubicables en el contexto de materialidad exterior para proyectarlos en un espacio o tiempo diferenciados (cada uno con sus propias cualidades que los distinguen).

La representación de bisontes o antílopes en la pintura rupestre o los retratos en Pompeya y Herculano pueden constituir un claro ejemplo de lo anterior. Muchas manifestaciones actuales obedecen a esa función de reproducción de la cualidad:



Fig. 6. Creadores anónimos. Fuente: fotografía del autor.

2.2. Indexalidad: como sucede con el vínculo entre la cualidad y su causa, la representación en sí puede estar ligada con condiciones externas a lo aludido. Para las imágenes de las Figs. 6 y 7, las relaciones entre íconos resultan funda-

mentales al orientar la lectura, pero también lo es para el caso la serie de nexos que se dan con contexto donde la intervención aparece (mismo que implica otros tantos casos que ocupan el espacio).

Por tanto, la indexalidad establece relación por posición, orden, jerarquía y acción, acercando al lector a una perspectiva o punto de vista que se determina la forma por la que aquello que fue materialidad es ahora representado. Los index juegan un papel dinámico que vincula la propiedad con toda una serie de convencionalismos culturales construidos a lo largo de períodos considerables de tiempo y en espacios determinados. “La cuantificación a partir de índices, por ejemplo, permitió a Peirce reconocer que el mundo exterior posee una realidad y que su lógica precisa ser comprendida por relaciones [...] Los índices deberían coadyuvar al proceso de conocimiento y a la representación” (Romanini, 205, p. 149) por lo que son la base para la generación de interpretantes.

2.3.Simbolismo: en tanto signo altamente convencional, el símbolo opera como traductor (y por lo tanto legitimador) de la pertinencia de una representación para una comunidad. El símbolo está íntimamente ligado a lo representado en términos icónicos e indexales con un *ground* (o plataforma de convencionalismos) en tanto cosmovisión, mito o sistema de referencia. Si tomásemos como



Fig 7. (creadores anónimos, fotografía del autor)

ejemplo el caso de las Figs. 6 y 7, el símbolo pasaría de la simple representación de cualidades de cada uno de los sujetos representados a centrar la atención en las implicaciones sociales de los mismo como: raza, edad, indumentaria, actitud, etcétera. Asimismo, abre la puerta a posibilidades de entendido cultural como condiciones sociales que les son atribuidas, inherentes o adjudicadas por estereotipos o prejuicios.

Resulta interesante considerar, además, la relación entre las dos intervenciones referidas en la Fig. 7, pues ambas se integran bajo un lema *missbehave* que alude no solo a la condición del sujeto (como femenino, perteneciente a un rango de edad e incluso apegado a un estereotipo), sino relacionado con una conducta que podría distinguir específicamente al contexto barrial, suburbano o marginal que se refleja en actitud, vestuario y tatuajes y posición.

Mediante la indexación, las unidades distinguidas por calidad dejan de valer por sí mismas y se convierten en circuitos de lectura más complejos; en algo que en el siguiente bloque se equipará con la noción de proposición y que se validará como adecuado o inadecuado en atención a los constructos culturales que se puedan argumentar sobre el contexto.

3.La dimensión convencional: Rhemas – Proposiciones – Argumentos

Esta implica formalización y convencionalismo. Opera como ámbito de referencia para la comprensión del alcance que los signos, en diferentes niveles, pueden llegar a tener. El convencionalismo está ligado a la cultura y por ello tiene en los símbolos su punto de partida. Para Peirce éstos tienen tres niveles de alcance:

La primera trataría de las condiciones formales bajo las cuales los símbolos tienen significado, es decir, de la referencia de los símbolos en general a sus fundamentos o caracteres imputados, y podría denominarse gramática formal; la segunda, la lógica, trataría de las condiciones formales de la verdad de los símbolos y la tercera trataría de las condiciones formales de la fuerza de los símbolos o su poder de atraer una mente, es decir, de su referencia en general a los interpretantes, y podría denominarse, retórica formal. (Peirce, 2012, p. 50)

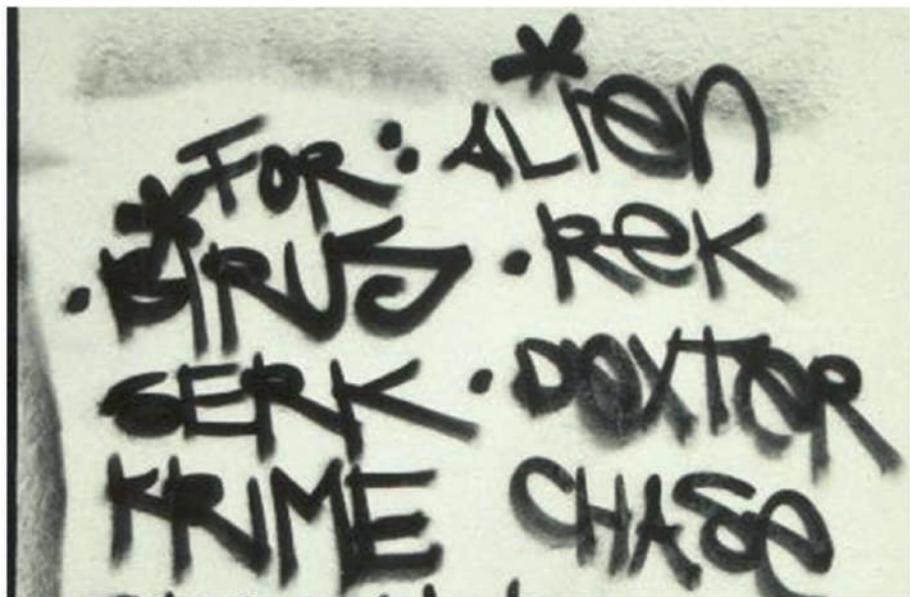


Fig. 8a. Creador anónimo., Fuente: fotografía del autor.



Fig. 8b. Creador anónimo. Fuente: fotografía del autor.

3.1. Rhema

El signo rhemático o término está constituido por una unidad mínima de significado que es abstracta y expresa cualidad en un sentido enteramente convencional. Puede ser del orden sustantivo o un pronombre, pero también, basarse en identificadores contextualmente acotados. Tal es el caso de las *tags* o bombas que representan individuos o grupos.

Los ejemplos de la Fig. 8a refieren diferentes individuos: *Alien*, *Birus*, *Rek*, *Serk*, *Dexter*, *Krime* y *Chase* que pertenecen o se agrupan en torno al colectivo ASK (Arte Sucio de la Kalle) referido en la Fig. 8b. Ambos denominativos implican cualidad pues refieren entidades externas al signo, pero ya no aludiendo a cualidades o rastros físicos sino solo a entendidos de orden convencional. Los rhemas refieren algo que puede ser sujeto de relación, posición, acción, causa o efecto.

3.2. Proposición

Las proposiciones, como elementos relacionales vinculan a los rhemas o figuras aisladas con otros elementos signícos para formar unidades de sentido



Fig. 9. Creador anónimo. Fuente: fotografía del autor.

que son susceptibles ya de una validación o de una invalidación y, por lo tanto, aparecen como latencia o potencial:

El ejemplo de la Fig. 9 nos devuelve la marca del grupo ASK como un elemento rhemático que se cobra sentido gracias a sus relaciones con dos figuras icónicas y ciertamente también simbólicas que van de un sentido global a uno local: La cabeza de un diablo que relaciona la expresión de una cosmovisión cristiana con un sentido local de identidad fincada en el equipo de futbol (Diablos del Toluca); la lata de aerosol que indexalmente se muestra chorreante y aplastada (de tanto marcar muros) para simbolizar trabajo, actividad y acción incesante pero, a la vez, pertenencia a un movimiento global de *graffiti* al que justamente la identidad local pretende vincularse a través del *crew* o grupo. Se complementa la proposición con firmas de individuos en el extremo superior derecho, autores cuya importancia o renombre se proyecta más a una lógica interna de relaciones jerárquicas del grupo que a una circulación que –como sucedió con los casos mencionados en el primer apartado de este texto– opaque a la creación en sí misma.

Será necesario que la proposición encuentre correspondencia con otras manifestaciones en otras latitudes para que su propuesta se cumpla. Cuando se ubica una recurrencia a la enunciación de presencia de grupos e individuos en



Fig. 10. Creador anónimo., Fuente: fotografía del autor.

una competencia por abarcar territorios o infraestructura, se puede argumentar la pertinencia de la intervención. Ello llevará a la construcción de argumentos que legitimen la acción no sólo la obra en la que ésta redunda. He allí la importancia del contexto como se muestra en la Fig. 10.

3.3. Argumento

La intervención de otro grupo si bien se distingue por sus rhemas, converge en el sentido en el que éstos se articulan, como se puede apreciar en la Fig. 10, en donde la lata con condiciones similares de agotamiento, la identidad local ya no fincada en el equipo de fútbol sino en un símbolo prehispánico basado en el ícono de la piedra solar que revela más bien una reivindicación racial y las bombas del crew con las firmas de los autores, aparecen como constante. El contexto presenta así un modelo o *ground* sobre el que las proposiciones cobran sentido generando consecuencias contextuales como territorialidad, apropiación y delimitación que, no por ello, impiden al grupo ser reconocido en una determinada dinámica consensuada entre grupos y a los autores expandir sus zonas de actividad y adquirir jerarquía internamente.

Si no contemplamos este fenómeno como parte de lo que está siendo expresado, se corre el riesgo de perder una parte sustancial de la esencia del *graffiti* pues, como intervención, no puede reducirse exclusivamente a lo evidente y quedar despojado de su valor contextual. Aquí es donde la historia del arte tiene que hacer un pliegue y volver a las condiciones de producción primitivas pues se trata de manifestaciones asociadas a prácticas culturales de orden ritual, iniciático y territorial pero inmersas en plena modernidad. Por ello, no son susceptibles ni de visualizarse como producción institucionalizada ni, mucho menos, como mercancía a circular; no pueden ser atribuibles a un protagonista ni ser despojadas de un entorno que significa incluso más que él o los autores.

4. **Graffiti: El arte urbano como meta-relato:**

En virtud de lo expuesto en la tipología precedente, se puede hablar de un modelo de lectura semiótica pero ello podría conducir al equívoco de considerar al *graffiti* como producto de un proceso de codificación rígido, entendiendo a éste como el criterio de orden altamente convencional que permitiría asignar sentidos únicos a signos predeterminados (algo así como pretender que las manifestaciones de arte callejero pudiesen ser plenamente comprendidas por la colectividad de receptores y en infinidad de situaciones divergentes). Obvia-

mente no es el caso que nos compete ya que las intervenciones urbanas –tradicionalmente relacionadas con fenómenos de iconismo– tienen como distinción grados variables de apertura e innovación en sus mecanismos de abstracción y expresión del contexto, lo que podría relacionarse más con una teoría de producción de signos *ad infinitum* que pretendan incorporar al contexto global de la urbe códigos cerrados propios de grupos marginales, vulnerados y se han movido hacia una autodefinición ante las comunicaciones oficiales.

Si como dice Lauro Zavala (1998; 113): “La escritura es una forma de etnografía; la mejor estrategia de aproximación al otro; la forma idónea para establecer un diálogo entre distintos sujetos, culturas y discursos”. Entonces, siguiendo con la argumentación, el *graffiti* constituye más un vínculo complejo de relaciones que convencionaliza y expresa ciertas condiciones de vida de un grupo humano. El estudio semiótico del *graffiti* podría partir, según el modelo triádico, de acuerdo con los siguientes puntos:

- Partir de las condiciones materiales de producción usada por los autores de la intervención (*grafiteros, taggers, stampers, instaladores*). El dominio en el manejo de técnicas redundará en indicios que revelen no solo una presencia anónima, sino acerquen a una especie de jerarquización que parte de un aprendiz que va ascendiendo de nivel según su competencia para alterar diferentes bases de infraestructura, mediante operaciones específicas y dominio técnico.
- Seguir con las condiciones de representación que las intervenciones presenten a través de diferentes estructuras de significación: representación de cualidades, establecimiento de relaciones y aseguramiento de significados culturalmente convencionalizados que validen o den pertinencia.
- Determinar condiciones de articulación del *graffiti* en tanto lenguaje abstracto a partir de término o rhemas, proposiciones y argumentos verificables en diferentes formatos: Leyendas, estilizaciones y vomitados, murales *wild style*, etcétera⁵ ...

5. Una definición a cada uno de estos tipos de expresión en graffiti puede ser encontrada en una publicación previa que analiza formalmente las diferentes tipologías de la expresión urbana con aerosoles (Garduño, 2000).

Lo que nos llevaría a la consideración de la relación contextual bajo diferentes niveles de interpretantes que vinculen la obra tanto con sus elementos formales internos como con las coyunturas del entorno de la intervención: el espacio, el tiempo, el carácter clandestino de la materialización, el anonimato del autor y el contenido expuesto.

Estos puntos implicarían la necesidad de abordar los signos ya no en sentido formal, sino contextual y demandaría interpretaciones en un sentido abductivo que uniera la imagen con dicho entorno:

- Trabajo con las comunidades (*crews*) sus contextos, sus prácticas cotidianas.
- Trabajo con las referencias expuestas en los diferentes textos (estereotipos, perspectivas étnico-colectivas, ideología, creencia).
- Consideración de las implicaciones comunitarias y de las transformaciones en las relaciones vecinales a partir de la participación y/o convivencia al interior de y con otros *crews*.
- Estudios de territorialidad y marginalidad urbana con todas sus implicaciones de relación al margen de lo oficial.

La condición estética del *graffiti*, por consiguiente, no puede ser ubicada ni en el texto como un marco cerrado de información ni en su impacto a través de estrategias institucionales como la exposición o exhibición en galerías, museos o zonas designadas por parte de las instituciones políticas de una urbe. Mucho menos en términos de una reificación comercial. El *graffiti* opera estéticamente en un marco genésico, cuya esencia se ubica en la consistencia o inconsistencia con las formas de identidad del grupo, encuentra en él no sólo la expresión de lo que hay afuera, sino la perspectiva de lo que debería haber o no debería haber.

Los resultados del texto estéticamente hablando serían entonces resultado de la acción de un receptor que encontrase entre la intervención y su contexto relaciones de consistencia o inconsistencia: juegos como la parodia, la ironía, el grotesco y la transgresión (Garduño, 2000). Vínculos entre la obra y el receptor, cuya esencia confronta a las proposiciones plasmadas con bases argumentales que no están contenidas necesariamente en el modelo formal, sino en el *ground* que rodea a la intervención.

- Transgresión: invasión, ruptura de límites, violación de acuerdos, acceso indebido, ruptura de privacidad, cuestionamiento a una percepción aceptada comúnmente. Su uso obedece a la reivindicación de un rol o posición no aceptada, cuestionada o mal vista.
- Grotesco: derivado del término “grutesco” por las imágenes encontradas en grutas o cuevas en donde aparecían íconos (generalmente prehistóricas), cuyos rasgos aparecían indexalmente exagerados o profundamente deformados. El recurso del grotesco es la exageración para generar efectos dramáticos.
- Ironía: una cierta frase (signo, texto o función significante) que, inserta en un contexto de enunciación determinado, puede funcionar con un sentido inverso al de su significado original. Puede también generar

efectos de juego al resaltar un cierto rasgo o eje de la burla, pero mediante su alusión indirecta, apologética, velada, etcétera.

- Parodia: el principio del acto de parodiar está en la plena identificación de los rasgos significantes distintivos de un modelo, referente o hecho que es transgredido o cuestionado a partir de estrategias de segundadidad (sinsignos, índice, proposiciones). Se trata de nuevos enunciados que se prueban en el entorno y su sentido contraviene a un modelo acordado de legisignos, símbolos o argumentos. Es requisito indispensable la certeza de la identificación común de principio “previamente aceptado” para, a partir de éste, generar otro a nivel de disonancia.

La esencia estética del *graffiti* y de las intervenciones urbanas de carácter efímero por tanto su abordaje está contenido en una relación dinámica entre el texto y el contexto. Esto la hace objeto susceptible de análisis por disciplinas semióticas pero deberá complementarse con buenas dosis de etnografía que permita el reconocimiento de las bases argumentales sobre las que se lea su facticidad, sentando parámetros para la racionalidad estética y/o capacidad lúdica que presenten los diferentes casos de intervención.

El resultado nos puede llevar a una nueva dimensión de lo estético que no tenga relación con la institución del mausoleo o la galería, sino simplemente con lo que se considera patrimonio de todos: la ciudad entendida como ágora o espacio público que, mediante las formas por las que es intervenida, se refiera a sí misma en su amalgama cultural representada. Se trata de un esfuerzo que, por supuesto, no implica forma, estilo o escuela como criterios para controlar o predeterminar las condiciones de intervención –como sería la designación de zonas en donde puede pintarse, quién puede hacerlo, qué puede ser representado y durante cuánto tiempo– sino una vuelta a condiciones preilustradas para las que mitos, rituales y formas de convivencia específicas generen los argumentos suficientes para referir valor en cada una de las proposiciones anónimas. En este último caso, el contexto creativo llevaría a invalidar los intentos de institucionalización del *graffiti* (Figs. 11a y 11b), brindando los elementos para una estética acotada, efímera y anónima que se presente como antítesis a orientación más ligadas a la modernidad cuyas intenciones se ubican más en la retórica muralista de orden propagandístico o de legitimación institucional.



Fig. 11a Mural encargado por el Municipio de Toluca. Fuente: fotografía del autor.

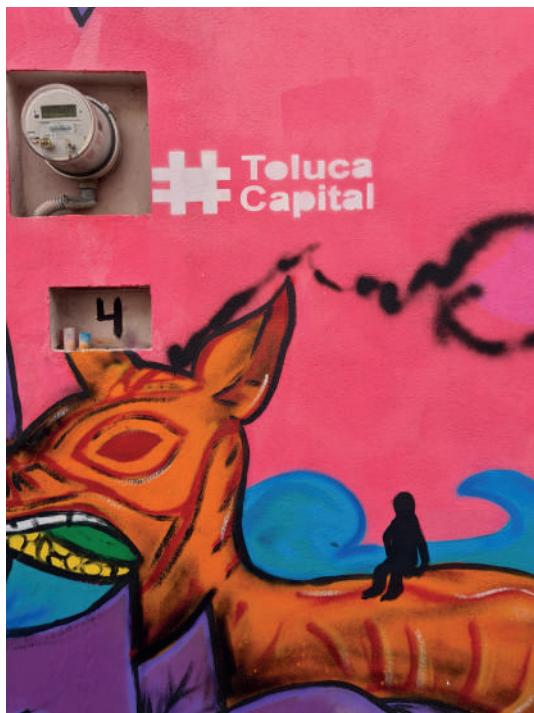


Fig. 11b. Detalle del mural encargado por el Municipio de Toluca. Fuente: fotografía del autor.

Bibliografía

- Banksy (Marzo, 2010). *Exit through the gift shop* (documental audiovisual). Reino Unido: Paranoid Pictures.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.
- Cassirer, E. (1997). *Antropología filosófica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Eco, U. (1998). *Apocalípticos e integrados*. España: Tusquets.
- ... (1993). *La estructura ausente*. España: Lumen.
- Garduño, G. (2000). *Lectura del texto graffiti*. Una aproximación semiótica a sus elementos. En La Colmena, Núm. 25. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de Repositorio Institucional: <http://hdl.handle.net/20.500.11799/61876>
- Gruzinski, S. (1994). *La guerra de las imágenes*. De Cristobal Colón a Blade Runner. 1492 – 2019. México: Fondo de Cultura Económica.
- Horkheimer, Max y Adorno T. (2016). *Dialéctica de la ilustración*. España: Trotta.
- Horkheimer, M. (2002). *Crítica de la razón instrumental*. España: Trotta.
- Morris, Ch. (1972). *Fundamentos del lenguaje y del conocimiento*. Estados Unidos: Prentice Hall.
- Nivón, Eduardo, et al. (1992). *Antropología urbana*. México: Anthropos.
- Peirce, Ch. S. (2012). *Obra filosófica reunida*, Vol 1. México: FCE.
- Reguillo, R. (1991). *En la calle otra vez*. México: ITESO.
- Reguillo, R. (1994). Las bandas, entre el mito y el estereotipo. ¿Emergencia de nuevas formas de comunicación? En Galindo, Jesús. *Medios y mediaciones*. México: El Colegio de Michoacán.
- Romanini, V. (2015). La contribución de Peirce para la teoría de la comunicación. En Garduño, G. y L. Martell. *Diez autores clave para comprender a la comunicación como metadisciplina*. México: EON
- Sánchez Vázquez, A. (1996). *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zavala, L. (1998). *La precisión de la incertidumbre. Postmodernidad, vida cotidiana y escritura*. Estado de México: Programa Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México.

17

Signo y conflicto en la educación digital emergente en tiempos de pandemia

Sign and Conflict in Emerging Digital Education During Pandemic Times

Dr. Janitzio Alatriste Tobilla
Universidad Autónoma del Estado de México

En la tecnología, su interacción

Resumen

Este texto aborda la crisis educativa que actualmente experimentamos desde un enfoque semiótico del autor estadunidense Charles Sanders Peirce. Se propone que la alternativa que se ha asumido globalmente para continuar los procesos educativos no sería lo que se ha llamado educación a distancia, sino un fenómeno emergente que podría entenderse como educación digital. Los conceptos de Peirce que se retoman para construir un análisis crítico de esta estrategia educativa emergente son los siguientes: signo, objeto e interpretante. Esta reflexión intenta ubicar semióticamente las dificultades para establecer una realidad educativa consistente a través de las tácticas adoptadas para subsanar el abandono de la educación presencial.

Palabras clave: semiótica, educación, pandemia, realidad, signo.

Summary

This text addresses the educational crisis that today we live. It is understood from a semiotic approach from the american author Charles Sanders Peirce. It is proposed that the alternative that has been assumed globally to continue the educational processes it's not what's been called distance education, but something that could be called digital education. The Peirce concepts that are taken to analyze this emerging educational strategy they are: sign, object and interpreting. This reflection tries to locate semiotically difficulties in establishing a consistent educational reality through the tactics adopted to remedy the abandonment of face-to-face education.

Keywords: Semiotics, Education, Pandemic, Reality, Sign.

Introducción

Siempre he pensado que la teoría es una herramienta, quizá esta afirmación sea atrevida, sobre todo si partimos de una concepción metafísica de la teoría como contemplación en la etimología griega, pero justo la idea de herramienta sobre ese fenómeno reflexivo que es la teoría, tenga que ver con un enfoque pragmático del mundo heredado por parte de Charles Sanders Peirce.

El pragmatismo y más tarde pragmatismo de Peirce, en términos simples, plantea que no hay teoría sin práctica o esta última sin teoría, es decir, hacer algo implica saber hacer, pero saber es consecuencia de un hacer. En términos más complejos, lo que Peirce estaría proponiendo es que la separación cartesianas clásica de la modernidad entre teoría y práctica es y siempre ha sido obsoleta en términos epistemológicos, pues el conocimiento siempre es ambas cosas o mejor algo distinto de ambas, ya que pensar implica elaborar y todo pensamiento es una elaboración, incluso creación.

Si la teoría es una herramienta, ¿para qué sirve esa herramienta? Opera como un auxiliar en la comprensión del mundo, entre más herramientas tengamos para comprender, el mundo es más grande. “Los límites de mi mundo son los límites de mi lenguaje”, diría Wittgenstein (2003, p. 111). De modo que la teoría amplía las comprensiones de los problemas experimentados. En este caso, me refiero al problema que ha implicado para todos los participantes de los procesos educativos, el vernos forzados a practicar un tipo de educación al que no habíamos tenido acceso, en su gran mayoría tanto de estudiantes como de profesores.

También hay que plantear cuál es esa teoría a la que me refiero y sobre todo qué considero de utilidad para comprender las dificultades a las que nos enfrentamos ante este fenómeno educativo emergente: impartir clases a través de medios digitales a distancia y por medio, en muchas ocasiones, de pantallas. Esa teoría es por supuesto la semiótica de Peirce, en particular el aspecto que comprende la relación entre un *interpretante*, un *objeto* y un *representamen*, conceptos que serán ampliados más adelante.

Para iniciar el planteamiento, debo explicar cómo pienso abordarlo: intentaré definir el fenómeno problematizado de una educación emergente a distancia por medios digitales, enfatizando su carácter conflictivo, para posteriormente tratar de mostrar mediante algunos conceptos semióticos peirceanos la envergadura y dimensión de los retos que enfrentamos.

Educación, presencia y representación

Una primera incomodidad de profesores y alumnos en esta circunstancia de tener que migrar los procesos educativos de las aulas y las instalaciones escolares a las casas y viviendas ha sido un sentimiento de exilio, en este caso, de la educación presencial. Al parecer, si no es que mejor, todos estábamos acostumbrados a acudir a las instalaciones educativas y ahí impartir lo que entendíamos como clases.

Era esa modalidad educativa que ahora nos hemos ido acostumbrando a nombrarla como “educación presencial”, que antes simplemente la llamábamos como clases o sencillamente educación. Se naturalizó en nosotros una realidad que, por supuesto, no siempre ha sido así, y ahora sabemos que no siempre así será. Eso que llamo naturalizar y que también se puede entender como acostumbrar o habituar es justo lo que desde la semiótica se entiende como la función de objeto. Una función que Peirce ubica en su triángulo semiótico, que tiene como operación la constitución de lo que denominamos realidad, misma que se comprenderá siempre como un proceso constructivo y, por lo tanto, semiótico.

De modo que nos habituamos a que la educación es el acto presencial de uno o varios profesores frente a un grupo de estudiantes, en una confrontación cara a cara. Esta modalidad adoptada desde una larga tradición, si bien la hemos practicado, hoy nos damos cuenta de que posiblemente lo hacíamos sin la suficiente reflexión, ya que el sentimiento de exilio de las aulas tiene que ver con aquello que esa práctica nos proporcionaba. Pienso, sin embargo, que lo que obteníamos de la presencialidad no está del todo comprendido.

Es aquí donde la semiótica nos puede ayudar a entender de forma más amplia eso que llamamos presencia. Peirce aborda justo ese fenómeno de producir presencia a través del concepto de degeneración en un texto de 1903 que titula “Casos degenerados”. Los signos se constituyen en una dinámica triádica que opera tres funciones: *representamen*, *objeto* e *interpretante*. Éstos se pueden entender del siguiente modo: un representamen sería aquello que detona el proceso de semiosis; un objeto, la noción de realidad que produce el signo; un interpretante, el pensamiento. Este último tanto en su carácter particular en un

sujeto, como social en la cultura y que nos permite producir representaciones, es decir, el signo entendido como pensamiento es un proceso colectivo que se actualiza en un individuo.

La *degeneración del signo* implicaría las relaciones internas entre *representamen*, *objeto* e *interpretante*, por ejemplo, un representamen detona una semiosis, produce un efecto de realidad a través de la constitución virtual de lo que llamaremos objeto y ese objeto se estabiliza como realidad sólo porque en el pensamiento ya existe un interpretante que lo valida. Cada uno de ellos (representamen, objeto e interpretante) se matiza de los otros dos y se producen signo combinados o matizados; podríamos decir: un objeto matizado de representamen producirá un objeto más bien estético, mientras que un objeto matizado de interpretante podría generar precisamente eso que llamamos *presencia*. Al objeto estético, Peirce le llama encarnado, al objeto hábito lo nombra presentificación.

Es importante acentuar que, desde la perspectiva semiótica de Peirce, la realidad es un signo que se produce en la colectividad: lo que entendemos como presencia, como el cara a cara con el otro, es también un signo, de modo que la pregunta sobre la distinción entre una educación presencial y otra virtual es posible plantearla en términos semióticos, diferenciando un signo con la presencia del semejante y otro signo donde el otro es virtual o está en ausencia.

La relación presencial es un signo del carácter de lo encarnado como diría Peirce; un signo que se produce con una participación importante del cuerpo. Los signos presenciales se parecen sin serlo a la percepción, son semejantes a ésta en tanto esa presencia se produce en funciones y competencias perceptuales: oído, vista, tacto, olfato, gusto; además de afectos estéticos: simpatías, rechazos, identificaciones, enojos, admiraciones, minimizaciones. No es perceptual desde la concepción de percepción que sólo le atribuye a ésta un papel meramente reactivo, sin ninguna intencionalidad, esta última será importante para proponer al pensamiento como signo. Es fácil distinguir que son muchos los canales que participan en esa presentificación, pero la presencia del otro requiere múltiples vías para reunir información que procesar como signo; la presencia parece que como signo resulta más compleja, pues su proceso de constitución integra una gran variedad de factores. Es posible que esa riqueza aparente del signo presencial sea justo lo que añoramos hoy desde nuestras clases virtuales.

Esa presencialidad, sin embargo, se convierte paulatinamente en hábito; es innegable que una rutina transforma la complejidad de una presencia en una naturalización, en la cual nos acostumbrarnos a ver a un alumno en una zona

del aula determinada, a escuchar un tono de voz y a asumir la actitud constante de un discípulo, a escuchar un nombre y dar por normal la presencia de un estudiante; así, las clases presenciales se vuelven rutinarias, repetitivas, de ser objeto encarnado se vuelven realidad naturalizada. Ahí es dónde pese a acceder a una clase presencial desperdiciamos todos los elementos que la crean y la convertimos en una inercia monótona. Esta realidad de educación virtual que hoy estamos obligados a ejercer no deja de ser la oportunidad para valorar todo lo que la presencialidad nos ofrece y recuperarlo en una práctica educativa renovada una vez que podamos acceder a ella al final de la emergencia sanitaria

Educación a distancia

Al abordar la educación con otras estrategias que no son únicamente la clase presencial es fácil darse cuenta de que ya existían hace mucho tiempo, la más antigua sería la lectura, un proceso educativo emblemáticamente virtual que comprende dos momentos: la escritura y la lectura. Ambos momentos se combinan tanto en el tiempo de ejecución como en los actores que lo practican, siendo éstos incluso personajes que no participan directamente de un proceso educativo, es decir, se puede incluir en un curso escolar lectura como escritura de participantes muy lejanos al curso específico, a mucha distancia de éste y por supuesto en momentos de vida totalmente desfasados del tiempo sincrónico de una lección. Si esto es posible, ocurre precisamente por nuestra capacidad humana de crear signos, mismos que cumplen la función de la representación: estar en lugar de. De modo que el conocimiento y las estrategias para producirlo son fundamentalmente representativas. La semiótica de Peirce es epistemológica, su objeto de estudio como disciplina es justo el conocimiento.

El tipo de signo que una educación a distancia produce implica una virtualidad representativa genuina, ya que se produce con base en una sustitución mental consciente; un libro o un texto representa el pensamiento de un autor específico, una lectura representa mi comprensión del sentido de un discurso escrito. La noción de realidad del signo de una educación a distancia es estable, pues confirma la ausencia, pero también la posibilidad de verse representado por medio de un raciocinio, tanto la presencia como la ausencia son realidades consistentes; del mismo modo, es consistente el contexto del signo educativo, es decir, presencia y ausencia se constituyen como signos firmes de estrategias educativas. Además de lectura y de escritura, otros medios se incorporan a una educación a distancia, todos los medios audiovisuales, que incluyen sonidos, imágenes y muchas posibles combinaciones, pero como algo fundamental un signo genuinamente tercero produce una significación dentro del contexto de la

ley, de modo que todos los recursos de una educación a distancia se insertan en un ámbito legalmente educativo. Esa legalidad otorga a la realidad construida por los signos una consistencia fija.

De los anteriores párrafos, es importante destacar ciertos aspectos: todo conocimiento es representativo, la educación es siempre la creación de signos de modo que toda educación es virtual, aunque no toda es a distancia. Habría una educación virtual, pero presencial; otra virtual y a distancia; una última que opera reproduciendo imaginariamente, por medio de una tecnología específica, condiciones de presencia y de ausencia, esta última es a la que nos enfrentamos: educación digital. Cada tipo de educación implicaría un tipo de signo distinto.

Educación digital

Hasta aquí, he sugerido que tanto la educación presencial como la educación a distancia ya eran fenómenos que ocurrían antes de los acontecimientos de emergencia sanitaria que estamos viviendo y que ninguna de esas opciones educativas representaría necesariamente un conflicto. En tanto, el fenómeno educativo emergente y por resolver es la *educación digital*, que no cabe en lo que hasta ahora se nombra como educación a distancia, es decir, el signo que produce esta emergencia de educación digital está en proceso de transformarse en una realidad estable dentro de una educación institucionalizada y, sobre todo, de una realidad colectiva.

El reto es, entonces, crear el signo de esta estrategia educativa, ya que éste todavía no produce una noción de realidad consistente, como ya lo produce tanto la educación presencial como a distancia.

La dificultad por resolver ante este nuevo reto educativo es localizar las inconsistencias que acontecen en el proceso de creación de este nuevo signo de realidad educativa. De nuevo, la semiótica nos puede ayudar en este caso si la utilizamos como un mapa para localizar esas dificultades que de momento juegan para producir un signo incierto en la conformación de una realidad inédita.

El hacer uso de la semiótica como mapa se refiere a ubicar dentro de cada función semiótica los acontecimientos que problematizan la estabilización del signo, como sugiere Peirce esas dimensiones serían: representamen, objeto, interpretante.

Conflicto semiótico de la educación digital a nivel del representamen

Antes, en este texto, planteaba que la función del representamen dentro del triángulo semiótico opera como detonante del signo, se constituye como un proceso afectivo de choque entre dos entidades, una conciencia y algo que se infiere externo a esa conciencia; el representamen rompe una estabilidad en una entidad mental como ya Peirce lo refiere en su famoso texto *Qué es un signo* (1984). Ahí comenta sobre ese rompimiento dentro de una estabilidad, por ello, el carácter afectivo de la función del representamen. Sin duda, para la educación y la posibilidad de producir una estrategia educativa emergente ese detonante ha sido la crisis sanitaria que enfrentamos a nivel mundial; aquí es oportuno aclarar algo, un representamen como motivo para desencadenar una semiosis puede producir en su constitución como signo diversas representaciones, de modo que el mismo representamen daría origen a distintos objetos e interpretantes. La crisis por la pandemia, sin duda, ha sido representamen de diversas realidades como signos emergentes en nuestra vida semiótica, uno de ellos es la educación.

A nivel del detonante de este signo es que podemos encontrar ya los primeros conflictos para la estabilización de esta realidad educativa reciente; hay en ella un contenido angustiante, mórbido, paranoico.

Nos encontramos frente a una forma educativa como resultado de una crisis acompañada de incertidumbre, misma que se alarga, pues se mezcla con un deseo de término del riesgo; hay en toda constitución psíquica humana una intención consciente de evitar o escapar al peligro. Estas estrategias digitales educativas nos ponen cada día de nuevo ante la realidad de que el trance continúa. La incertidumbre es la cualidad de esta educación digital inédita, esto sin duda crea resistencias en todos los participantes del proceso y nos orilla a ver la circunstancia dentro de un carácter provisional en espera de un regreso a la ya ampliamente discutida normalidad. Son inciertos en este detonante la duración de esta estrategia digital, los medios para su implementación, la posibilidad de acceso a esos recursos, la eficiencia de infraestructura para implementar una educación digital, más otros que sin duda se presentan en la intimidad y cotidianidad de cada uno de los actores del proceso.

Conflicto semiótico de la educación digital a nivel del objeto

Al abordar el campo del objeto, es pertinente recordar que esta función semiótica se refiere a la noción de realidad que un signo construye al producir la representación, en la función de objeto esa realidad tiene como característica que se refiere al aspecto más tangible de ella, como son el espacio y el tiempo. Esos ámbitos también presentan conflictos dentro de la experiencia que ahora vivimos, ya que es común la queja entre profesores, quienes sienten totalmente copados sus tiempos, pues parece que el trabajo se ha multiplicado y el profesor tiene la sensación de estar todo su tiempo trabajando; los alumnos, de distinto modo, también experimentan algo similar, pues están saturados de actividades.

Esta educación digital ha producido un efecto insólito, al transgredir las nociones más básicas del pensamiento humano que son el tiempo y el espacio, los *aprioris* kantianos; nuestra experiencia de vida se distorsiona, debido a que hemos tenido que cambiar los espacios y los tiempos en los que habitualmente desarrollábamos nuestra labor docente. Ahora nos encontramos dando clases en espacios de intimidad que daban contexto a otro tipo de vivencia ajena al trabajo; lo mismo ocurre con los estudiantes, ya que éstos toman clase y hacen ejercicios y actividades en tiempos y espacios totalmente distintos a los que normalmente destinaban a ello.

La noción contemporánea de tiempo y espacio plantea que ambas nociones se refieren a un fenómeno común, el espacio es tiempo y viceversa; hay una condición real que podríamos expresar como el *espacio-tiempo*, cualquier afectación en apariencia a uno de ellos tiene consecuencia en el otro, al reducirse el espacio de vida en la condición de confinamiento, también se ha reducido el tiempo y eso produce la impresión de tener menos tiempo o bien estar cooptados en todos los horarios por un quehacer profesional que ha ocupado nuestros tiempos y espacios para actividades personales afectivas. De modo que interpretamos como pérdidas los tiempos antes destinados a funciones más gratificantes.

Otro aspecto espacio-temporal que se ve transformado es el campo de la intimidad, pues profesores y alumnos nos vemos forzados a compartir de forma involuntaria contextos de vida que no siempre estamos dispuestos a mostrar: cómo vivimos, con quién vivimos, cómo son nuestros espacios de habitación, ámbitos que además denotan nuestra condición cultural, económica, formativa o educativa; no siempre se presenta entre los sujetos una comodidad con respecto

a esos ámbitos y esta práctica educativa digital nos orilla a mostrar aspectos con los que no nos sentimos cómodos y esta sensación acarrea resistencias y congestionamiento dentro de la fluidez requerida en la educación.

Conflicto semiótico de la educación digital a nivel del interpretante

La función semiótica del interpretante he mencionado que implica al pensamiento o más específicamente los pensamientos: los significados, los sentidos y los discursos que conforman la diversidad de culturas e ideologías. Desde distintos puntos de vista, la realidad, en su carácter constante y estable, se construye a través del lenguaje y éste juega un papel determinante en la certeza de una realidad concreta. Esta función es la que despliega el interpretante en la semiótica. De algún modo, es este factor el que asegura la eficiencia colectiva del signo, es una instancia legalizadora de la representación y otorga certidumbre al constructo de realidad que opera el signo, en el interpretante se contienen las ideas, las políticas, el lenguaje, la cultura, en una palabra es el ámbito de lo simbólico que Lacan (1953) extrae del pensamiento psicoanalítico.

La falla a este nivel semiótico está en la condición provisional del ejercicio de una estrategia educativa emergente; lo que el discurso global ha legitimado es el uso de ciertas herramientas digitales y de algunas estrategias educativas a distancia, pero siempre de manera provisional, de modo que en la comprensión de muchos de nosotros la educación digital no deja de ser un recurso momentáneo, aunque ese momento se haya prolongado. Esta condición emergente, aunque nos obliga a su práctica, también la procesamos como algo que tiene caducidad programada, por ello la estrategia de educación digital de momento no pasa de ser un paliativo frente a una maniobra de reacción ante la emergencia sanitaria. El recurso educativo digital todavía no se ha discutido más allá de esta condición transitoria y estabilizar una táctica educativa como la digitalización de este proceso no prosperará como interpretante mientras no se rebase su condición eventual.

Otro aspecto conflictivo al nivel del interpretante aparece cuando se cruzan y entran en pugna diversos interpretantes y ninguno logra inclinar la representación hacia una comprensión homogénea. Esta situación acontece cuando uno de los elementos utilizados dentro del recurso de la educación digital es el fenómeno de la pantalla. Este dispositivo mayoritariamente ha sido procesado por la cultura global dentro del campo significativo de la diversión, el juego, el entretenimiento, la contemplación; una pantalla es el ámbito tradicional de la figura del espectador; esta perspectiva es argumentada por el académico

español Israel Márquez en su texto *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil* (2015, p. 18). Si bien es cierto que vivimos en la actualidad una complejidad creciente de este dispositivo que nos desplaza hacia una postura más activa frente a él, por medio de los recursos interactivos y sobre todo ese proceso que además de ver a través de una pantalla también podemos ser vistos, pese a ello estas condiciones ascendentes todavía no permean la actitud naturalizada de pasividad y divertimento frente a una pantalla: no hay un intérprete ley que ubique a la pantalla como una experiencia activa e interpersonal, como en cambio sí lo hay para adoptar ante una suerte de mampara una actitud de pasividad, una disposición a contemplar aquello que se nos ofrezca como contenido, en muchos sentidos es lo que la artista Hito Steyerl propone con su expresión *Condenados de la pantalla*, título de su primer libro traducido al castellano (2016, p. 14).

Un acento especial merece el efecto de doble pantalla que ahora experimentamos, los dispositivos digitales ya cuentan con una doble cámara que nos permite ver en pantalla aquello que controlamos con la mirada, pero también es posible intercambiar ese objetivo visual y uno mismo se convierte en objeto de enfoque de una cámara, ofreciéndonos a los demás como contenido de otra pantalla. La mención es pertinente, porque hoy la pantalla nos ve, además de nosotros ver la pantalla. Esta circunstancia genera una situación ambivalente para nuestra psique ya que, al igual que la realidad, ella también está construida por signos. Por una parte, la pantalla nos permite proyectar al mundo nuestra subjetividad y contemplar ese constructo vital que es nuestra conciencia; esta función es habitual y genera una postura de estabilidad psíquica, pero ahora esa continuidad se quiebra ante el fenómeno de la pantalla que nos ve, pues desencadena una noción de ser observados que siempre resulta intimidante. Es cierto que en nuestra cultura ser vistos es una fantasía que siempre nos seduce, pero esa fascinación es atrayente siempre y cuando acontezca en el terreno de lo imaginario, al ser vistos de una manera real por la cámara y por otro a través de ella aparece una sensación de amenaza.

Todos estos factores semióticos contribuyen a un campo problemático con respecto a una educación digital en tiempos de pandemia, muchos de los dilemas que acontecen en nuestras prácticas docentes durante la crisis sanitaria se comprenden mejor desde un enfoque semiótico: el sentimiento de vacío del profesor al hablar ante una pantalla muda con recuadros huecos con nombres inventados, la incontenible resistencia de alumnos por prender su cámara en las sesiones de presencia en línea, la desesperada pasividad de estudiantes frente a un discurso docente, la aburrición de estar horas frente a una presencia en la lejanía de un educador impaciente por no saber llenar de contenido las largas horas que indica un programa educativo diseñado para una realidad muy

distinta de la que ahora se vive, la sensación de desamparo de los discípulos ante la realización de prácticas que se tendrán que implementar por cuenta propia sin la tutela de un guía, la noción de falta de tiempo tanto de profesores como de estudiantes saturados en una dinámica educativa que parece no terminar nunca, una necesidad angustiante de escolares que requieren del maestro en momentos inoportunos ligada a la sensación de acoso al profesor por discípulos intranquilos y finalmente sentimientos depresivos ante la pérdida de sentido tanto de labores docentes en los profesores como de la participación en programas educativos por los alumnos; lo anterior, sólo por mencionar sólo algunas de las experiencias compartidas por escolares y docentes en la dinámica educativa en tiempos de pandemia.

Metodología y teoría para una realidad significativa

Por último, sólo considero pertinente reforzar la naturaleza de los argumentos que me he atrevido a proponer en este texto. Quizá la noción básica para estas reflexiones sea considerar una realidad no dentro de un sentido clásico, es decir, considerar la realidad como aquello que resulta ajeno e independiente de los sujetos y las comunidades, sino la realidad vista como un proceso constructivo que se produce en la interacción de distintas entidades ya sea individuales o colectivas, donde eso que nombramos como realidad es el acto mismo del proceso de interacción y no el contenedor de esos procesos como la modernidad planteó. Ese tipo de noción me parece que está formulada exhaustivamente en la lógica semiótica de Ch. S. Peirce, sin embargo, no sólo desde este autor ni desde esa disciplina se llegan a conclusiones similares.

Autores como Humberto Maturana a partir de una epistemología biológica concluyen en nociones de realidad semejantes al planteamiento peirceano (Maturana y Varela, 2005, p. 69); pensadores ubicados en una tradición posestructuralista como Gilles Deleuze comparten comprensiones análogas a través de conceptos como *agenciamiento*, *rizoma* o *devenir*, al enfatizar la relación como una ontología (Deleuze y Guattari, 1998, p. 13); filósofos como Michel Foucault, quien a través de la historia reflexiona sobre teorías del discurso como pilar de la realidad entendida como constructo (2010, p. 62).

Una mención especial dentro de pensamientos que sugieren comprensiones de la realidad parecidas a las de Peirce la tiene tanto el psicoanálisis como la teoría de la complejidad. El papel del signo y el lenguaje dentro de la estructura psíquica del sujeto son moneda común para Freud y Lacan; el inconsciente

estructurado como lenguaje en Lacan es una afirmación capital para entender como la representación es función primordial de toda mente al grado que opera en la producción de lo que el psicoanálisis postula como inconsciente. La complejidad que habitualmente relacionamos con Edgar Morin en realidad es un constructo de múltiples disciplinas, de las cuales destaca el constructivismo, que en sus desplazamientos más radicales, que van mucho más allá de Piaget, encontramos a pensadores como el mismo Maturana, pero también habría que mencionar a su compañero de investigación Francisco Varela en conceptos como autopoiesis, constructivistas radicales como Heinz Von Foerster, psicólogos de la comunicación como Paul Watzlawick o Lynn Segal y finalmente epistemólogos como Gregory Bateson.

Dentro de nuestro ámbito local, destacaría el pensamiento de Pablo Fernández Christlieb, quien desde la psicología colectiva ha desarrollado una obra brillante en concepciones de la realidad, que la ubican como constructo cultural y no como entidad autónoma; del mismo modo, las investigaciones pedagógico semióticas que desde el campo del arte Humberto Chávez Mayol desarrolla y que son base hoy de diversos programas educativos de arte y diseño en nuestro país.

Educación, pandemia y semiótica

Quizás una vez planteado el conflicto de una *educación digital* emergente la pregunta que surja sea hacia dónde se dirige entonces la educación en tiempos de pandemia o, de otro modo, qué hacer ante este reto que plantea la educación cuando sus métodos se han visto transgredidos de forma tan radical por una amenaza sanitaria. Las respuestas rebasan tanto mi capacidad como la extensión pertinente de estos apuntes y sólo me atrevería a sugerir intuiciones que surgen de la reflexión:

1. Es fundamental asumir que nos encontramos frente a un reto educativo inédito que exige soluciones completamente distintas de las que hasta hoy hemos sido capaces de crear.
2. Ni la tradicional *educación presencial* ni la *educación a distancia* son alternativas completas que nos permitan por sí solas plantear alternativas creativas y funcionales ante la crisis educativa actual.
3. Reconocer en estos primeros tanteos alternativos de educación en tiempos de pandemia un fenómeno nuevo que sugiero nombrarlo *educación digital*.

4. Así como hemos sentido amargura y depresión por lo que juzgamos como fracaso educativo en estos tiempos de crisis sanitaria, no debemos soslayar que también han surgido propuestas creativas insólitas frente a este distanciamiento forzado de nuestros estudiantes. Es fundamental crear foros entre docentes e investigadores para compartir tanto colisiones como hallazgos frente a las vicisitudes.
5. Es importante dimensionar la gravedad de la circunstancia; esta experiencia global ha sido un golpe letal a la educación, asentado desde una concepción que supuestamente valora la vida más que ninguna otra cosa, pero una vida sin sentido es vacía, pues el valor de ésta sólo acontece por los sentidos que podamos incorporarle: la construcción de ellos acontece en la experiencia educativa.

Bibliografía

Deleuze, G. (1998). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Pre-textos.

Foucault, M. (2010). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.

Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla. del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.

Lacan, J. (1953). Recuperado de <https://lecturalacaniana.com.ar/lo-simbolico-lo-imaginario-y-lo-real/>

Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.

Maturana, H. (2013). *La objetividad. Un argumento para obligar*. Buenos Aires: Granica.

Maturana, H. & Varela, F. (2005). *De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo*. Barcelona: Lumen.

Morin, E. (2006). *El Método 1. La naturaleza de la naturaleza*. Barcelona: Cátedra.

Peirce, Charles S. (1894) Qué es un signo. Recuperado de <https://www.unav.es/gep/Signo.html>

_____. (1903). Casos degenerados. Recuperado de <https://www.unav.es/gep/DegenerateCases.html>

_____. (2012). *Obra filosófica reunida*. Tomo1. México: Fondo de Cultura Económica.

Steyerl, H. (2016). *Los condenados de la pantalla*. Argentina: Caja negra.

Wittgenstein, L. (2003). *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid: Alianza editorial.

Zizek, S. (2008). *Cómo leer a Lacan*. Barcelona: Paidós.

18

El Smartphone y sus tecnologías disruptivas, herramientas perfectas para la creación de signos semióticos posverídicos

The Smartphone and its Disruptive Technologies, Perfect Tools for the Creation of Post-Truth Semiotic Signs

En la tecnología, su interacción

Mtro. Luis Enrique Argüelles Arredondo
Universidad La Salle

Resumen

En la actualidad vivimos la autoorganización de un sistema de creación de imágenes y presenciamos algo que podríamos denominar metafotografía, donde los signos fotográficos anteriores están incorporados a los actuales y aquellos que vendrán sin duda también serán anexados.

El objetivo de este documento es exponer cuales son las tecnologías contenidas en las cámaras y Smartphones contemporáneos, así como mostrar las capacidades de los dispositivos y adentrarnos en el análisis de la forma en que esas imágenes tecnológicamente generadas alteran los conceptos de la veracidad, la exposición del mundo real y la objetividad de los signos, desde la perspectiva de Peirce y Flusser.

Palabras clave: fotografía, semiótica, posfotografía, posverdad.

Summary

We are currently experiencing the self-organization of an image creation system and we are witnessing something that we could call meta-photography, where the previous photographic signs are incorporated into the current ones and those that will come will undoubtedly be annexed as well.

The aim of this document is to expose which are the technologies contained in the contemporary cameras and Smartphones, as well as to show the capabilities of the devices and go deep into the analysis of the way in which those technologically generated images alter the concepts of truthfulness, real world exposure, and objectivity of the signs, from Peirce and Flusser's perspective.

Keywords: Photography, Semiotics, Post-Photography, Post-Truth.

Introducción

Los límites de la fotografía no se pueden predecir.

László Moholy-Nagy, 1920

D

espués de tres décadas empleando herramientas digitales, hoy usamos los Smartphones que reúnen las tecnologías desarrolladas a lo largo de ese periodo comprendido entre los años noventa del siglo pasado y los primeros 20 años de éste. Dichos avances, han simplificado los quehaceres en muchos campos de la vida y evolucionaron de forma exponencial, beneficiando nuestras vidas, simplificando tareas cotidianas y profesionales.

Con el paso de los años, sin embargo, a los medios de comunicación digitales también se les ha usado para la creación de signos semióticos que exponen verdades enmascaradas, falsas, ficticias, es decir posverdades. Desde su aparición, el estudio y clasificación de la fotografía ha sido polémico, porque para muchos fue la herramienta adecuada para mostrar el entorno real, a través de sus valores intrínsecos, como la objetividad, la verdad, etcétera, y para otros, es un medio artístico y de puesta en escena. Por tales razones, se ha transformado en uno de los epicentros de debate más acalorados, al grado de que, actualmente, estudiosos como W. J. T. Mitchell, Lev Manovich y Joan Fontcuberta han buscado nombrar de forma diferente a la fotografía, obligados por las transformaciones que ha sufrido esta disciplina. Entre las denominaciones sugeridas se encuentra el término posfotografía¹, que de alguna manera, engloba todas las nuevas posibilidades técnicas.

Las características principales del tema se centran en cómo las nuevas capacidades de la fotografía, que poco a poco han ido sumándose, están distorsionando la realidad a través del exceso de posibilidades y de tecnologías contenidas en estos dispositivos posfotográficos, que al estar al alcance de la mano de todo tipo de usuarios generan imágenes que explotan al máximo y sin control dichas funcionalidades, lo que ha dado como resultado un sinfín de imágenes que muestran hiperrealidades alejadas de los conceptos originales de la fotografía; es decir, signos cargados de una cantidad de elementos visuales que sobrepasan la realidad. El cúmulo de propiedades con la que se ha dotado a cámaras *Mirrorless*, y en especial a los *Smartphones*, es poseer habilidades para la creación de signos icónicos alejados de lo que nuestros sentidos pue-

1. La posfotografía es un término utilizado por algunos teóricos de la imagen que designa una época o contexto en que la fotografía tradicional se desprende de su uso original para convertirse en otra cosa.

den percibir; esto no solo ahora, sino desde que la propia cámara fue creada, superó ciertas limitaciones de nuestra propia percepción.

El objetivo de este texto es observar y describir qué funcionalidades técnicas y tecnológicas de estos dispositivos son las que han introducido estos signos fotográficos. Además, cuáles son las estructuras visuales de estas imágenes, a través del modelo triádico de Charles Sanders Peirce.

Desarrollo

Peirce menciona que los signos: "... permitirían analizar la relación que el hombre establece con el mundo"; desde esta premisa nuestro periodo histórico se encuentra en un dilema, ya que hoy los signos fotográficos están acompañados por un sinfín de complejas características técnicas, que muestran al mundo real como no es. Esto permitirá que, en el futuro, se recuerde a esta época como un mundo dominado por las imágenes *fake*.

En el área de la comunicación, se habla también del uso de los emoticones (*emojis*), surgidos en Japón. Éstos son gráficos con formas y colores sintéticos, que sustituyen y representan emociones, momentos y estados de ánimo en los nuevos medios digitales. Con ellos también llegó la deliberada abstracción y limitada iconicidad de los gestos humanos representativos de los sentimientos y las emociones, que además pueden falsear un estado de ánimo sin que el rostro real de la persona aparezca, y de esta manera transmitir un intento de verdad. Así mismo, aparecieron los modernos *avatares digitales*, usados para representar nuestra identidad y aspecto en todos los medios digitales, desde el correo electrónico y mensajerías instantáneas hasta los videojuegos. Estas imágenes, por lo general, distorsionan la personalidad real de un individuo, mostrándolo siempre con una actitud y estado de ánimo sin cambio, es decir una verdad a medias. Por otra parte, desde la introducción de programas computacionales de manipulación digital de imágenes, como Photoshop, para los conocedores en informática gráfica observar una imagen resultaba un misterio, algo dudoso, y un choque de dogmas de lo que siempre representó la fotografía, sobre la verdad o la ficción creada por la manipulación digital. Antes de tener acceso a ese tipo de software, y por largo tiempo, observar una fotografía fue un ejercicio de confianza hacia las imágenes, pero no tardó mucho tiempo en que al contemplar una imagen se estableciera un campo de debate y dudas.

Fue el inicio de la distorsión fácil y deliberada de la realidad a través de las imágenes fotográficas. Ya han pasado tres décadas desde aquella normalización de la posverdad en las imágenes fotográficas; hoy ese tipo de imágenes son

comunes en los medios de comunicación y –en este inicio de siglo– la problemática es que gran parte de la población tiene acceso a la manipulación digital de las imágenes, directamente en la palma de la mano, en cualquier lugar y en cualquier momento. No sólo eso, también ayudados por las tecnologías disruptivas emergentes, que los *Smartphones* incorporan con mayores y abundantes capacidades.

En el siglo XXI, los dispositivos fotográficos más modernos cuentan con una acumulación de capacidades técnicas e innovaciones tecnológicas sin precedentes; estos aparatos han superado todos los avances que la fotografía tradicional realizó en 180 años. En esos casi dos siglos, el mundo ha sido testigo de cómo los procesos fotográficos poco a poco han buscado crear iconicidades más apegadas a sus referentes, de hecho, en 1839 fue el momento más importante para la memoria humana, que, de contemplar el mundo a través de signos icónicos alejados de sus referentes reales –creados por trazos y esbozos a través de dibujos, ilustraciones y pinturas, restringidos por las destrezas técnicas del autor– llegó el daguerrotipo con algunos detalles y rasgos más cercanos a la realidad.

En aquellos años, fue otro gran triunfo en la era de la Revolución Industrial. Sin embargo, visto desde otra óptica, podríamos afirmar que, para muchos usuarios de cámaras oscuras, no fue el invento esperado. Antes de que Joseph Niepce o Louis Daguerre hicieran permanentes las imágenes proyectadas en la cámara oscura, éstas se usaron por siglos para dibujar y se podía contemplar al interior las imágenes proyectadas. Esos trazos de luz, por lo general, eran claros, nítidos, definidos, con movimiento, en color y muy realistas. Cuando llegó la heliografía, con la primera imagen permanente hecha por Niepce y los daguerrotipos en láminas de metal realizadas por Daguerre, la sorpresa de algunos fue la precariedad de las imágenes en láminas, mostradas por el francés, ya que aquellas imágenes nítidas y perfectas, vistas en las cámaras oscuras tiempo atrás, estaban ausentes.

Tal como lo comenta Walter Benjamin (2011, p. 12): “Las fotografías de Daguerre eran placas de plata yodada y expuestas a la luz en la cámara oscura; había que someterlas a un vaivén hasta dar con la inclinación que con la iluminación adecuada permitieran ver una imagen de un gris claro...”, así llegaron esos primeros daguerrotipos, con limitada iconicidad de sus referentes, sin color y en una lámina brillante y acromática. Los primeros daguerrotipos necesitaban minutos para captar la imagen; esa limitación impidió que las nacientes imágenes no fueran capaces de plasmar ciertos momentos cotidianos de un día cualquiera, como ver a la gente circular a pie por las calles. Por tal razón, los primeros daguerrotipos, hechos a plena luz del día, mostraban calzadas vacías,

cuáles ciudades fantasma. Las emulsiones eran tan lentas que los objetos que se encontraran en movimiento prácticamente desaparecían de la imagen.

El siglo XIX transcurrió y los procesos fotográficos se agolpaban, cada nuevo proceso superaba a los anteriores. Cada uno de ellos mejoraba levemente el compromiso de reproducir el mundo concreto. Desde la aparición de la fotografía, ésta fue incapaz de reproducir el color, un elemento esencial para acercar de mejor manera todas esas representaciones icónicas de la realidad. En estos casos, el *representamen* que plantea Peirce, “es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado”. Desde esta premisa, en el siglo XIX, los signos fotográficos creados en la mente de las personas están alejados de los “objetos”, como los llama Peirce debido a las limitaciones técnicas de los procesos. El mundo, no obstante, se acostumbró a ello, pues fue mayor la emoción e incredulidad de cómo una máquina plasmaba la imagen proyectada de la luz. De una u otra forma, la iconicidad que exponía el signo fotográfico en el siglo XIX siempre estuvo restringida de una manera involuntaria, ya sea por la ausencia de color o por la incapacidad de fijar el movimiento, incluso por la falta de nitidez de algunos procesos y la impericia de algunos fotógrafos que realizaban el proceso.

El siglo XX trajo la evolución de los aparatos fotográficos, se transformaron de aparatos totalmente mecánicos a dispositivos totalmente electrónicos y, por increíble que sea, la forma de plasmar imágenes, en esencia, era igual a como lo hacían los fotógrafos del siglo XIX; es decir, no hubo cambio sustancial: el mismo soporte fotoquímico, el mismo proceso de revelado, el mismo cuarto oscuro, las mismas limitaciones de la sensibilidad a la luz, la proyección de la luz a través de un objetivo, proyectada al interior de la cámara sobre una superficie sensible a base de plata. Por si misma, esta tecnología arrastraba algunas de las grandes carencias de los procesos del siglo XIX. Se empleó consciente y deliberadamente la película *blanco y negro* durante todo el siglo XX, acromática por naturaleza, ya que los fotógrafos buscaban un soporte que limitaba la iconicidad del signo capturado; los fotógrafos no deseaban capturar la realidad presenciada, sino buscaban mezclar la realidad con una interpretación personal del objeto. Como dice Flusser de las imágenes técnicas (2014, p. 20): “...de ahí que parezca como si existieran en el mismo nivel de realidad que su significado”, a pesar del acromatismo, los representámenes blanco y negro mantenían estrecha relación con el objeto, aun con esa carencia.

Las tecnologías fotográficas de hoy están muy alejadas de sus símiles del siglo XIX y XX, tal vez la única semejanza, por ahora, es la manera de proyectar la luz a través del objetivo al interior del aparato; los dispositivos actuales emplean

varios objetivos, varios sensores y realizan complejos procesos computacionales. Por esto último, las máquinas fotográficas de hoy se alejan de las semejanzas que pudieran existir con dispositivos del pasado.

Las cámaras actuales han adquirido gran complejidad, que sería imposible que un individuo cualquiera pudiera construir una máquina como éstas; Flusser afirma, en su texto de 1975 (2014, p. 27): "...la cámara constituye un prototipo de todo el inmenso aparato que amenaza en convertirse en monolítico, como aquellos aparatos microscópicos que amenazan con escabullirse de nuestra comprensión (como los chips en los aparatos electrónicos)"; Flusser visualizó desde la década de los setenta que los aparatos de hoy ya escapan a nuestra comprensión, aunque en el inconsciente colectivo se perciba el paradigma de la cámara oscura.

Estos nuevos artilugios emplean el principio de la proyección de luz como en las cámaras oscuras de los siglos pasados, pero ya no emplean un soporte fotquímico, en su lugar se ha colocado uno o varios sensores de imagen CMOS² (como lo vaticinaba Flusser). Esta tecnología digital se complementa con procesadores, memoria RAM, software y algoritmos de inteligencia artificial que procesa las imágenes.

En el concepto de software³ se encuentra la gran diferencia de la fotografía digital y la fotografía analógica. Las cámaras digitales de la década de los noventa y el primer lustro del siglo XXI realizaban un procesamiento básico de la imagen, modificaban ligeramente el contraste, la saturación y la exposición para entregar un registro de la realidad (ícono) con cierta alteración a su representamen, es decir, había una manipulación intrínseca y deliberada para la complacencia estética del interpretante. Es el inicio de la progresiva entrega de signos fotográficos que reducen su iconicidad deliberadamente a favor de las escenas idealizadas. Flusser comenta al respecto: "...el productor de fotografías instantáneas a diferencia del verdadero fotógrafo se complace de la complejidad estructural de su juguete..." (2014, p. 62).

Con el transcurso del primer decenio del siglo XXI, el empleo de software se perfeccionó en las cámaras réflex de ese momento y progresivamente se incorporó a los Smartphones: el aumento de capacidades computacionales, inteligencia artificial y procesadores más rápidos y con mejor desempeño lograron que funcionalidades y desarrollo, exclusivos de programas de edición de imágenes, para computadoras de escritorio, los veamos ahora y desde una década atrás en dispositivos portátiles.

2. Semiconductor complementario de óxido metálico: su función es la de acumular una carga eléctrica en cada una de las celdas de esta matriz. Estas celdas son los llamados píxeles. La carga eléctrica almacenada en cada píxel dependerá en todo momento de la cantidad de luz que incide sobre el mismo.

3. Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora (RAE, 2019).

Fotografía computacional

4. La fotografía computacional es el uso de capacidades de procesamiento por computadora en las cámaras para producir una imagen mejorada más allá de lo que la lente y el sensor muestran en una sola toma.
5. Es una cámara de objetivos intercambiables, sin espejo; no hay visor óptico, en cambio, hay un visor electrónico y el sensor de imágenes está expuesto a la luz en todo momento.
6. Dicho de una persona o de un animal: dar vida a un nuevo ser. Producir algo un efecto o resultado o ser el origen o la razón de que una cosa ocurra.

El término *computational photography*⁴ es ya una realidad, pues los dispositivos portátiles más recientes, sean cámaras *Mirrorless*⁵ o *Smartphones*, tienen el potencial de disparar ráfagas de imágenes en secuencias, empleando uno de los sensores o con los varios sensores que incorporan, en sólo unos instantes; por medio de algoritmos, realiza una fusión de las capturas, produciendo imágenes que en el pasado sólo una computadora de gran capacidad y la habilidad de un profesional podían producir. Esta tecnología ha avanzado y la pregunta es, ¿ésta genera propiamente el representamen del objeto o referente?; de alguna manera esta tecnología añade tantas mejoras artificialmente, que podríamos decir que lo que obtenemos es un signo totalmente nuevo y diferente al objeto original, o tal vez podríamos usar la palabra engendrar⁶, porque lo que se obtiene no es precisamente un símil del objeto, es un representamen tan mejorado y perfeccionado, que puede ser un *fake*, diferente, súper enriquecido, producido, construido dentro del dispositivo. El efecto High Dynamic Range (HDR), imagen de alto rango dinámico, es el ejemplo perfecto para exponer las capacidades de la fotografía computacional; para obtenerlo, se fusionan un conjunto de tres a cinco imágenes, todas ellas alteradas por los algoritmos del propio aparato, la luz se modifica en cada una de las imágenes, subexpuestas y sobreexpuestas, de alguna manera todas alejadas del objeto de la realidad.

Bien empleado el HDR mejora la capacidad de la fotografía analógica, recuperando detalles en zonas de altas luces y detalles en zona de sombras, ampliando considerablemente una imagen. Muchos experimentos, exagerando el recurso, entregan colores súper saturados, detalles y texturas irreales y objetos que nuestra visión no percibió, si se emplea de forma sutil puede mejorar la forma de captura simple, pero, de cualquier manera, el resultado es una imagen 50 % extraída de la realidad y 50 % es una imagen procesada artificialmente.

Flusser (2017, p. 31), comenta al respecto: "Las imágenes abstraen, por tanto, la profundidad de la circunstancia y la fijan en planos, transforman la circunstancia en escena...", las imágenes abstraen, es decir, eliminan rasgos, en algunos casos necesarios, y muestran sólo otros detalles, que no completan la experiencia del significante; algunas cámaras eran incapaces de capturar el objeto y mostrarlo, con la iconicidad suficiente para llamarlo representamen. Esa reflexión que hizo Flusser hace 35 años revela como esa máquina fotográfica mantenía limitaciones tecnológicas, físicas y químicas, frente a la ausencia de luz, esto impedía mostrar sucesos en habitaciones con escasa luz, pero hoy, con los dispositivos actuales y la tecnología de fotografía computacional que puede capturar detalles aun en escasa luz, no hablamos de incapacidad tecnológica, ahora podemos afirmar que observamos un exceso de capacidades.

Otros ejemplos de hipercapacidad que produce la tecnología de fotografía computacional es el llamado modo retrato y modo belleza de los Smartphone; Raya (2018) dice: "Cuando hacemos una foto, en realidad estamos capturando varias imágenes sin darnos cuenta; e incluso antes de que pulsamos el botón. Los algoritmos de Apple seleccionan las mejores y las combinan para conseguir una mayor profundidad y detalles." No sólo Apple lo hace, esto pasa en la mayoría de los Smartphones, que también emplean varios sensores del dispositivo, uno de ellos (conjunto de cámara) dispara la escena nítida y otros disparan secuencias progresivamente desenfocadas, para simular la profundidad de campo, creando una escena alejada del mundo palpable; de hecho, este efecto lo genera de forma física un objetivo en el plano del sensor o la película, ahora no es la proyección física de la luz, sino el proceso computacional que busca simular el efecto de la fotografía tradicional, el dispositivo posfotográfico crea una imagen que no existe, la silueta de una persona nítida, con un fondo desenfocado; no sabemos si a esto pudiéramos llamarlo representamen, cuando la escena original fue transformada, casi en su totalidad, por medio de software al interior del aparato.

Más recientemente, los Smartphones han adquirido paulatinamente la incorporación de algoritmos más complejos, como la llamada inteligencia artificial: esta tiene como función automatizar y perfeccionar, mejorar muchas de las funciones del aparato. Dicha inteligencia tiene la función de identificar escenarios, sujetos, animales y objetos en tiempo real, así como aplicar ajustes de luz, de fotografía computacional, de color, encuadre o rango dinámico.

En un futuro, la función del ser humano será sostener el dispositivo y con inteligencia artificial: sensores de geolocalización, sensores de proximidad, sensores acelerómetros, asistente de voz, acceso al *big data* y al perfil de usuario, el dispositivo podrá anticipar la totalidad de la fotografía, el encuadre, la posición de la luz, el efecto buscado, el estilo, prácticamente todo. Este tipo de artefactos indicará al usuario en qué momento y a qué lugar apuntar la cámara. Por qué dudarlo, si hoy, en el automóvil, seguimos sin vacilar las órdenes de la APP Google Waze⁷, desde un giro a la derecha hasta la incorporación a una avenida; desde hace años ya estamos siendo guiados por la inteligencia artificial.

Los dispositivos actuales con inteligencia artificial ya reconocen escenas automáticamente y asignan valores a las imágenes en conjunto con la fotografía computacional; los resultados en muchos casos son alejados del referente: acaso este proceder de la inteligencia artificial llegara a construir voluntariamente irrealidades, porque ya no será la simplicidad de la luz en una superficie de plata, donde, con todo y sus limitaciones técnicas, los procesos de siglos pasados, entregaban algo involuntariamente modificado. Flusser (2017, p. 45) dice: "Toda imagen técnica es producto del azar, de la unión de elementos.

7. *Waze* funciona gracias a los conductores que lo utilizan en todo el mundo. Los conductores se conectan entre sí y trabajan en equipo para mejorar sus experiencias de conducción. *Waze* es una aplicación de tráfico y navegación basada en la comunidad que se creó como una herramienta de navegación social para coches de particulares (*Support Google*).

Toda imagen técnica es accidente programado. Esto es lo que significa precisamente el término “automación”: proceso de accidentes programados del que se eliminó la intención humana, para refugiarse en el programa productor de accidentes”. Los dispositivos fotográficos actuales al ser digitales pueden clonar, sin error y al incorporar algoritmos de inteligencia artificial (IA) con aprendizaje automático, pueden alejarse del azar y acercarse progresivamente a la certeza, es decir, al conocimiento seguro y claro de lo que producen los algoritmos y los procesos computacionales. Aquí ya no podemos decir que son accidentes programados, sino “afirmaciones concretas programadas”, procesos que se pueden repetir una y otra vez en la búsqueda de la inquietante irrealidad.

8. Véase <https://thispersondoesnotexist.com/>

9. Para generar tales imágenes, StyleGAN utiliza un método de aprendizaje automático conocido como GAN o red generativa de confrontación. Las GAN consisten en dos redes neuronales, que son algoritmos modelados en las neuronas de un cerebro, que se enfrentan entre sí para producir imágenes reales de todo, desde rostros humanos hasta pinturas impresionistas. Una de las redes neuronales genera imágenes (de, digamos, el rostro de una mujer), mientras que la otra intenta determinar si esa imagen es una cara falsa o real (Metz, Rachel. 2019).

Los algoritmos están construyendo imágenes que no existen, basta con entrar al sitio web desarrollado por el ingeniero de software Phillip Wang: “this person does not exist”⁸ y observar como un sistema de IA llamado StyleGAN⁹ está creando imágenes de personas con características fotorreales, empleando el *big data* para combinar –a partir de millones de fotografías– nuevas imágenes que por las características sínrgicas y alto grado de iconicidad crean signos que parecen del mundo real y que son totalmente falsos. En los años por venir, nuestro tiempo será recordado por un hiperexceso de imágenes con rasgos y signos fotográficos que parecen sacados de la realidad, pero con el velo de la duda si existieron o fueron fabricados. Como dice Sontag (1996, p. 15): “Las fotografías suministran evidencia. Algo que conocemos de oídas, pero de lo cual dudamos, parece irrefutable cuando no lo muestran en una fotografía. En una versión de su utilidad, el registro de la cámara incrimina”. Las palabras de Sontag resultaban inverosímiles y hasta increíbles, más con la llegada de la IA y la realidad aumentada sus palabras parecen fuera de contexto.

Sadin (2017, p. 84) comentaba al respecto: “Aquello que denominamos realidad aumentada no sólo remite a los estatutos informacionales que se superponen con nuestra aprehensión inmediata de las cosas, sino que confirma *sensiblemente* nuestra condición híbrida al mezclar, de manera cada vez más estrecha los cuerpos y la potencia deductiva de los procesadores según un orden de ‘doble fuente cognitiva’, destinado a extenderse considerablemente durante el transcurso de esta década”. Sadin también expone que estamos entrando en la fusión de dos fuentes: el conocimiento humano y la mezcla de software, procesadores e inteligencias artificiales que desencadenaran la producción de iconografía, supuestamente extraída de la realidad circundante; nos enfrentamos entonces a la producción de imágenes generadas por Smartphones con tecnología de fotografía computacional e inteligencia artificial, mezclada con imágenes generadas por un software de modelado 3D de realidad virtual, lo que significa que estamos ante las imágenes posverídicas perfectas ayudadas por las supercapacidades de los artilugios actuales.

Conclusiones

Finalmente podemos afirmar que estamos ante un panorama que plantea la creación en parte de una iconografía fotográfica que resultará verdadera a medias, o en muchos casos totalmente *fake*, ayudada por las incontables hipercapacidades de los nuevos aparatos. Resulta una incógnita si las capacidades de nuestros dispositivos están al alcance de todos, pero ahora existe una verdadera democratización de la fotografía, y no como en el pasado. En el momento actual la calidad técnica fotográfica, se encuentra progresivamente al alcance de los que poseen dispositivos móviles, cualquier *Smartphone*, captura imágenes a 48 o 64 megapixeles, exponiendo automáticamente a la luz y enfocando sin necesidad de girar algún anillo, o utilizado por alguien que ni siquiera sabe qué es el diafragma o qué es el ISO o la velocidad de obturación. Entonces podemos afirmar que conocer el funcionamiento de una cámara manual es aprender a usar un aparato arcaico o limitado.

En el pasado, los fotógrafos casuales empleaban formatos de película como el formato 110 y 126 que carecían de nitidez y definición, pero hoy cualquiera puede producir fotografías técnicamente similares a las conseguidas por un fotógrafo profesional, que las creaba con el conocimiento profundo en el cuarto oscuro. Las imágenes en blanco y negro, las viradas a sepia o con un efecto de color de proceso cruzado en el pasado adquirían el calificativo de artísticos; actualmente, éstas son un filtro más de la galería de efectos de un dispositivo móvil. Toda la iconografía producida con la combinación de herramientas similares a Photoshop, fotografía computacional y algoritmos de IA está produciendo avalanchas de imágenes con una combinación entre hiperrealidades, realidades falsas y realidades alternas.

Nuestra época estará marcada por la desmaterialización de los referentes reales: la desmaterialización de nosotros mismos, de nuestra imagen y apariencia, pues al usar emoticones, avatares y efectos de retrato y belleza se desmaterializará nuestro tiempo y época, incluso es posible que se confunda con otras épocas debido a las imágenes producidas con los filtros que evocan décadas pasadas, lo que puede derivar en el descrédito a toda imagen producida por nosotros, porque se establecerá la duda de si dichas imágenes son realmente un referente de este inicio de siglo.

Bibliografía

- Barthes, R. (1998). La cámara lúcida. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (2011). Breve historia de la fotografía. Madrid: Casimiro libros.
- Flusser, V. (2017). El universo de las imágenes técnicas. Elogio a la superficialidad. Buenos Aires: Caja negra editora.
- Flusser, V. (2014). Hacia una filosofía de la fotografía. México: Trillas.
- Fontcuberta, J. (2017). La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía. Barcelona: Galaxia.
- Karras, T. (2019). A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks. Cornell University. Recuperado de <https://arxiv.org/abs/1812.04948>
- Liarte, D. (2009). Xataka foto. Recuperado de <https://www.xatakafoto.com/camaras/sensores-con-tecnologia-ccd-vs-cmos>
- Lister, M. (1997). La imagen fotográfica en la cultura digital. Barcelona: Paidós.
- Metz, R. (2019). Estas personas no existen. Por qué los sitios web están produciendo imágenes falsas de personas. CNN Business. Recuperado de <https://edition.cnn.com/2019/02/28/tech/ai-fake-faces/index.html>
- Raya, A. (2018). El español. Omicrono El secreto detrás del “filtro de belleza” del iPhone Xs (y por qué no será fácil quitarlo). Recuperado de https://www.elespanol.com/omicrono/software/20181002/secreto-filtro-belleza-iphone-xs-no-quitarlo/342467364_0.html
- Sadin, E. (2017). La humanidad aumentada. La administración digital del mundo. Buenos Aires: Caja negra editora.
- Sontag, Susan (2006). Sobre la fotografía. Buenos Aires: Alfaguara.

19

Análisis semiótico del proceso de construcción de representaciones audiovisuales en interfaces de YouTube

Semiotic Analysis of the Construction Process of Audiovisual Representations in YouTube Interfaces

Mtro. Adenauer David Chan Carrasco
Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco

En la tecnología, su interacción

Resumen

La semiótica como práctica profesional es una forma de intervenir en el mundo, por lo tanto, al momento de diseñar y materializar un video como representación audiovisual con determinado contenido para un público específico en YouTube, es una forma de intervenir en la cultura virtual de determinada sociedad. Los youtubers diseñadores-proyectistas en el proceso de configuración de un video hacen uso de un *affordance* que tiene por objetivo cumplir con los efectos esperables y deseables de dicha representación audiovisual.

El principal objetivo es el de dar una explicación de las operaciones mediante las cuales se pueden inferir los sistemas que configuran las representaciones audiovisuales en YouTube, además de explicar el proceso semio-cognitivo que involucra a los youtubers en el diseño y construcción de un video dentro de su interfaz, así como, al usuario y el uso cognitivo para interactuar con la interfaz.

Palabras clave: representación audiovisual, cultura virtual, proceso semio-cognitivo.

Summary

Semiotics as a professional practice is a way of intervening in the world, therefore, when designing and materializing a video as an audiovisual representation with certain content for a specific audience on YouTube, it is a way of intervening in the virtual culture of a certain society. Youtubers designes-projectors in the process of configuring a video make use of an affordance that aims to meet the expected and desirable effects of such audiovisual representation.

The main objective is the of explain the operations by which the systems that configure the audiovisual representations on YouTube can be inferred in addition to explaining the semio-cognitive process that involves youtubers in the design and construction of a video withing its interface.

Keywords: Audiovisual Representation, Virtual Culture, Semiocognitive Process.

Introducción

YouTube es un reproductor en línea que forma parte de las herramientas más importantes que los usuarios buscan poseer para poder reproducir y observar videos tanto amateurs como de buena producción en las redes de internet. Esta interfaz también ofrece la posibilidad de que usuarios con pocos conocimientos técnicos en torno a la producción de video puedan construir y compartir sus propios productos audiovisuales.

Tal es el crecimiento de esta plataforma que hoy en día los usuarios no sólo se han vuelto observadores de otros productos audiovisuales, sino que también son creadores de ellos. Es así como surge el *youtuber*¹ diseñador-proyectista, quien va a diseñar la idea de su canal, a partir de esa idea, creará contenido para públicos específicos, quienes intentarán conectar con determinadas representaciones audiovisuales y las funciones de la interfaz o canal donde se presentará el clip de video.

Por tal motivo, es importante dar a conocer este proceso de construcción de representaciones audiovisuales por parte de los *youtubers* y las interacciones con los usuarios, puesto que los dos juegan un papel importante en la explicación del cómo y por qué las interfaces de YouTube y sus objetos audiovisuales adquieren determinada significación que resulta del proceso de interpretación de determinada comunidad virtual que interactúa en los canales de los *youtubers*.

Las representaciones audiovisuales proporcionan diversas ideas y realidades determinadas por sus sistemas de lenguaje de configuración, los cuales se articulan en el clip de video para hacerlo funcionar como signo en potencia, que tiene como propósito que el usuario observador participe en un diálogo interactivo con la interfaz por medio de sus comentarios y reacciones. Entonces decimos que el usuario dialoga con el *youtuber* mediante la interfaz articulada por signos índices, iconos y símbolos que funcionan de manera significativa en ese espacio.

1. La palabra *youtuber* hace referencia al usuario que publica videos de su propia creación en Youtube. A estos usuarios también se les llama "productores de contenido".

Tomando en consideración lo anterior, el presente trabajo busca dar cuenta de las operaciones semióticas que el *youtuber* pone en práctica para configurar su canal de YouTube y producir un clip de video para un público específico. Mediante un análisis semiótico cognitivo, retomando el modelo semiocognitivo de Carlos Scolari (2004), el cual nos proporciona las categorías que nos permitirán entender dicho proceso para determinar a partir de qué operaciones se puede crear la idea de un canal de YouTube y su contenido audiovisual.

De este proceso semiótico de producción y configuración tanto del canal de YouTube como del clip de vídeo, daremos una explicación de los sistemas de lenguaje que configuran dichas representaciones audiovisuales, porque fungen como constructores de sentidos en otras plataformas o sistemas de lenguaje. Es importante comprender qué estructuras de lenguaje construyen determinadas representaciones en dicha plataforma.

Finalmente, se propone un modelo que incluye tanto el proceso semiocognitivo de los *youtubers*, así como la interacción con los usuarios mediante la observación dentro de la interfaz y su sistema audiovisual que deviene de otras observaciones. Esto quiere decir que, la propuesta de interacción y la producción tanto de los *youtubers* como los usuarios, están determinadas por su observación y percepción.

Nuestro corpus de análisis para este trabajo son cuatro canales de *youtubers* mujeres, canal Pandora, Ashley Shadow Jenny, Paranormal Stories By Marijo y Hey Estee, quienes tienen canales con temática de terror; se aplicaron entrevistas que nos proporcionaron las operaciones sígnicas con las cuales modelamos el proceso semiocognitivo para entender la construcción, interacción y atribución de sentido en su universo digital. También se realizó la observación y análisis de los usuarios que interactúan en los cuatro canales para comprender la significación que producen a partir de los clips de video que observan.

Dichas entrevistas parten de la formulación de un cuestionario para encontrar la información necesaria en el entendimiento de las operaciones semióticas en la articulación de sus canales que responde a las preguntas que tienen que ver con los procesos cognitivos que las *youtubers* utilizan a la hora de diseñar su canal, la temática y los videos que comparten. En este sentido, las *youtubers* respondieron algunas preguntas como: ¿por qué eligieron dicho tema para su canal?, ¿cómo eligen las ideas pertinentes en la creación de un video y qué procedimiento a nivel de pensamiento realizan para elegir el tipo de tema tanto del canal como de los videos presentados a sus públicos? Partiendo de las propuestas de Charles Peirce (1986) sobre su fenomenología llamada faneroscopía, la cual señala lo siguiente: las ideas y pensamientos que aparecen a la mente de los sujetos son el interés de la semiótica en el proceso de significa-

ción del mundo, porque es en ese nivel de sentido que operan los signos que configuran la realidad de los individuos.

Otras preguntas relevantes para esta investigación parten de los efectos esperables y deseables que las *youtubers* quieren obtener al momento de la actividad creadora de sus videos y la posibilidad de condicionar o no la observación de los usuarios para consumir las representaciones audiovisuales. Con este fin, se determinan prospectivamente, por un lado, los efectos esperables de un canal en cuanto al consumo de la representación audiovisual y, por el otro, los efectos deseables en tanto posibilidad de que el clip de video se pueda compartir en otras plataformas, que obtenga más visitas y comentarios por parte de los usuarios.

Los resultados de los cuestionarios proporcionados por las *youtubers* son los que nos permitieron diagramar, a partir del modelo de Scolari (2004), la interacción, el diseño y la construcción de representaciones audiovisuales en cada canal y la explicación de las operaciones semiocognitivas que ellas ponen en actividad a la hora de pensar, diseñar y materializar sus producciones en los canales de los que se sirven y que se exponen en esta investigación.

Se retoma la semiótica de Charles Peirce (1986), a partir de John Deely (1996), Carlos Scolari (2004) y Juan Ángel Magariños (2008), quienes a partir de sus propuestas teóricas y analíticas ayudaron a comprender los procesos de producción, interacción y significación de las representaciones audiovisuales como procesos semiocognitivos en la construcción de la significación que realizan los miembros de la comunidad virtual de cada canal propuesta por las *youtubers*.

Dichos autores parten de la semiótica de Charles Peirce, la cual es una ciencia de los signos que está en actividad de significar, donde “un signo es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter” (1987, p. 22). Este proceso de significar involucra tres componentes: el representamen que es el signo; el objeto al que representa, que puede ser existente o inexistente; el interpretante, que puede ser un concepto, una idea, una acción o un hábito, que en conjunto y acción producen la semiosis, el sentido.

Es precisamente la semiosis la que estudia la semiótica, la acción de los signos, donde un signo es considerado como un sustituto de un objeto que funciona para representar lo que ese objeto representa (Deely, 1996). A tal efecto, la semiosis implica los tres componentes que en actividad generan sentidos y que en este estudio estaremos determinando.

De los tres componentes, el interpretante es la clave para entender la acción de los signos como proceso final que hace posible la significación. El interpretante para Umberto Eco (2005a) agrega: “es otra representación referida al mismo

“objeto” (p. 114). El objeto, entonces, es representado en la percepción del sujeto intérprete, porque “está relacionado con un conocimiento determinado o un concepto anterior” (Kant, 2000, p. 27). Las representaciones audiovisuales, por tanto, son generadas en la percepción y en los conocimientos previos sobre otros objetos o fenómenos, que al mismo tiempo generan otros conocimientos y significaciones como interpretantes.

Para hablar de sistemas de lenguaje retomamos a Ferdinand de Saussure (2008, p. 42), quien define la lengua como “un sistema de signos que expresa ideas, por tanto, comparable a la escritura, al alfabeto de los sordomudos, a los ritos simbólicos, a las formas de urbanidad, a las señales militares, etcétera”, en este orden de ideas, podemos decir que la semiótica también tiene que ver con la configuración de signos en el seno de la vida social que, de acuerdo con Saussure, es el ámbito de los signos no lingüísticos, es decir, todos los objetos de uso social, que incluye “el señalamiento de carreteras, códigos culturales tales como el comportamiento en la mesa, la manera de vestir, los códigos de construcción y de vivienda, los patrones decorativos, etcétera” (Ricoeur, 1995, p. 18), para nuestro caso, las interfaces de YouTube y sus sistemas audiovisuales que son signos creados para la comunicación virtual.

Así mismo, dichos signos no lingüísticos o sistemas de lenguaje son el objeto de análisis para dar una explicación del funcionamiento de los signos en la sociedad, tal como lo hace notar Roland Barthes (2010), cuando señala que “dicha semiología sólo puede tener unidades a nivel de las formas y no de los contenidos [...], realiza una sola operación: la lectura o el desciframiento” (p. 205). Por tal motivo, se dará cuenta la manera en cómo operan los sistemas de lenguaje o sistemas semiológicos (objetos, imágenes, comportamientos) (Barthes, 1971, p.13), que pueden actuar como mensajes que llevan al usuario a una significación e interpretación que habla de una determinada cultura de determinada sociedad.

La interpretación está basada en esos sistemas audiovisuales que ofrecen las youtubers como mensajes codificados con pretensiones comunicativas, pues como dice Paul Ricoeur (2010, p. 17): “un mensaje es intencional pensado por alguien”, de tal manera que, ese alguien, youtubers, buscan que esos mensajes que subyacen a sus clips de videos sean interpretados y significados por la audiencia con el fin de aumentar y potenciar la significación de sus productos, de lo cual, también daremos cuenta en los comentarios que dejan los usuarios al reaccionar e interpretar dicha representación audiovisual, que podemos evidenciar mediante determinadas funciones del lenguaje.

Proceso semiocognitivo en la construcción de sistemas audiovisuales

La semiótica, de acuerdo con Juan Ángel Magariños (2008, p. 22), “debe de estudiar la significación de un fenómeno social y la perspectiva operativa en la de explicar esa significación”. Por lo tanto, para este estudio consideramos que el proceso de construcción de la significación se produce al momento de diseñar la forma que tendrá el canal de YouTube y la representación audiovisual que funcionará como signo para ser significado por la comunidad virtual de usuarios.

En seguida, esa forma mental se materializará en el canal de YouTube para ser presentada a los usuarios observadores quienes, al entrar en contacto con el canal y el video, determinarán nuevas significaciones. Para entender este proceso, Carlos Scolari (2004) señala que, la interfaz, en nuestro caso, el canal de las *youtubers*, funciona como diálogo persona-ordenador, pero también como extensión o prótesis del cuerpo del usuario, por lo tanto, la interfaz de YouTube tiene una parte conversacional y otra parte instrumental que permiten que las productoras diseñen su canal y produzcan clips de video que servirán como instrumentos de interacción con sus usuarios.

Cabe señalar que la interfaz es el entorno de interacción de los usuarios con el sistema audiovisual, producido por las *youtubers*, que, a su vez, muestran complejos procesos semiocognitivos, desde su diseño, los clips de video y sus temáticas, la idea de cada canal, las descripciones de cada video y las significaciones dirigidas por parte de éstas.

Un punto importante para que una interfaz sea atractiva a la vista de los usuarios es su *affordance*, el cual Scolari (2018, p. 25) lo define como “las instrucciones dentro de la interfaz que interpelan al usuario y le sirven de guía para sus acciones y movimientos”; en este sentido, la interfaz diseñada por las *youtubers*, mediante imágenes, textos, figuras, permiten que funcione como instrucciones de uso, es decir, el usuario observador ingresa al sistema por medio del diseño del canal, la idea y la propuesta de los videoclips, todos en conjunto como un *affordance* funcionará como instrucciones de interacción que permitirán el consumo del canal.

Las *affordance* son útiles al momento de diseñar el canal por parte de las *youtubers*, porque define la idea del canal (para nuestros casos: “el terror”, “el miedo”, “lo siniestro”, etcétera), ya que al diseñar un objeto de comunicación (los clips de video), el *youtuber* diseñador-proyectista definirá cómo se debe de utilizar ese objeto. Por su parte, Donald Norman (1990 y 1999) menciona

que las *affordance* son aquellas propiedades del objeto (significantes) que nos trasmiten su función de manera intuitiva. “Las características perceptibles de los objetos son las que facilitarán su uso y que intuitivamente podemos saber para qué son y qué se puede hacer con ellas” (Norman, 1999, p. 40).

Las *youtubers* diseñadoras podrán hacer perceptibles todas las posibilidades relevantes de los objetos mediante las *affordance perceptuales*, en este punto, “los diseñadores se preocupan más sobre qué acciones posibles percibe el usuario de lo que es verdad” (Norman, 1999, p. 39). Por tal motivo, Norman señala que lo perceptual de las *affordance* son los significantes (cualidades perceptuales), de las cuales podemos decir que son signos índices que funcionan como indicadores, que nos llevan a responder las preguntas para qué son y qué se puede hacer con ellas.

Estos significantes (cualidades indiciales, pistas, huellas, señales, etcétera) son las que los usuarios perciben al momento de interactuar con el diseño del sistema de YouTube con mayor eficacia, superando la función de sólo ser consideradas como meras instrucciones de uso como señala Scolari. Por esa razón, lo que interesa al diseñador es considerar si el usuario percibe alguna acción posible por medio de esas propiedades perceptuales y efectivas del objeto que determinan su funcionamiento (Norman, 1990, p. 24). En este aspecto, esos significantes percibidos están en los objetos, imágenes, gestos que remiten a algo que no es decible sino a través de ellos (Barthes 1971, p. 45), entonces, son sus cualidades indiciales las que permiten percibir acciones posibles e identificar el uso correcto de la interfaz, que Gui Bonsiepe (1993, p. 17) también la considera como “un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de acción”, permitiendo extender el uso de los canales de YouTube como campos de acción y comunicación posibles.

Los canales de YouTube son esos objetos que en su diseño existen cualidades perceptuales que son indicadores de su funcionamiento para determinar la interacción del usuario con la interfaz, así como la “usabilidad”, referida a “la facilidad de uso de una aplicación o producto interactivo” (Hassan-Montero y Ortega-Santamaría, 2009, p. 9), en el sentido en que los sitios web como YouTube se configuran para satisfacer las necesidades de usuarios específicos al momento de que ese diseño usable se adapta a los internautas de cada canal.

De este modo, es el usuario quien decide mediante la propuesta del canal aceptar el contrato de interacción o no; si su respuesta es afirmativa, entonces, entrará en un proceso de consumo de representaciones audiovisuales integradas en los clips de video del canal. Este consumo también produce la circulación a otras interfaces y es entonces cuando los significados atribuidos

por las *youtubers* se distribuirán en múltiples plataformas que seguirán con ese proceso de significación en otros entornos virtuales.

A continuación, mostramos el modelo semiocognitivo de Carlos Scolari (2006) articulado por las respuestas a las preguntas formuladas a las *youtubers* mencionadas para comprender las operaciones a nivel cognitivo en cuanto a la producción de representaciones audiovisuales. A este respecto, Umberto Eco (2005b) señala que un modelo se construye a partir de operaciones simplificadoras que permiten uniformar fenómenos diversos desde un único punto de vista (p. 59), por lo tanto, el modelo siguiente es la simplificación de la manera en que las *youtubers* diseñan y producen sus representaciones audiovisuales a partir de operaciones sígnicas en tanto modelos que aparecen en la mente.

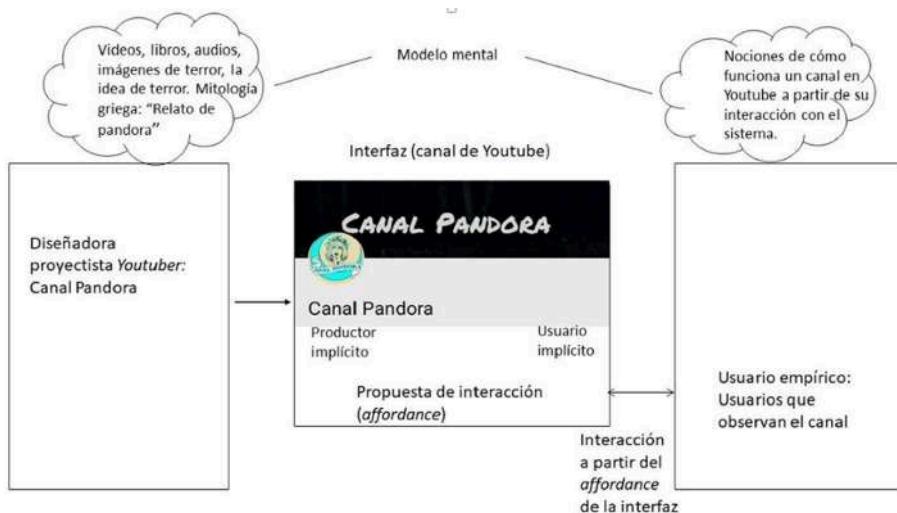


Fig. 1. Modelo Semiocognitivo de los Canales de YouTube.
Fuente: modelo operativo de elaboración propia a partir de Scolari (2010).

Tomando el ejemplo de la *youtuber* Canal Pandora, ella diseñó la idea de su canal, retomó el mito de la caja de pandora para mostrar el terror que puede encontrarse en la red, además, a partir del consumo de material con temática de terror, llámense videos, películas, libros, audios, infiere el sistema de lenguaje audiovisual que materializó en la interfaz: este proceso de acuerdo con Peirce (1798) es de tipo abductivo, el cual es un proceso hipotético inferencial que

dará paso a la construcción del clip de video. Citando a John Deely (1996, p. 46), "la abducción puede trabajar con signos construidos", entonces, al inferir la posibilidad de creación de un sistema audiovisual, éste se produce a partir de otros signos ya producidos, otros videos, películas, relatos, cuentos, que aportan a nivel cognitivo la idea de un nuevo clip.

En este proceso semiocognitivo, las *youtubers* seleccionan diferentes sistemas de lenguaje que se integrarán en el clip de video para formar parte de la interfaz como propuesta de interacción, incluyendo el título del video que funciona como etiqueta que dirige el sentido. En la interfaz Pandora, encontramos a la *youtuber* como productora implícita, porque su modelo conceptual mental está configurado en dicho canal de manera sobrentendida.

El usuario empírico que sigue este canal, en principio, al entrar en contacto con la interfaz Pandora también posee un modelo mental del posible funcionamiento de la interfaz y la temática de los videos que proponen de la idea de terror. En cuanto a los modelos mentales, se puede decir que "son representaciones internas de una realidad externa" (Hassan-Montero y Ortega-Santamaría, 2009, p. 31), esto quiere decir que cada experiencia en el mundo nos ayuda a crear modelos mentales, pero, más aún, experiencias similares con otros sujetos van configurando en la mente otros modelos como representaciones externas socialmente convencionalizadas por medio de las experiencias en el manejo de una computadora, los videojuegos, los sitios web, los chats y, por supuesto, los canales de YouTube y sus diseños como propuesta de cada *youtuber*.

Este usuario empírico, al aceptar la propuesta de interacción del modelo mental materializado en el canal por parte de la *youtuber*, acepta un "contrato de interacción" que, de acuerdo con Scolari, es cuando "el usuario entra en un mundo con su propia gramática, un universo donde estará obligado a manipular ciertos dispositivos y a realizar ciertas operaciones" (2006, p. 160). La comunicación con el sistema es, entonces, un contrato para que interactúe el usuario, la interfaz y la propuesta de interacción de la *youtuber* a partir del diseño de su canal y las temáticas de los clips de video almacenados en su interfaz.

De la misma manera sucede con los demás canales analizados, por ejemplo, el canal de Ashley Shadow Jenny, a partir del consumo de películas de terror japonés, la idea de los fantasmas, además de tomar prestado el nombre de la artista estadounidense Ashley Tisdale y del video juego *Sonic Shadow*, infiere el modelo de su interfaz y sus posibles clips de video para configurar una idea de terror de tipo asiático que se materializa en el canal.

La representación mental de su modelo, de igual forma, se construye partir de otros videos y temáticas de terror japonés, de los cuales ya tiene en la mente conocimientos previos aprendidos en otro momento dado; otras veces, ella decide realizar algún video a partir de lo que aparece en su mente, es decir, algunos de sus videos producidos son parte de alguna representación mental que puede ser inexistente, en el sentido físico. Esta inexistencia que no refiere a nada del mundo empírico es la creación de personajes ficticios de corte sobrenatural.

El usuario empírico al acceder a la interfaz y observar la narrativa del video y la temática del canal como propuesta de interacción automáticamente acepta el contrato para interactuar con el sistema. Esto se puede evidenciar en los subscriptores que tiene esta *Youtuber*, los cuales son más de 70 K, que es igual a decir, 70, 000 seguidores que gustan de las temáticas de terror japonés y la idea del canal de Ashley.

Podemos decir que el proceso semiocognitivo en el diseño de la interfaz y la construcción de sistemas audiovisuales involucra signos indiciales, icónicos y simbólicos que configuran los modelos mentales que acabamos de revisar. Estos signos incluyen cualidades de colores, tonos, líneas, puntos, logotipos, íconos de *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, símbolos de fantasmas japoneses, la caja de pandora, personajes de películas de terror, artistas de televisión, personajes de videojuegos, que juntos generan sentido.

Cabe destacar que los modelos mentales de las *youtubers* se tejen dentro del pensamiento, lo que quiere decir que, como lo menciona Darin McNabb (2018, p. 36) haciendo referencia a Peirce, “todo pensamiento en sí mismo, es un signo”, tal que, nuestro pensamiento funciona en la actividad de los signos con los cuales significamos el mundo. Hacemos uso de signos para configurar la realidad, para crear mundos posibles como los que vemos en cada interfaz de YouTube, porque “cualquier cosa sostenida en la conciencia cognitiva nacería como resultado de alguna inferencia, la interpretación de algún signo” (MacNabb, 2018, p. 35).

La interfaz y el sistema de lenguaje audiovisual como generadores de sentido

La configuración de los canales analizados muestran que, a partir del diseño y la articulación de sistemas de lenguaje por parte de las *youtubers* sobre sus canales o interfaces, van a contribuir a dos cuestiones importantes: por un lado, la interacción eficaz con el sistema, a lo cual Scolari (2018) considera que, “la mejor interfaz es la que desaparece y permite al usuario focalizarse en lo que

está haciendo" (p. 26); por otro, dicha configuración permite la producción de sentido o semiosis (Peirce, 1986, p. 13), de tal manera que las significaciones también se despliegan hacia otras plataformas.

La semiosis considerada por Deely (1996, p. 17) como "la acción de los signos" se genera en los canales de YouTube, porque dicha actividad de los signos íconos, índices y símbolos en conjunto contribuyen a la construcción de sentido de los canales y para los usuarios. Esto quiere decir que tanto el diseño del canal (con sus colores, formas, figuras) como el clip de video (presentado con sus imágenes, textos, discursos) son generadores de semiosis.

La interfaz de cada canal posee distintas funciones que generan sentido, puesto que, la caja de descripción, la sección de comentarios y el rating del clip de video son operadores de semiosis que están en constante actividad por parte de las *youtubers* y los usuarios, quienes hacen un uso discursivo en torno a las opiniones que tienen con respecto al canal, los clips de video, las temáticas propuestas, los títulos, los textos de los clips; además, las *youtubers* tienen la oportunidad de interactuar con su comunidad de usuarios mediante la caja de descripción donde ofrecerán su representación audiovisual, sobre todo, el rating del clip de video y del canal, los cuales se miden mediante número de votos a favor o en contra, número de vistas y de suscriptores al canal, lo que potencializa aún más la significación.

Un nivel más de sentido son los pequeños iconos de clips de video que se encuentran dentro del clip del video principal, el cual tiene la función de aumentar la observación del usuario y dirigirlo al consumo de otros clips de video del mismo canal.

1º Nivel de sentido	2º Nivel de sentido	3º nivel de sentido	4º nivel de sentido
Caja de descripción	Sección de comentarios	Rating del clip	Otros clips dentro del videoclip principal
El creador de contenido	Usuarios	Abierto	Abierto
Explica el propósito del video. Dirige el sentido del video. Abre la posibilidad de interacción con los usuarios.	Ideas y opiniones sobre los clips de video y el canal. Los usuarios atribuyen el sentido al canal y a los clips exhibidos.	Indica las posibles observaciones y los votos a favor o en contra del clip de video. Marca el número de suscriptores.	Son iconos de videos de menor tamaño que buscan potencializar la observación hacia otros clips almacenados en el mismo canal.

Fig. 2. Tabla de Niveles de Sentido. Fuente: elaboración propia.

El 4º nivel de sentido tiene como función principal la de expandir la significación del canal y del clip de video visto, ya que permite que el usuario se traslade a otros videos, pero además cada clip de video posee un 1er nivel de sentido, puesto que la *youtuber*, al explicar el propósito del video, agrega intencionalmente otros enlaces a sus redes sociales, lo que genera una interacción multiplataforma entre su canal de YouTube, su perfil de *Facebook*, su cuenta de *Twitter* y la interfaz de *Instagram*.

Esto quiere decir que los niveles de sentido pueden combinarse para generar múltiples significaciones tanto de las *youtubers* diseñadoras-proyectistas como de los usuarios que observan mediante la modalidad multiplataforma, que consiste en “la difusión de un mismo producto audiovisual a través de varias plataformas” (Alzamora, 2017, p. 86). La migración de un clip de video a otra plataforma, entonces, potencializa la significación y construye otros sentidos.

Configuración del lenguaje audiovisual

La semiótica como práctica profesional, de acuerdo con Juan Magariños (2006, p. 12), se entiende a partir de que “el hombre utiliza los conocimientos adquiridos mediante sus reflexiones acerca de su comportamiento semiótico para intervenir consciente y eficazmente en la tarea de atribuirle significado al mundo”. En efecto, lo que en este estudio se muestra es el proceso de construcción de representaciones audiovisuales o clips de videos, que devienen significación interviniendo en una parte de la realidad digital y del mundo.

En otras palabras, la semiótica como práctica profesional es una forma de intervenir en el mundo, de atribuirle sentido al mundo, del mismo modo, el *youtuber* diseñador-proyectista en su práctica de construir clips de video, interviene en el mundo, interviene en el universo digital, atribuye significados que proporciona a los usuarios de su comunidad. Éstos utilizan distintos sistemas de lenguaje para representar una realidad con la cual intervienen en la cultura, en el mundo.

Las cuatro estructuras de lenguaje que trabajan permiten formar una representación a partir de signos conocidos de tipo histórico, mítico, político, religioso, sobrenatural, etcétera. Las estructuras de lenguaje que los *youtubers* utilizan son las siguientes:

- a) Lenguaje visual
- b) Lenguaje textual
- c) Lenguaje discursivo
- d) Lenguaje musical

- a) La estructura visual ofrece al *youtuber* signos índices: colores, figuras, líneas, trazos, contornos, luminosidad, texturas; signos iconos: representaciones mentales, objetos culturales, fotografías, imágenes; signos simbólicos: objetos que reconocemos por leyes, normas o convenciones sociales.
- b) La estructura textual ofrece al *youtuber* palabras, enunciados, frases que intervienen en la explicación del video o de alguna parte del clip, pueden ser subtítulos, marcas de agua, créditos, etcétera.
- c) La estructura discursiva ofrece al *youtuber* la posibilidad de narrar con su propia voz el clip de video; dirige la interpretación con la posibilidad de generar preguntas para los usuarios.
- d) La estructura musical ofrece al *youtuber* recursos sonoros para configurar los clips de videos, éstos son los siguientes: voz, sonido ambiente, sonido acción, efectos sonoros como sintetizadores, flautas, elementos decorados sonoros como ruidos, gritos, voces de comensales, oficinas, ruidos de coche, de calle, máquinas o personas.

Estas cuatro estructuras de lenguaje articulan las representaciones audiovisuales que funcionan como video-signo, es decir, el video funciona como signo, porque es a partir de sus estructuras que el usuario reacciona al momento de observarlo, lo que generará en él otro signo equivalente o más desarrollado, el video-signo observado, ese signo creado, es el interpretante (Perice, 1978, p. 22).

El interpretante de un signo es lo que resulta explícito en el signo mismo, además de su contexto y circunstancias de enunciación (Peirce mencionado en Deely, 1996, p. 87). El signo es el video, el contexto y circunstancias de enunciación, es el canal o interfaz de YouTube, lo que es explícito en ese video-signo es la representación de la idea de terror que muestra. Todo lo que es explícito en el video-signo es el significado como resultado.

El usuario de ese canal al percibir el video genera un cambio de comportamiento en sus interpretantes, en las ideas, conceptos, hábitos, esto se ve reflejado en los comentarios y reacciones que les produce el video-signo y que escriben en las cajas de comentarios de cada video. Los interpretantes de los usuarios construyen nuevos sentidos, nuevos conocimientos para ellos importantes que después van a proyectar en otras interfaces.

Los usuarios de los canales de YouTube significan e interpretan las representaciones audiovisuales, de tal modo que observamos dos roles importantes, de acuerdo con Ricoeur: por un lado, la estructura interna del texto como discurso del escritor; por otro, el proceso de interpretación como discurso del lector

(2011, p. 83); en términos de esta investigación, tenemos las estructuras internas que configuran el clip de video de las *youtubers* y el proceso de interpretación como discurso textual en los comentarios de los usuarios de cada canal reflejado en la caja de comentarios como vimos.

Algunos de los comentarios de los usuarios se pueden clasificar mediante los componentes de la comunicación propuestos por Jakobson (1984, p. 32), en tanto funciones del lenguaje que versan sobre el emisor (*youtubers*); el receptor (usuarios observadores); el mensaje (el sentido del clip de video); el código lingüístico (las reglas de funcionamiento de los sistemas de lenguaje audiovisuales); el canal y el contexto, la interfaz de YouTube donde se produce la comunicación. Hay una función emotiva por parte de los usuarios que toman el papel de receptores, las interpretaciones basadas en la observación de estas representaciones se manifiestan en comentarios como: “Escuche las psicofonías en la noche y ¡es muy tenebroso!”; “¡Dios, que miedo da!”; “Lo he visto de noche y ¡que miedo!” (comentarios de los usuarios Tarea Feliz, Vivir en Londres y Runner KB).

En la función conativa, las *youtubers* pretenden que los usuarios consuman los clips de video, reaccionen de manera positiva y compartan los videos. En tanto que la función referencial se produce cuando los clips de video anunciados refieren a objetos empíricos, imaginables e inimaginables de acuerdo con Peirce (1986). En este sentido, las representaciones audiovisuales refieren a entes del mundo paranormal, experiencias de otros sujetos con lo sobrenatural que ha quedado registrado en video, imágenes y fotografías que, dentro del contexto cultural mexicano, hacen referencia al misticismo, leyendas y otras creencias populares y de la época prehispánica en torno al más allá

La función metalingüística está en la codificación de lo sobrenatural socialmente establecido y convencionalizado que es capaz de explicar el contenido de cada canal, es decir, los modelos mentales de lo sobrenatural pueden hablar del lenguaje que refiere a ese mundo y que se encuentra articulado en cada canal de YouTube.

La función poética en el contenido de cada clip de video se produce mediante el relato, los efectos de sonidos y las intros de los videos de cada canal de YouTube, en tanto, efectos sensibles que los internautas ponen en evidencia en algunos comentarios que dejan en cada video, como se puede leer en la siguiente opinión refiriéndose al canal Hey Estee: “Antes la intro me daba miedo, y ahora ya hasta la canto, me encantan tus video y espero que siempre te encuentres bien” (comentario del usuario La Mafer).

Mientras que la función fática es la configuración de diseño de los canales de las *youtubers*, la articulación de signos índices, iconos y símbolos que refieren a cualidades perceptibles, los comentarios de las *Youtubers* que describen cada video e invitan a mirarlo, esto en su conjunto posibilita la interacción con el sistema.

Con lo anterior, vemos que las *youtubers*, además de ser observadoras, son productoras que influyen en los usuarios a partir de sus representaciones audiovisuales. Para entender con mayor certeza estos roles de los *Youtubers*, Brenda Muñoz (2018, p. 23) ubica al *youtuber* así: primero como *influencer*, es la faceta de productor del usuario en una actividad productiva que puede manipular las actitudes, pensamientos; segundo, el *youtuber* es producir, usuario de medios que ejerce roles de consumidor y productor a la vez.

Los *youtubers*, entonces, pueden tomar los dos roles, *influencers o producers*, pero de igual manera los usuarios pueden convertirse en *influencers o producers*. Estos dos roles influyen en nuevos usuarios que deciden crear sus propios canales para producir contenido a partir del proceso semiocognitivo en la construcción del sentido que dará forma a su canal.

A manera de conclusión: consideraciones sobre el sistema audiovisual como sistema de observación

Una vez que hemos dado cuenta del proceso semiocognitivo que las *youtubers* realizan para crear representaciones audiovisuales en sus canales de YouTube, donde el video-signo representa realidades existentes e inexistentes para un grupo de usuarios seguidores de sus canales, decimos que estamos ante observadores y observados. Es a partir de la observación de las *youtubers* en otros sistemas de lenguaje que producen sus videos, esos videos al mismo tiempo se vuelven signos observados por otros usuarios que los observan y generan sentido.

Los videos que producen las *youtubers* son entonces observaciones de lo que ellas observaron anteriormente en otro lugar y les significaron algo. Partimos de la idea de John Deely quien señala que, “toda vez que observamos algo, esa observación ya presupone y se apoya en una semiosis por medio de la cual el objeto observado vino a existir como objeto, es decir, como percibido, experimentado o conocido” (1996, pp. 44 y 45).

Retomando la idea anterior, en efecto, las *youtubers* al observar algo (videos, películas, libros, revistas, etcétera), esa observación indica una semiosis: la del sentido del terror. Esa idea del terror pasa a existir como objeto, se vuelve un video-signo percibido por la observación, pero también será experimentado o

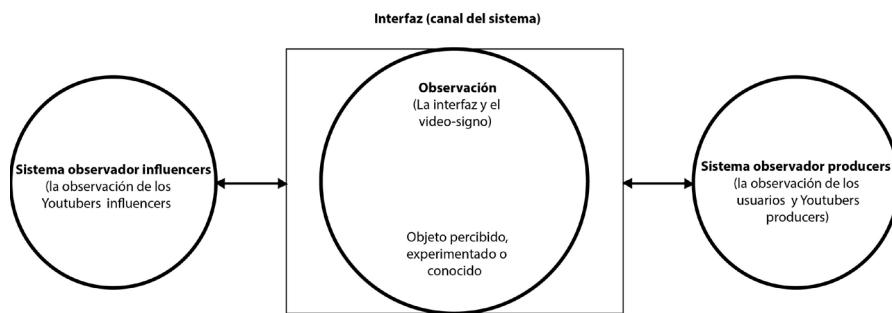


Fig. 3. Modelo Operativo del Sistema de Observación de YouTube.

Fuente: elaboración propia a partir de Jonh Deely (1996) y Carlos Scolari (2004, 2018).

conocido por los usuarios que lo observan, lo que los lleva a producir un conocimiento, así como lo proponemos en el siguiente modelo.

En la interfaz de YouTube, un sistema observador se articula por el observador *youtuber*, *influencer* y usuarios *producers*, que observan interfaces y clips de video. Estas observaciones son operaciones que construyen múltiples sentidos y producen conocimientos, dado que “la observación, es la que permite que un signo tenga un interpretante” (Vidales, 2004, p. 97). Por lo tanto, las observaciones de los *youtubers* y usuarios *influencers* y *producers* generan interpretantes de esas observaciones (de clips de video e interfaces) como posibles conocimientos.

Por último, podemos entender que la producción de representaciones audiovisuales en YouTube está determinada por las operaciones semiocognitivas que significativamente operan en la construcción, atribución y significación de la realidad representada, donde el *youtuber* observador propone un objeto audiovisual y el usuario que observa percibe la propuesta visual en la interfaz que lo lleva a aceptar el contrato de interacción y consumo de esa representación que, a su vez, generará en él otras representaciones y conocimientos. Es así como, el *youtuber influencer* o *producer* utiliza las estructuras de lenguaje como recursos que manipula para articular sus representaciones audiovisuales y presentarlas a un determinado público observador de determinadas interfaces.

Bibliografía

- Alzamora, G. (2017). “El periodismo multiplataforma de TV3 en Facebook sobre el 9-N: ¿Prácticas intermedia o transmedia?” *Comunicación: Revista de Recerca i d’Anàlisi*, 34 (1), 83-105.

- Barthes, R. (2016). *Mitologías*. Ciudad de México. México: Siglo XXI.
- Barthes, R. (1971). *Elemento de semiología*. Madrid, España: Alberto Editor.
- Bonsiepe, G. (1993). *Las siete columnas del diseño*. CDMX, México: UAM Azcapotzalco.
- Deely, J. (1996). *Los fundamentos de la semiótica*. México: Universidad Iberoamericana.
- Eco, U. (2005a). *Tratado de semiótica general*. México: De Bolsillo.
- Eco, U. (2005b). *La estructura ausente*. México: De Bolsillo.
- Hassan-Montero, Y. & Ortega-Santamaría, S. (2009). *Informe APEI sobre Usabilidad*. Gijón: Asociación Profesional de Especialistas en Información.
- Jakobson, R. (1984). "Lingüística y poética". En *Ensayos de lingüística general*. Barcelona, España: Ariel.
- Kant, E. (200). *La crítica del juicio*. México: Editores Mexicanos Unidos, S. A.
- Muñoz, B. (2018). *Contenidos alternativos en YouTube: nuevos formatos, mismos significados*. Coahuila, México: Fontamara.
- Magariños, J. (2008). *La semiótica de los bordes. Apuntes de metodología semiótica*. Córdoba, Argentina: Comunicarte.
- Magariños, J. (2002). *Los fundamentos lógicos de la semiótica y su práctica*. Buenos Aires, Argentina: Edicinal.
- McNabb, D. (2018). *Hombre, signo y cosmos. La filosofía de Charles S. Peirce*. Ciudad de México: FCE.
- Norman, D. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid, España: Editorial Nerea.
- Norman, D. (1999). Affordance, Conventions and Desing. *Interactions*, 6, 38-41.
- Peirce, Ch. S. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- Ricoeur, Paul. (2011). *Teoría de la interpretación. Discurso y excepcionalidad de sentido*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Saussure, F. (2008). *Curso de lingüística general*. CDMX, México: Fontamara.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona, España: Gedisa.
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la Interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Barcelona, España: Gedisa.
- Vidales, C. (2013). *La emergencia del relativismo teórico en la investigación de la comunicación: los sistemas semióticos y comunicativos de producción, reproducción y actualización de sentido*. (Tesis doctoral). Recuperado de <https://rei.iteso.mx/handle/11117/1275>

20

Reinterpretación semiótica para las pantallas en el diseño y las artes

*Semiotic Reinterpretation for Screens in Design
and Arts*

En la tecnología, su interacción

Mtra. Adriana Dávila Ulloa
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

Resumen

La convergencia de medios, la conformación de nuevos lenguajes y los desarrollos tecnológicos, principalmente en la fibra óptica y el 5G, han permeado indiscutiblemente las formas de creación, producción, interpretación y difusión en el *diseño y las artes*.

Se reinterpretará el proceso comunicativo entre dos máquinas propuesto por Umberto Eco para contrastar las modificaciones provocadas por la interacción digital. Actualmente, gracias a las pantallas es posible acceder a un sin número de aplicaciones, productos o servicios, sin embargo, es vital aprender, reinterpretar y asociar desde la semiótica las nuevas estructuras que se crean en un nuevo contexto: el digital.

Palabras clave: semiótica, diseño, arte, metalenguaje, pantallas.

Summary

The convergence of media, the shaping of new languages and technological developments, mainly in fiber optics and 5G, have undoubtedly permeated the forms of creation, production, interpretation and dissemination in the field of Design and the Arts.

The communication process between two machines proposed by Umberto Eco will be reinterpreted to check the modifications caused by digital interaction. Currently, screens make possible to access a plethora of applications, products or services; however, it is crucial to learn, reinterpret and associate, from the point of view of semiotics, the new structures that are created in a new context: being digital.

Keywords: Semiotics, Design, Art, Metalanguage, Screens.

Introducción

No basta con criticar el estado actual de la cultura de la imagen; también tenemos que ser autocríticos con nosotros mismos en tanto que somos, en cierta manera, agentes activos de esta cultura y por lo tanto co-responsables de su situación.
Fontcuberta (2008, p. 17).

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han modificado en apenas unas décadas nuestras percepciones y nuestro qué-hacer, así como un sin número de procesos de producción y hábitos.

El objetivo del presente artículo es reinterpretar desde la semiótica los procesos de producción, las nuevas formas de interacción y comunicación derivadas del uso de las pantallas digitales que han impactado en nuestros procesos comunicativos.

Retomaremos el proceso comunicativo entre dos máquinas propuesto por Umberto Eco para actualizar las nuevas relaciones hombre-máquina. Como estudio de caso, se contrastará el *streaming* y la comunicación sincrónica para reinterpretar dicho esquema. Para ello, se realizó un estudio documental exploratorio-descriptivo de bibliografía, de las últimas tres décadas para localizar temporalmente tanto antecedentes como evolución de los cambios tecnológicos y la reestructuración ante la convergencia de medios y tecnologías.

Esta revisión documental comprueba que los nuevos medios: internet, pantallas digitales, ordenadores, *streaming* y comunicación sincrónica no nos han tomado por sorpresa. En realidad, son el resultado de una serie de cambios paulatinos que al reinterpretarse en la actualidad nos apoyarán a comprender los hábitos digitales, culturales, educativos y sociales que impactan nuestro día a día.

Nos encontramos en un momento en el que poco se ha estudiado acerca de estos cambios tecnológicos, sociales y culturales producidos por las pantallas como mediadoras entre la sociedad y la vorágine informativa que nos rodea. La

problemática, que se vislumbraba principalmente en México, emergió en casi todos los países una vez que nos enfrentamos al SARS-CoV-2 a nivel mundial.

Sin la mediación de las diferentes pantallas análogas y digitales que, junto a la convergencia tecnológica, se colaron hasta los rincones más recónditos de nuestra vida. Tal como lo planteó Israel Márquez: “La pantalla se ha convertido en la prótesis más importante de nuestras vidas, es nuestro principal acceso al mundo” (2015, p. 5), lo indicó cinco años antes de la actual pandemia y ahora es más vigente que nunca.

La sentencia de Márquez, aunque muy oportuna, se aleja de ser una observación nueva. Marshall McLuhan en 1964 ya había detectado que los medios eran “prolongaciones de nuestros sentidos” (1993, p. 45), por su parte, Roger Silverstone propuso en 1990 la necesidad de crear una “sociología de la pantalla”, al identificar el poder que tenían los medios para influir desde los hogares hasta en el trabajo, tanto en las esferas públicas como en las privadas. En su libro, *¿Por qué estudiar los medios?*, afirma a manera de manifiesto que la “meta era abrir, no cerrar cuestiones” (1999, p. 11), aseveración absolutamente provocadora para su tiempo. El autor analizó la pantalla del cine, la televisión y la imagen electrónica, aunque su planteamiento se quedó corto pensando únicamente en el telespectador pasivo de la televisión; no obstante, es un excelente referente ya que su propuesta vislumbraba que esa inercia se modificaría cuando la pantalla se integrara con las funciones del ordenador, como efectivamente sucedió desde 2007 con el teléfono inteligente iPhone.

Tal como lo dedujo Silverstone, la pantalla se convirtió en un objeto social y simbólico más que en un objeto material o una herramienta, en donde se “funden la información y el entretenimiento, las identidades individuales y sociales, la fantasía y la realidad” (1990, p. 82-87).

Convergencia en la pantalla

En 1997, Román Gubern identificó tres macrogéneros en la televisión (p. 141): la información, el entretenimiento y la educación, que si bien ya se habían planteado como objetivos de la BBC, se sumarían a los que años más tarde Lipovetsky y Serroy propusieron para la *pantallasfera*: “Las pantallas de vigilancia, las pantallas lúdicas y las pantallas de ambientación” (2009, p. 22). La pantalla es un conjunto de acceso, mediación, experiencias, recepción y objeto informational, donde se comunica, gestiona e incide en prácticamente todos los aspectos de nuestra vida. Para Carlos Scolari (2018): “Desde una perspectiva semiótica [...] la interfaz es la mediadora de un intercambio que funciona de

manera muy similar a la relación entre autor-texto-lector” (p. 24). Por ello y en concordancia con Scolari, los diseñadores debemos estructurar ese acceso. Más que diseñar la interfaz que medie la interacción entre el dispositivo y los individuos, debemos conectar con el usuario tanto para crear experiencias como para entablar una comunicación con el menor ruido posible.

Si miramos el ámbito del arte, los artistas han sido y son quienes desestructuran, diversifican o experimentan tanto con los medios y las técnicas como con las tecnologías. Ellos son los que confrontan interacción y experiencias, dialogando entre el cuerpo, sentido, dispositivos y espacio. Un ejemplo por destacar es el artista de medios Rafael Lozano-Hemmer, quien explora con el espacio, la participación e interacción con tecnologías digitales. Los artistas se encuentran en constante exploración, no así en la disciplina del diseño.

Reconfiguración de los medios en las pantallas digitales

Una de las grandes distinciones de las pantallas digitales es su dimensión temporal y espacial, de ahí la necesidad de hacer una reinterpretación de éstas y de todo lo que gira en torno a ellas. Si bien la televisión ya tenía la capacidad de reproducir contenido pregrabado y en vivo, con la proliferación de los medios electrónicos y los dispositivos móviles, la inmediatez ha comenzado a jugar un papel preponderante con la incorporación de las pantallas en prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida personal y profesional.

La concepción del tiempo ha reconfigurado la relación del hombre –consciente e inconscientemente– con el mundo en el que vive, ya que “la velocidad no sirve únicamente para desplazarnos con más facilidad; sirve ante todo para ver, para escuchar, para percibir y, por tanto, para concebir más intensamente el mundo presente” (Virilio, 1997, p. 25). Una cualidad que ofrecen las pantallas es la sensación de control y acceso inmediato, cuyo contenido estimula varios sentidos a la vez.

René Rebetez en el prólogo del libro de McLuhan *la comprensión de los medios como extensiones del hombre* apuntaba que: “La importancia de los medios es tal, que determinan toda la comprensión de nuestra época, todos son extensiones de alguna facultad humana [...] estudiarlos es estudiar al hombre” (1969, p. 9). Esto significa estudiar el desarrollo, el comportamiento y la forma de aprender e interpretar el mundo para, a partir de aquí, comprender las pantallas como un medio en donde convergen otros medios como podemos ver en la Fig. 1.

“La televisión no ha hecho más que acomodar [al cine, radio, teatro y periodismo] a su tecnología y a su función espectacular” (1997, p. 141), ante esta



Fig. 1. Esquema de Reconfiguración para la Pantalla de los Medios Digitales.
Fuente: elaboración propia (2020).

observación de Román Gubern, es importante reflexionar que ahora no podemos hablar de nuevos medios tan a la ligera, ya que cada nueva tecnología se apropiá de los medios que le antecedieron, así como de su lenguaje.

Para configurar el sentido en los medios electrónicos, es necesario reconocer e integrar los diferentes tipos de signos para hacer perceptible e inteligible la información, de tal manera que logremos comprender que en la pantalla convergen no sólo medios, sino también distintos niveles que implican tecnologías, herramientas, disciplinas, contenidos y lenguajes (véase Fig. 2); tal y como contemplaba Umberto Eco al decir que: “Cuando emito palabras, imágenes y demás, es necesario que trabaje también para articularlas en secuencias de funciones de signo aceptables y comprensibles” (2005b, p. 228). Arlindo Machado coincide con Eco cuando afirma que: “Eso significa la disolución de las fronteras formales y materiales entre los soportes y los lenguajes” (Machado, 2000, p. 203). Esta articulación demanda una educación formal en quien produce (diseñador o artista), así como una reconfiguración en los parámetros de lectura por parte del destinatario, que ha ido modificando su modo de ver y percibir tanto texto como imágenes que van modificándose en significado y naturaleza (Machado, 2000, p. 204).



Fig. 2. Esquema de Convergencia en la Pantalla.

Fuente: elaboración propia (2020).

Tal como sucedió con la fotografía, el cine, la televisión y posteriormente con las computadoras, actualmente predomina el temor y las posturas apocalípticas que vaticinan la muerte de los medios conocidos. De hecho, lo que deberíamos hacer es enfrentar este miedo para transitar y estudiar la convergencia junto a los nuevos lenguajes que se configuran en torno a las pantallas. Realizar también estudios cuantitativos junto a las neurociencias para demostrar con base científica las afecciones que pueden provocar estos dispositivos.

Para Lipovetsky y Serroy, ya era muy claro que “el nuevo siglo es el siglo de la pantalla omnipresente y multiforme, planetaria y multimedia” (2009, p. 10). Coincide con la visión de la ubicuidad¹ de las pantallas como objeto de investigación en otras disciplinas como sociología, filosofía, psicología, interés que desafortunadamente no ocurre en diseño ni existe suficiente vinculación con otras áreas como medicina o pedagogía.

La postura apocalíptica lejos de aportar vías de análisis o propuestas de enfoque ha retrasado las investigaciones formales, principalmente en las instituciones públicas, lo cual ha provocado una crisis de analfabetismo digital de grandes consecuencias y ha impuesto enormes retos, tal como apuntó el doctor Diego Lizarazo:

1. El término “ubicuidad tecnológica” se acuñó en los años ochenta por Mark Weiser para referirse a la capacidad de algunos objetos (informáticos) de llegar a todas partes: *anytime, anywhere*.

un desafío es que la Universidad no sea anacrónica, que sea capaz de sincronizarse con los desarrollos tecnológicos, con las grandes transformaciones económicas y sociales de nuestro tiempo [...] estamos corriendo el riesgo de ser inactuales [...] nos estamos desactualizando y estamos quedando fuera de varios de los procesos de transformación más importantes. (UAM-X, 2020)

Corremos ese riesgo, porque no nos hemos dado a la tarea de resignificar la tecnología desde un enfoque interdisciplinario. Si las pantallas de manera paulatina se han convertido en un objeto social, también se han convertido en un objeto simbólico que nos permite “expresar la gama completa de nuestras pasiones humanas” (Silverstone, 2004, p. 44). Mejor aún, si comprendiéramos que, tal y como señala Scolari (2018, p. 17), “utilizamos la tecnología y la hablamos, pero, al mismo tiempo, la tecnología también nos usa y nos habla” nos sería menos difícil interpretar la reconfiguración de los lenguajes que se entrelazaron en los medios digitales de las últimas dos décadas.

¿Qué ámbitos de nuestra vida actual son posibles gracias a las pantallas? Detengámonos un momento a reflexionar sobre esta pregunta acerca de nuestros hábitos personales, sociales o laborales mediante la Fig. 3. Si prestamos atención, resulta más sencillo contabilizar el tiempo que no estamos expuestos frente a una pantalla que viceversa. Todo llega mediante una pantalla, vivimos más horas frente a ellas, que realizando casi cualquier otra actividad y este fenómeno se intensificó con la pandemia por el SARS-COV-2.



Fig. 3. Esquema de Rubros. Fuente: elaboración propia.

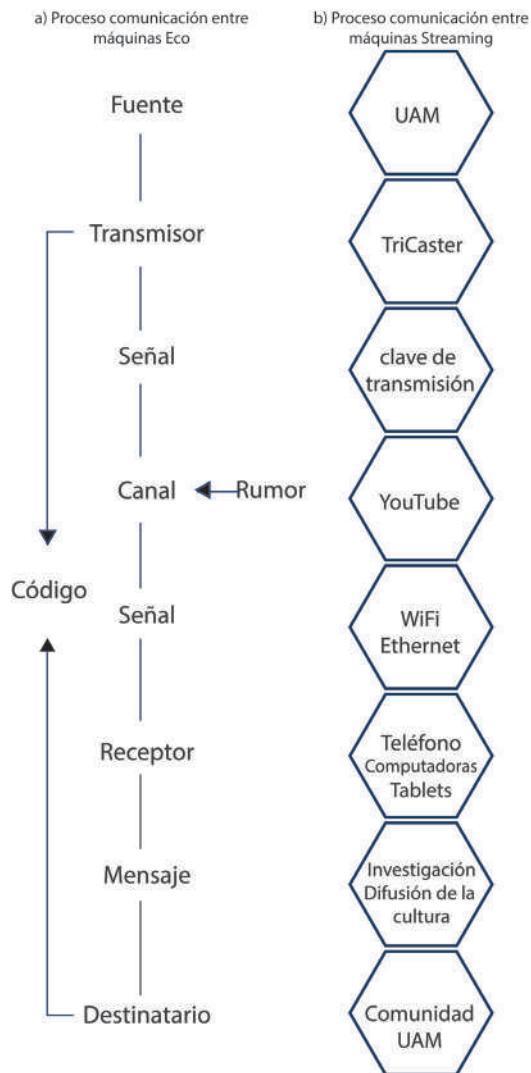
Reinterpretación semiótica

Umberto Eco vislumbró rápidamente lo que implicaba esta proliferación de pantallas y convergencia de medios en la vida y en el comportamiento de la sociedad actual. Por ello, propuso reconocer los diferentes modos de producción en un proceso triple: “La manipulación de *continuum expresivo*, el proceso de correlación de la expresión formada con un contenido y el proceso de conexión entre esos signos y fenómenos, cosas o estados del mundo reales” (2005b, p. 235). De esta manera, tendríamos las primeras pautas para la construcción del sentido, comprendiendo que es el “resultado de su compleja relación mutua” (Eco, 2005b, p. 235), pero resulta difícil estudiar modelos complejos que se confrontan directamente con el método científico que exige separarlos en unidades mínimas y controlables, perdiendo de vista muchas veces que en la correlación de variables está la riqueza y construcción del significado. Desde el punto de vista de Jacques Derrida (2019, p. 123): “desde que aparece el signo, vale decir que, desde siempre, no hay ninguna posibilidad de encontrar en algún lugar la pureza de la “realidad”, de la “unicidad”, de la “singularidad”. Este autor también contempla que una grafía está sometida en su forma y sustancia, ya sea para su producción como para su interpretación, teniendo en cuenta que ambos parámetros se deben examinar con relación al contexto social en el que coexisten (2019, p. 117).

Por su parte, Marshall McLuhan (1969) hablaba de medios que van adoptando o incorporando características de otros medios. Por ejemplo, la prensa aprovechó la palabra hablada y la escrita, incluyó el lenguaje oral con el impreso, albergó historietas e imágenes y se valió de la publicidad para configurarse plenamente. Cincuenta años más tarde la prensa subsiste; si bien es cierto que el patrón de consumo se ha modificado y los periódicos han migrado a medios digitales, complementándose y llamando a profundizar en los contenidos a través de las distintas plataformas, no obstante, no olvidemos que aún existen puestos de periódicos y publicaciones diarias.

La afirmación “todo fenómeno cultural es un acto de comunicación” (Eco, 1968, p. 43) involucra al menos dos actantes y una necesidad de expresarse por medio de ciertos códigos y canales. Eco identificaría que cuando se decide incorporar máquinas a este proceso, será necesario decodificarlas al lenguaje de programación o a la electrónica y para demostrarlo planteó el esquema del proceso comunicativo entre dos máquinas (Fig. 4a). Dicho esquema parte de una fuente, un transmisor –que conlleva un código–, una señal que emite –puede ser analógica o digital–, un canal que generalmente se ve afectado por el rumor y una segunda señal que acoge la información en un receptor que la

decodifica y finalmente la presenta como mensaje al destinatario. El telégrafo era un excelente ejemplo de este modelo; la radio, televisión y los ordenadores no son la excepción.



Figs. 4a y 4b. Esquema 4a, izda. Proceso Comunicativo entre Dos Máquinas. Fuente: Eco (2005). Esquema 4b, dcha. Proceso Comunicativo en Streaming. Fuente: elaboración propia (2020).

Para la época en que fue concebido, la claridad del esquema de Eco ampliaba el modelo emisor-mensaje-receptor, añadiendo un canal y señales que resultan cercanas, tanto al transmisor como al destinatario. El esquema 4a es claramente unidireccional e implicaba un envío de información del punto *a* al punto *b*. Medio siglo después, resulta necesario reacomodar ese esquema y trasladarlo de una visión lineal a otra más orgánica, entendiendo que, gracias a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación, la fuente ya no es ese emisor inalcanzable.

En el Esquema 4a también podemos diferenciar rotundamente cada actante. Esta propuesta de Eco fue útil incluso para el *streaming*², tecnología que ha ido adquiriendo mayor impacto en México, al menos en la última década (véase Esquema 4b). Al *broadcast*³ o *streaming* se le podría aplicar el mismo modelo, con la diferencia que en estos precisos momentos contamos con un número mayor de opciones para elegir de acuerdo con nuestras necesidades, mientras que en el pasado los canales y las señales se encontraban centralizadas y fuera de nuestro alcance.

En México, desde hace una década, algunas instituciones comenzaron a producir y transmitir sus eventos, por ejemplo, el Centro Nacional de las Artes, el Palacio de Bellas Artes, la Universidad de Guadalajara y la Universidad de Veracruz, así como en 2011 CyADtv de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. En este canal, se comenzaron a difundir eventos del departamento de Evaluación del Diseño en el tiempo y posteriormente de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, así como, de la División de Ciencias Sociales y Humanidades desde la perspectiva del emisor. Esta opción de divulgación de la cultura y la ciencia generalmente se organizaba en un auditorio o salón habilitado para conferencias. Una vez que se decidió transmitir vía internet se resolvió dotar de una identidad gráfica televisiva a cada programa, en consecuencia, el material reunido se combinaba junto con varias señales de video en una estación de trabajo mediante su propio *software* que configuraba la señal para enviarla mediante una clave de transmisión a un servidor, o bien, en los últimos años a las redes sociales. Hasta 2019, esa señal era transmitida comúnmente a *YouTube* y los espectadores debían conectarse mediante su computadora personal. Últimamente es posible y más fácil acceder mediante los dispositivos móviles, pues basta con activar los datos o el *Wifi* de nuestro dispositivo para visualizar casi cualquier contenido en la red.

Si contrastamos los dos esquemas (4a y 4b), podemos observar que el propuesto por Eco aplicaba perfectamente a la tecnología tal como se conocía en los sesenta: la comunicación parecía lineal. Sin embargo, desde hace poco más de nueve años y gracias a las páginas electrónicas se tiene la posibilidad

2. El *streaming* es la transmisión de audio o video que puede ser en vivo o bajo demanda.

3. Por *Broadcast*, se entiende la transmisión de información que es enviada a múltiples destinatarios en una red sin que exista necesariamente una retroalimentación.

4. Tanto *zoom* como *meet* son programas de comunicación sincrónicos que permiten a los usuarios realizar videollamadas a un gran número de participantes, se puede acceder mediante teléfono, computadora o tableta. La interacción se logra mediante la conexión simultánea y la posibilidad de activar audio y video al mismo tiempo.

Estas aplicaciones han enriquecido la experiencia de comunicación con un chat y las posibilidades de compartir pantalla, tanto por parte de uno de los participantes, como para tomar el control de la máquina de un participante vía remota.

de condensar la señal de video junto a un programa de chat en vivo, lo que resultó un primer cambio fundamental, ya que permitió la interacción en tiempo real. Aunque sala de chat y *videostreaming* trabajaban de manera independiente, al convivir en la misma página web teníamos la posibilidad de comunicación y retroalimentación en vivo. Éste fue de los primeros pasos hacia la comunicación de tipo sincrónica que ahora conocemos como las aplicaciones de *zoom* o *Meet*.⁴

Estas dos últimas plataformas catapultaron la carrera de las redes sociales a las videoconferencias simultáneas. En pocos meses, otras redes sociales como *WhatsApp* y *Facebook* comenzaron a ofrecer no solo servicios de transmisión en vivo tipo uno a muchos, sino también la posibilidad de acceder y participar los concurrentes con audio y voz al mismo tiempo. A inicios de 2020, se pensó que la comunicación sincrónica tardaría años en incorporarse a las diferentes redes sociales, sin embargo, actualmente la comunicación entre dispositivos se ramifica de forma exponencial como podemos observar en la Fig. 5. La fuente (un individuo o una institución) tiene la opción de elegir entre los diferentes transmisores: una computadora, tableta o teléfono celular. Pueden decidir si conectarse a internet con sus datos (4G) o conectarse por *Wifi* a la aplicación que prefieran *meet* o *zoom* y, al mismo tiempo, con esta última enviar simultáneamente a su canal de *YouTube* o página de *Facebook* donde los espectadores interactúan con un gran número de seguidores que cuentan con dispositivos (teléfonos, tabletas, televisores inteligentes o computadoras) con conexión a internet que, a su vez, comparten y comentan en sus redes sociales el contenido en tiempo real o diferido.

En una pantalla, ya sea teléfono, tableta o computadora con conexión a internet, una persona puede descargar un gran número de aplicaciones, que una vez que se le otorgan los permisos para la utilización del micrófono, la cámara fotográfica es capaz de compartir o conectarnos a cualquier parte del mundo con conexión a internet.

Vale la pena resaltar que no solamente existe conexión entre un gran número de personas al mismo tiempo en una sola aplicación, sino que esa aplicación es capaz de recodificarse e insertarse en otras redes sociales que, a su vez, se replican entre los miembros de la misma u otras redes, por consiguiente, va quedando una huella al almacenar cada evento en diferentes plataformas. En virtud de este principio, se resignifica el concepto de lo efímero de las transmisiones y de los acontecimientos, también se replantea la concepción de nuestra memoria.

Para Martín-Barbero y Sandra Corona (2017, p. 56), “la percepción del tiempo [...] está marcada por las experiencias de la simultaneidad y lo instantáneo.

Vivimos una contemporaneidad que confunde los tiempos y los aplasta sobre la simultaneidad de lo actual, sobre el culto al presente". Culto que se lleva al límite tanto con el *streaming* como con la comunicación sincrónica al advertir que ahora nos falta tiempo para ver los numerosos contenidos que existen en tiempo real.

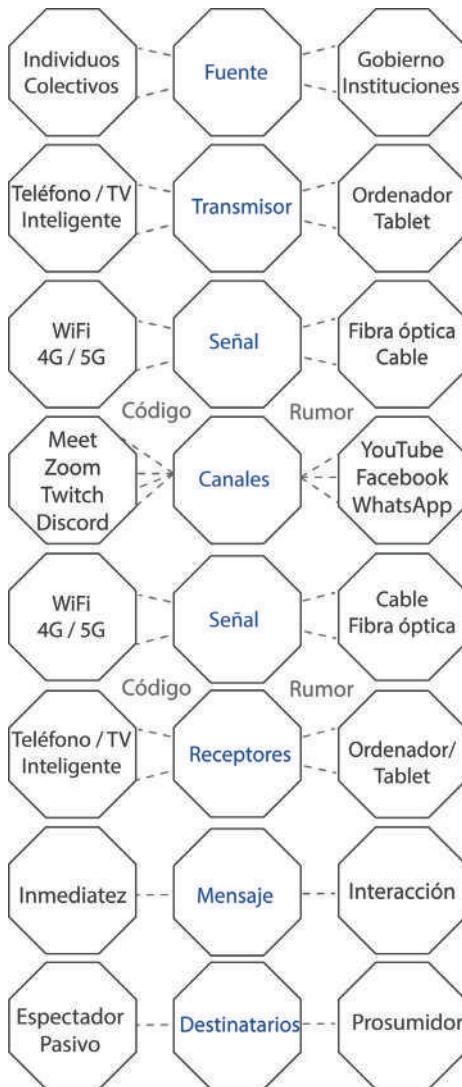


Fig. 5. Esquema de Comunicación Sincrónica. Fuente: elaboración propia (2020).

A raíz de la miniaturización de los dispositivos y el aumento en la capacidad de los procesadores, las pantallas alojan en sí mismas el transmisor, por lo tanto, son capaces de emitir y recibir las señales a un sinnúmero de canales y a uno o varios receptores. Por ende, las pantallas son al mismo tiempo transmisor, señal y canal, así como un dispositivo de captura y de edición que le otorga mayor dominio al destinatario de recibir y convertirse en productor, de tal suerte que el proceso de comunicación tiene mayores alternativas, tal como lo muestra la Fig. 6. Si resignificamos el proceso de comunicación como unidades modulares, es menos complejo adaptarnos a los diferentes usuarios y a sus hábitos de comunicación y consumo; también en este esquema observamos que se puede cerrar el proceso o bien reiniciarlo de modo que emisor y destinatario al encontrarse más cercanos tienen la posibilidad de transformarse de destinatario a emisor.



Fig. 6. Esquema de Resignificación del Proceso de Comunicación.
Fuente: elaboración propia (2020).

5. Narrativa que reconoce la convivencia de diversos medios a los que se tiene acceso por numerosas plataformas, donde una historia es contada dependiendo de las particularidades de cada una.

En la narrativa transmedia, existe una interacción entre los destinatarios que nutre la propia narrativa.

6. Acrónimo de las palabras productor y consumidor que se refiere a la capacidad y posibilidad que tiene un usuario o espectador de reappropriarse del contenido y modificarlo, para enviarlo nuevamente siendo él mismo el emisor.

Con la actualización continua y la proliferación de *software* y aplicaciones en la producción audiovisual o en los medios electrónicos, no basta con reunir la información y emitirla, es necesario conocer en qué canales se difundirán los mensajes para diseñarlos en función del lenguaje, la duración o los formatos. Por ello, se sugiere contemplarlo como una narrativa transmedia,⁵ la cual confiere al destinatario la posibilidad de ser un actante en la construcción y difusión del mensaje, convirtiéndole en prosumidor⁶. Un suceso que era negado o se di-

ficultaba en gran medida con los medios tradicionales. Ahora, la comunicación centralizada uno a todos se amplifica de tal manera que cualquier persona con un dispositivo con señal de internet que además capture y edite puede emitir un mensaje en casi cualquier punto del globo.

Por supuesto, aunque internet es considerado un medio masivo, en realidad ahora dependemos en gran medida de los grupos conectados a los canales de difusión, como consecuencia, cada vez estamos más segmentados, resulta desacertado seguir pensando en que tenemos masas homogéneas con los mismos deseos e inquietudes.

En contraste, existe una gran oportunidad de compartir contenido de manera gratuita y trabajar de manera colaborativa en la red; estamos conectados y aprovechando la formación de comunidades que se desvinculan cada día más de las grandes industrias. De ahí que se ha desarrollado la manera de monetizar casi todas las plataformas y con ello capitalizar el contenido, por lo cual se observa el éxito de algunas industrias culturales y la publicidad.

En este campo, la investigación de G. Péninou se puede considerar un parteaguas para el estudio semiológico, ya que la publicidad atraviesa todos los medios y su significación requiere un estudio transversal, considerando los puntos de contacto y relación con otras disciplinas para proponer una evolución de las concepciones en materia de comunicación publicitaria (véase Fig. 7).

Valor	Referencia	Actitud	Registro
Dominante	Cultural	Creativa	
La percepción	Psicología de las facultades mentales	Impacto visual Valor de atención Memorabilidad	Sensorialidad
La motivación	Psicoanálisis	Mensajes motivativos Pertinencia del contenido	Sensibilidad
La significación	Lingüística Semiología	Mensajes significantes Pertinencia de expresión	Sentidos

Fig. 7. Esquema de Evolución de las Concepciones en Materia de Comunicación Publicitaria. Fuente: Péninou (1976).

Existe una excesiva cantidad de información, imágenes, videos y audios que compiten por la atención de unos usuarios cada vez más conectados, pero sobresaturados e invadidos en su tiempo y en su espacio.

Reinterpretación de las pantallas durante la pandemia por SARS-CoV-2

En definitiva, con los ámbitos personales, sociales y laborales trastocados, especialmente en los últimos meses a causa de la pandemia, existe una necesidad inminente de modificar y reinterpretar nuestra actitud frente a las pantallas. Un primer paso sería reflexionar sobre las actividades que estábamos acostumbrados a hacer con estos dispositivos y las que hacemos ahora. Tras la contingencia sanitaria, de un día para otro nuestras principales actividades y el contacto con el mundo se han visto mediadas por las pantallas electrónicas, las mismas que poco a poco fuimos adoptando en lo profesional, íntimo y social.

Por décadas, se han satanizado las pantallas por ser replicadoras de contenido basura, por manipular, por ser causantes de desórdenes del comportamiento, provocar falta de atención o promover conductas violentas, especialmente por jugar videojuegos; sin embargo, pocas son las investigaciones que se han dedicado a fortalecer la reflexión acerca de los hábitos, las conductas y los cambios cognitivos que implica la comunicación mediada por las pantallas.

Nuestra actitud y prácticas para escribir, leer o nuestra retención también se han visto alteradas. Mucho se ha hablado que la lectura ha disminuido en casi todos los países, sin embargo, se escribe y se lee, existe una ingente cantidad de textos cortos (chats) dentro de la turbulencia de información en la red. Observando esta dinámica, Paolo Fabbri (1998) tenía la impresión de que “la escritura cambiaría pronto [...] indicio de que los nuevos medios estaban influyendo en la forma de escribir”, así como la de ver televisión o cine, la forma de contactarnos con otras personas, de viajar o de consumir.

En este contexto, es poco lo que actualmente sabemos sobre la efectividad de las pantallas lúdicas, excepto por las cifras del mercado que se empeñan en medir minuciosamente su consumo. La pandemia y la “nueva normalidad” han demostrado que no conocemos cuál es el alcance que pueden tener las pantallas educativas, pero resulta fácil detectar que el contenido es deficiente como apoyo didáctico, ya que no se tenía contemplado el tiempo de atención de los usuarios, las pautas de contenido que les divertían e interesaban, ni el tiempo que estaban dispuestos a utilizar los dispositivos por decisión propia. En este punto, vale la pena resaltar que utilizar una pantalla era una práctica libre y no impuesta como ahora, por lo que cambia por completo nuestra actitud frente a ellas, ya que anteriormente estábamos acostumbrados a distraernos y socializar, ahora es absolutamente diferente.

Desde marzo de 2020, tanto en el campo laboral como en el educativo la mayoría de la población ha tenido que incorporarse a la educación y al trabajo a distancia mediada por las pantallas, ya sea por la televisión o la computadora, algo impensable en otro tiempo y otras circunstancias. Ahora se realizan múltiples tareas con mayor normalidad. Por ello, la disciplina del diseño debe plantearse un nuevo tipo de intervención en este nuevo panorama y unirse multidisciplinariamente a buscar soluciones a los múltiples retos que se presentan día a día.

Es evidente que la Secretaría de Educación Pública no contaba con material suficiente y de calidad para dar respuesta a la situación actual, tampoco lo estaba cuando se propuso el proyecto de Enciclomedia durante el sexenio 2000-2006 del presidente Vicente Fox y que terminó en un rotundo fracaso. El hecho de no haber tomado las acciones necesarias desde ese entonces ha traído consecuencias desconcertantes en los niveles básicos. Desafortunadamente, el caso se replica en la educación media superior y superior al no estar preparados para una modalidad virtual, aun cuando todo apuntaba desde hace más de tres décadas que era inminente este cambio.

La realidad es que por ahora y en adelante será cada vez más habitual:

- Comunicarnos “desde casa”
- Educarse “desde casa”
- Laborar “desde casa”
- Socializar y reunirnos “desde casa”
- Disfrutar de entretenimiento “desde casa”
- Consultar al médico vía telefónica o de manera virtual “desde casa”
- Adquirir productos *on line* “desde cualquier lugar”
- Acceder a la cultura y el arte “desde casa”

En la primera mitad de 2020, enfrentamos grandes retos ante la revalorización de la concepción que teníamos de movilidad, de nuestras prácticas sociales, de las relaciones personales y políticas, de nuestros derechos laborales, hábitos, ritmo de vida. Ante las recomendaciones de resguardarse en casa emitidas por la Secretaría de Salud y la necesidad de no detener la economía ni la educación, tanto empresas como instituciones de educación en todos los niveles tuvieron que replantearse sus modelos y por fin actualizarse, principalmente gracias a los medios electrónicos.

Mientras que padecimos por décadas en una zona de absoluta comodidad y desconfianza por la inseguridad y recelo ante lo digital, estos últimos meses han servido para incentivar a las generaciones que se habían negado a aprender a utilizar teléfonos inteligentes, computadoras o el comercio electrónico a apropiarse sin más remedio de estos dispositivos, de tal suerte que han comprendido que no son exclusivamente objetos de entretenimiento. De forma semejante, por fin se han reinterpretado prejuicios arrastrados durante años. Se conoce que ni las pantallas ni la comunicación sincrónica o asincrónica son la solución a todos nuestros problemas de comunicación o educación, también que no son la panacea; ahora mismo, nos encontramos en una zona de aprendizaje, por lo tanto, es el momento justo en que podemos reformular y orientar nuestros objetivos, para resultar beneficiados. Es vital entender que no se trata de eliminar lo que ya conocíamos, sino de adoptar y apropiarnos de las tecnologías, de nuestro aprendizaje y de la manera en la que percibimos el mundo. Del mismo modo, será significativo deshacernos de las etiquetas de consumidor y usuario que nos han impuesto y a las que hemos cedido. Debemos recuperar nuestra privacidad, nuestro espacio y nuestro tiempo, aunque esto implique, incluso, un acto revolucionario: deshagámonos de la ansiedad y recobremos el poder de apagar las pantallas.

Conclusión

Derivado de la investigación documental y a la reestructuración del proceso lineal de comunicación entre máquinas planteado por Eco, es viable actualizar dicho proceso y entenderlo como un entorno modular donde se vinculan las diferentes aplicaciones, funciones, medios, lenguajes y señales con una gran diversidad de usuarios que utilizan en su día a día las pantallas digitales.

Al reinterpretar desde la semiótica el fenómeno de las pantallas digitales ante la convergencia tecnológica actual podemos dejar de encasillarlas a un simple soporte. La pantalla digital es un dispositivo de recepción, reproducción, producción y emisión, es mediación, es temporalidades y espacialidades, prótesis y extensión de nuestra percepción. Es en suma comunicación, interacción e inmersión.

Negar o no estar atentos a la evolución de los dispositivos, nos aparta de comprender la configuración de los lenguajes que se entrelazan en las pantallas digitales.

Todo aquello a lo que podemos acceder en pantalla se ha ido reconfigurando en el último medio siglo. Nuestra comprensión del mundo cambió y se intensificó involucrando casi todos los sentidos y permeando múltiples aspectos,

tanto individuales como colectivos. Es ineludible reestructurar nuestra actitud de cara a la ubicuidad de las pantallas, en una estructura social tan diversa como desigual en lo económico y educativo que provoca un acceso particular a la información y, por tanto, a la construcción del sentido.

La brecha generacional y el alto grado de analfabetismo digital que existe entre los diferentes sectores de la población es una tarea que no debemos tomar a la ligera. Pese a que existe una generación que creció con los dispositivos móviles, ha sido difícil para las generaciones anteriores conectar con los más jóvenes, comprender que su atención, lectura y procesos de aprendizaje se han modificado.

Las pantallas han extendido nuestros sentidos y con ello nuestra comunicación. Por tanto, los inmigrantes digitales, bien por necesidad o bien por temor, fueron quedándose relegados, tanto tecnológicamente como cognoscitivamente. En gran medida, porque les ha sido completamente extraño el entorno virtual, tal como señala Fabbri (1998): “el mundo de la juventud es una galaxia de idiomas diferentes”. Los adultos mayores se negaron a conocer esa nueva semiosfera, pero no sólo eso, los jóvenes, según Fabbri, comenzaron a desarrollar “una relación diferente con la tecnología”, más natural y con menos prejuicios.

Consideramos que se debe continuar explorando los medios y sus lenguajes para identificar de manera clara las nuevas relaciones y habilidades que estamos adquiriendo o, peor aún, perdiendo por los procesos de mediación.

Es un buen momento para recordar lo que explicaba Isaac Asimov (1992, p. 106): “la tecnología acude en nuestra ayuda”. Es necesario asumir que el escenario ha cambiado y ya no se trata de ciencia ficción; ahora resulta vital reinterpretar y transitar hacia una convivencia con los medios y los dispositivos, donde se respete nuestra privacidad, la forma de relacionarnos, de extender nuestros sentidos y la manera de comprender el mundo.

Bibliografía

Asimov, I. (1992). *La receta del tiranosaurio. Vol. I. Nuestro futuro.* México: Edamex

Derrida, J. (2019). *De la gramatología.* México: Siglo XXI.

- Eco, U. (2005a). *Tratado de semiótica general*. México: Debolsillo.
- Eco, U. (2005b). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. México: Debolsillo.
- Fabbri, P. (1998). *Nuovi media e nuovi linguaggi*. Recuperado de https://www.paolofabbri.it/interviste/nuovi_media/
- Fontcuberta, J. (2008). *Por una nueva pedagogía*. en *La ubicuidad de la imagen*. Recuperado de <http://ubiquitat.dialegskrtu.cat/es/category/dialogo-1/>
- Gubern R. (1997). *Medios icónicos de masas*. España: Historia 16
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lizarazo, D. (2020). *Universidad nodo: modelo para la formación de comunicadores en la era digital*, [video de Facebook live]. Página de Facebook: Laboratorio Aula Multimedia UAM-X. Recuperado de <https://www.facebook.com/LAM.UAMX/videos/407291806858051>
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros de rojas. Universidad de Buenos Aires.
- McLuhan, M. (1993). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana.
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.
- Martín-Barbero, J. & Corona, S. (2017). *Ver con los otros. Comunicación intercultural*. México: FCE.
- Péninou, G. (1976). *Semiótica de la publicidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*. España: Gedisa.
- Silverstone, R. (1990). *De la sociología de la televisión a la sociología de la pantalla. Bases para una reflexión global*. Telos. N° 22, junio-agosto. Madrid: Fundación Telefónica.
- _____ (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Virilio, P. (1997). *La velocidad de la liberación*. Buenos Aires: Manantial.

21

De la subjetividad dual al efecto Eros. Cuerpos virtuales sensibles

*From Dual Subjectivity to the Eros Effect.
Virtual Sentient Bodies*

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

En la tecnología, su interacción

Resumen

Los términos teóricos *sentient emanating bodies*, subjetividad dual y efecto Eros se examinan en el contexto del *metaverso*. Éste se constituye como un conjunto de arreglos técnicos, subjetivos y de comportamiento social, desencadenados por vivir, comunicarse e interactuar en línea conectados permanentemente a las redes de información y las sociales. En el metaverso, cualquier cuerpo sensible es capaz de “sentirse a sí mismo” y al mundo, incluso a nivel masivo, precediendo y superando percepción, lenguaje y ubicación física. Esta articulación se integra por *the vibe*, la autoempatía y la subjetividad dual, constitutivas de la transferencia entre producción de sensibilidad y subjetividad en el metaverso.

Palabras clave: cuerpo(s) sintientes, autoempatía, subjetividad-dual, metaverso.

Summary

The theoretical terms Sentient Emanating Bodies, Dual Subjectivity and the Eros Effect are examined in the context of the Metaverse. This latter is a set of technical, subjective, and social behaviour arrangements triggered by living, communicating and interacting online, as one is permanently connected to information and social networks. In there, any sensitive body is capable of feeling itself and the world, even at massive scale, preceding and exceeding perception, language and physical location. This articulation is built up from The Vibe, Autoempathy and Dual Subjectivity, constitutive of the transference between the production of sentience and subjectivity in the Metaverse.

Keywords: Sentient-Bodies, Autoempathy, Dual-Subjectivity, Metaverse.

Introducción

El artículo que aquí se presenta es un *ensayo y no un reporte de investigación* sobre el tema descrito en el título. Este autor está consciente de que algunos términos y temas que se tocan en él pueden no ser de conocimiento general para un público amplio, por lo que ha procedido a clarificar y resumir las referencias y agregado algunas notas a pie de página con la idea de quien lo requiera pueda complementar la información sobre ellos. También se han agregado temas como la existencia de entornos y mundos virtuales (distintos a los games), avatares, estética virtual, *Second Life*, etcétera. Así mismo, la necesaria referencia al “motor” original de este texto (y otros trabajos de investigación del autor desde 2010 a la fecha) que es la investigación doctoral y su respectiva tesis para obtener el grado de *PhD in Media Studies* por la Universidad de Western Ontario Canadá, en diciembre de 2012. Quién así lo desee, puede consultar dicho trabajo en¹.

1. Francisco Gerardo Toledo Ramírez. "Because I am Not Here, Selected Second Life-Based Art Case Studies. Subjectivity, Autoempathy and Virtual World Aesthetics" (2012). Recuperado de http://works.bepress.com/fco_gerardo_toledo/2/

Cuerpos sensibles (sintientes) virtuales

2. En primer término, hay que decir que Second Life (SL), NO es un "juego" de computadora, o en línea, como -aún hoy en día- pudiera pensarse. Se trata de una comunidad, entorno, "experimento" o mundo virtual en el que cualquier persona (adulta), de cualquier parte del planeta, con una cuenta oficial puede interactuar con los demás a través de un avatar personal. En ese sentido, no hay puntaje qué obtener, niveles en los cuáles avanzar o contrincantes a los que hay que vencer o eliminar. No existe un objetivo específico principal, más allá del de "socializar". El interés para explorarlo y hacerse con una "segunda vida" virtual dentro de SL es personal y subjetivo, y radica en la capacidad de cada persona para socializar, aprender a diseñar, construir y programar objetos y espacios, comerciarlos e intercambiarlos, crear arte, música, relaciones humanas de todo tipo y experiencias colectivas virtuales, etcétera, lo que le da sentido a una compleja narrativa que se elabora alrededor de cada avatar o persona virtual. La definición que de SL hace Wikipedia (en español) es clara y concisa:

El objetivo principal de este texto es demostrar cómo y por qué la experiencia virtual e híbrida en el metaverso constituyen evidencia del carácter profundamente sensible (sintiente) de los cuerpos virtuales y cómo esto influencia y repercute en nuestra percepción, subjetividad y afectividad en ambos mundos: el actual (real) y el virtual; tanto si se trata de avatares, en entornos virtuales como *Second Life*² (SL), o de nuestra percepción y subjetividad aumentadas, como ocurre al interactuar cotidianamente con los demás, en el metaverso o a través de la realidad aumentada en games y aplicaciones similares. Para ello, me referiré a ciertos términos y conceptos, como el efecto Eros, *the vibe*, *sentient bodies*, que provienen de campos disciplinares de estudio independientes del diseño y las artes visuales.

Una parte importante de la obra del filósofo de la comunicación Jason Del Gandio (2014, p. 28-58) se centra en la construcción de una teoría del efecto *Eros* (EE) partiendo de la obra de Georges Katsiaficas, quien construye su propia noción del EE a partir de la *crítica de la cultura* de Herbert Marcuse y la *filosofía de la sensibilidad* de Eugene Gendlin (Del Gandio, 2014, p. 4). Gendlin es un epistemólogo dedicado a la construcción de una teoría del conocimiento basada en la conciencia encarnada. El análisis de estas perspectivas me permite trazar un marco teórico mixto: fenomenológico y estético digital (virtual) sobre el tema de la sensibilidad y los cuerpos en el metaverso. Es importante aclarar que, originalmente, el efecto Eros era una herramienta de análisis apropiada para explicar el despertar político de masas populares conectadas por (y para) el auge de rebeliones espontáneas. Según Katsiaficas, esto ocurre a través de una *erotización de la política y la vida cotidiana*: "...que motiva a las personas a crear un mundo alternativo de solidaridad, autodeterminación y refundación de las relaciones sociales [...] es la psique humana, programada de manera innata para [la búsqueda de] la libertad, la justicia y la liberación" (Del Gandio, 2012, p. 1). En ese sentido, Jason Del Gandio desarrolla tres extensiones teóricas al argumento de Katsiaficas, que utilizaré para profundizar en la comprensión del EE dentro del metaverso:

1. El fundamento del efecto *Eros* es el cuerpo sensible (sintiente).
2. El concepto del cuerpo sensible (*sintiente*) como un organismo creador de realidad (y de sentido, agregamos nosotros) es una justa descripción de la condición del Ser en el metaverso.
3. El fenómeno de la emanación corporal (*emanating bodies*) denominado "la vibra" (*the vibe*) es una manifestación tangible e influyente de los cuerpos

sensibles (*metáversicos*, agregamos nosotros).

En mi experiencia, establecido lo anterior, el metaverso puede ser descrito como “ese modo” actual y normalizado de estar conectados permanentemente (o casi) a las redes tecnodigitales de información y las sociales; pero también a los juegos (*games*) y los entornos (mundos) virtuales y de la realidad aumentada.

Por lo tanto, mi perspectiva sobre el metaverso fusiona los conceptos de *cuerpos sensibles y emanantes en el mismo término de “la vibra” (the vibe)*. La razón es simple: en los intercambios estéticos dentro de los mundos virtuales, los pulsos vibracionales digital-informativos tienen el poder de transformarse en encarnación e identidad/personalización de los avatares (nuestra extensión multipersonal en el metaverso). Además, tienen la capacidad de generar narrativas que crean sentido: para uno mismo y para personas de diferentes culturas, orígenes e identidades que pueden estar ubicadas en diferentes rincones del mundo en un espacio-tiempo virtual dado. Esto es así, hasta el punto de que *la vibra* es capaz de generar respuestas carismáticas, empáticas y de movilización emocional a escala local y masiva, ya sea en los mundos virtuales, games, interacción en redes sociales o una combinación de cualquiera de ellas (Toledo, 2013). Por lo tanto, *the vibe* (*la vibra*) significa *una vibración, un conjunto de sensaciones o alguna variación de las mismas*. En un sentido analítico más convencional, una consecuencia evidente y masiva es que el voluminoso cuerpo principal de investigación académica se centre en paradigmas científicos al respecto, por ejemplo y más notablemente: el de la bioenergía (*la energía electromagnética generada por los átomos y las células de nuestro cuerpo físico*) y las nuevas teorías sobre *Affective & Quantum Computing*. En este texto, sin embargo, me enfocaré sólo en *paradigmas fenomenológicos, por ejemplo: la constitución de experiencias personales en el metaverso como elementos fundamentales para el surgimiento de “la vibra”*.

“Second Life (abreviado SL, en español Segunda vida) es una Comunidad Virtual lanzada en junio de 2003, desarrollado por Linden Lab al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios, conocidos como “residentes”, pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados viewers (visores), los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo y crear y comerciar propiedad virtual y ofrecer servicios entre ellos. SL está destinado a mayores de 18 años”. Recuperada de https://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life

Afectividad, *the vibe* y la estética de los mundos virtuales

Desde hace tiempo (finalización de mi tesis doctoral, 2012), estudio cómo nuestro sí-mismo (*the self*) experimenta los entornos virtuales como *un fenómeno intersubjetivo, sensible y existencial*. Esta perspectiva coincide con la de Gandio. Según éste, el enfoque original de Gendlin sobre el cuerpo sensible, incluye la cuestión de la afectividad (siguiendo a Husserl): “De hecho, Gendlin asume que los humanos piensan junto con la propia afectividad del cuerpo, esta idea surge de extender la noción de la ‘primacía de la percepción’ de Maurice Merleau-Ponty” (Del Gandio, 2012, p. 31). Dicho de otra manera: se asume que el *cuerpo es un organismo experimental que responde a sí mismo y a su entorno*

de una manera sintiente (sensible).

En este sentido, el concepto de Herbert Marcuse *the new sensorium* resulta relevante y le permite a Katsiaficas concebir la experiencia corporal como emanante, siguiendo un nuevo modelo de experiencia constituido por entornos alternativos, que podrían impulsar la acción revolucionaria. Mi enfoque –reitero— no está puesto sobre los importantes componentes filosóficos o socioculturales de la revuelta social, la rebelión o la movilización de masas, sino sobre aspectos que conectan *ontologías del cuerpo* con aquellas de la *subjetividad* y la *encarnación (embodiment)* en el *metaverso*. Por eso, afirmo que los seres humanos contemporáneos experimentamos el mundo, en y a través del metaverso, como un *nuevo sensorium*: continuo, mutable e híbrido (real/virtual), a través de la *identidad-flujo* y de los diversos estados simultáneos de nuestros múltiples cuerpos y *personae* en los entornos virtuales. Hacemos esto a través de la representación digital de nuestro sí-mismo, proyectada en la realidad metaversica. Esa condición, aunque compleja, se ha hecho común en la vida cotidiana atravesada por pulsos digitales. En investigación anterior, he discutido varios aspectos de ella, como proceso: como la noción del *yo individualmente social* (Toledo, 2013, p. 58-59), que, en aras de la brevedad, no se abordan aquí.

Según el investigador y filósofo Thomas Metzinger, el sí-mismo (*the self*) no existe realmente, más bien, es la conciencia la que extiende y elabora la idea de ella (sí-misma) para dar forma a un modelo fundamentado del yo. En otras palabras: el yo no es una cosa sino un proceso (Metzinger, 2011). Por ello, en este texto se asume que el *metaverso* es el *nuevo sensorium* que obliga a nuestro cuerpo a constituir un sentido de sí-mismo, proyectado como un otro yo: un sí-mismo-como-otro (yo), ya sea *performando* en la realidad actual (real), en la virtual o en la realidad aumentada. Esa duplicación o extensión le permite al *self* actuar dentro y fuera de patrones convencionales. Lo que a su vez permite que los cuerpos socialicen libremente y (en ocasiones) se muevan más allá del actual régimen de control de los límites del biopoder (*Thanatos*), a través de la interacción social y la vivencia estética o afectiva-colectiva. Por lo tanto, para manifestar un mundo de conexión sensorial, sintiente y sensual, la realidad virtual –habilitada por la tecnología y la telepresencia– nos impulsa actuar racionalmente, primero, y, casi inmediatamente después, sobre los impulsos eróticos que son naturales a la mente y el cuerpo humanos.

Mi investigación sobre arte basado en Second Life (tema de la investigación doctoral) me ha permitido presenciar, categorizar y comprender este proceso, *in situ*. De acuerdo con los hallazgos de este trabajo, la subjetividad dual, la autoempatía y el intercambio estético resultan ser componentes esenciales de

los cuerpos sintientes (cuerpos emanantes), virtualmente manifestados como “la vibra” (*the vibe*).

Es lo que se atestigua y analiza en los cuatro casos de estudio de la tesis: en el trabajo de talentosos artistas-avatares, como Gazira Babeli, Eva & Franco Mattes, China Tracy (Cao Fei) y Bryn Oh. Los cuatro son artistas-avatares que utilizaban, en esa época, la plataforma de *Second Life* como *materia prima para sus obras de arte virtual* (entre 2006 y 2013) (Toledo, 2012, p. 56-59). La expresión SL como materia prima artística (*Second Life as Art's Raw Matter*) se refiere a una característica común entre los cuatro artistas, por un lado: es el proceso fundamental del que deriva el acto de proyectarse en *un sí-mismo, como otro-yo* dentro del intercambio estético en condiciones *metavérsicas*; por otro, en un entorno virtual como SL, uno está realmente presente en ambos mundos (el actual y el virtual) a través de una red de mentes y cuerpos ubicados en diferentes rincones del planeta, conectados e interactuando en un lugar común y particular a través de la ilusión, mitopoiesis y la “magia” (para utilizar una metáfora del estetólogo *New Media*, Florian Cramer) es decir: *magia-código* con el poder de animar la vida en lo artificial y la acción en lo inmaterial, a través de varios canales multimedia (como se pudo apreciar en la presentación audiovisual).

Unir *Actual Worlds* y *Virtual Worlds* significa, sobre todo, desencadenar un *intercambio de lo simbólico a lo subjetivo* y a lo colectivo. Los cuatro artistas examinados, aunque desde diferentes ángulos y objetivos estéticos, crean arte involucrado con la liminalidad, la telepresencia y el “juego” metamórfico de la



Fig. 1. SEQ Figure 1* ARABIC 1. Lacan Galicia. Mi avatar principal en Second Life, práctica de Tai Chi con el amigo Albert Dionysus. Captura de pantalla octubre 2019.

Fuente: © Gerardo Toledo.

identidad-flujo. Ellos efectuaban esas operaciones con un notable sentido crítico, tanto de la vida virtual como de SL. Dicho de otra forma: su obra en SL desafía las bases éticas y ontológicas que Linden Lab (creadores de SL) diseñaron originalmente para la plataforma, creando artísticamente obras de arte transgresoras, desafiantes y notables dentro, fuera, a través de y con las ontologías básicas de SL. Por esa razón, afirmo que esos cuatro artistas produjeron un cambio en el *ethos* y la plasticidad del arte virtual en SL y también en el público y las masas de personas que interactuaban con sus performances y obras de arte. Su obra, en el momento de mi investigación (2007-2012), representaba el cambio estético clave ya comentado y delineado anteriormente.

Recapitulando: esa praxis artística, en condiciones metaversicas, se fusiona estética y políticamente, en los procesos discutidos aquí para el EE y *the vibe*. Vale la pena mencionar, adicionalmente, que el enfoque de mi investigación contribuye al desarrollo del concepto de “rematerialización del cuerpo en los entornos digitales y en el *metaverso*” de Anna Munster. En mi opinión, se trata de un conjunto de acciones subjetivo-colectivas movilizadas por *the vibe*, al momento del intercambio estético, es más, en el caso de Gazira Babeli y Eva & Franco Mattes, lo político y lo estético se fusionan, amalgaman y proyectan en el resultado directo de sus famosos performances en SL (Toledo, 2012). Es importante enfatizar que no se necesita escapar de lo real sólo porque la materialidad tangible se modele de manera no convencional a través del código. Más bien, esa es la oportunidad tentadora para experimentar la extensión y rematerialización de “nuestro” cuerpo en lo digital, en un nivel simbólico, mediante lo virtual, pero que es real-real como ilusión.

Artistas-avatares talentosos como Gazira Babeli, Eva y Franco Mattes y otros (por ejemplo, el colectivo de artistas *Second Front*) creaban obras de arte basadas en SL para satirizar y criticar al *status quo* de la época, con humor crítico, radical y ácido. Ejecutadas y difundidas colectivamente, sus acciones y obras constituyen una manifestación virtual de *the vibe* y una respuesta estético-política de los cuerpos sensoriales; de lo individual, al nivel masivo y colectivo, movilizados por las condiciones sensoriales y psico-perceptivas del metaverso.

Ahí, nuestro cuerpo se “siente a sí mismo” y al mundo que lo rodea y esa sensibilidad opera antes y después de que poseamos cualquier percepción definitiva del mundo. En consecuencia, en el metaverso, tanto nuestros avatares como nuestros cuerpos virtuales, experimentan, más o menos, las mismas cosas que nosotros en la vida actual a través del estado *fluyente* de la identidad (ampliada y multiplicada). Aunque no somos conscientes puntualmente del mundo del procesamiento, la computación y todos los procesos técnicos involucrados en la creación del entorno virtual, si los estamos, *principalmente, del potencial de*

una trama o narrativa de la cual –mediante nuestro avatar o cuerpo e identidad virtual– recuperamos un sentido de identidad. Obviamente, la percepción es primordial para captar un sentido de identidad fluyendo hacia, pero también desde, una configuración gráfica (3D) que significa, conjuntamente, que nuestro yo real y nuestro (segundo) yo representado pertenecen y responden a la misma mente.

A partir de este punto, experimentamos la profundidad espacio/temporal de la inmersión como una dinámica multiplicada, mixta, a través de la suspensión de la incredulidad. El propósito es hacernos olvidar la *condición prostética de la realidad y los personajes que encarnamos*. Por lo tanto, vemos ahí un paralelismo significativo con la idea de que “la sensibilidad, más que la percepción, es la base primordial de nuestro ser corporal en el mundo” (Del Gandio, 2012, p. 31-32).

Este marco de análisis es clave: nuestro cuerpo extendido (actual/virtual) no sólo responde de manera sensible, sino también solicita sensibilidad a otros cuerpos (y viceversa). Extender la noción de sensibilidad para incluir la encarnación estética virtual es una propuesta teórico-analítica sobre el metaverso, no solo plausible, sino necesaria. Por lo tanto, respondiendo a la pregunta de si los cuerpos virtuales son cuerpos sensibles, la respuesta es sí: los avatares y otras formas de autorrepresentación interactuando en línea implican el agenciamiento de un organismo complejo, múltiple y mejorado. Esto responde a un ciclo de emanación corporal que ocurre en el *metaverso* en dos niveles de experiencia: el espacial/temporal y el preconsciente-luego-consciente.

En el primer caso, el ámbito en el que nuestros cuerpos convocan emanaciones entre sí, de forma continua y distribuida multilateralmente, lo reconocemos (y asumimos, normalmente) como *realidad prepercibida*. En el segundo, considerando que éste precede al control y reconocimiento consciente, implica el surgimiento de la emanación consciente, al menos en forma seminal. Por ejemplo, podemos (y lo hacemos a menudo y por costumbre) enviar y proyectar vibraciones particulares con propósitos particulares: emanamos empatía en un funeral, alegría en las bodas, entusiasmo y camaradería durante los conciertos y eventos deportivos, gran alegría en la primera cita, ya sea en la vida real, en los mundos virtuales o en el metaverso. Éste es el campo de la experiencia que la mayoría de la gente percibiría, pensaría y reconocería como *la vibra*. (Del Gandio, 2012, p. 32).

La afectividad emergente entre cuerpo y ambiente no significa simplemente que la conciencia se constituya en un sentido general, sino, más bien, que *la génesis de la experiencia-experimentada emerge espontáneamente, cuando sentimos una conexión con otros yoes*. Según Husserl (en interpretación de Del Gandio): “Cuando no hay afecto proveniente de los diversos objetos, entonces

estos diversos objetos se han deslizado hacia las sombras, en un sentido especial, se han deslizado hacia el inconsciente” (Husserl, 2001, p. 196). En otras palabras, el *affective magnetic allure* (la atracción magnética afectiva) entre mi cuerpo y su entorno, permite la posibilidad misma de ser consciente de esa experiencia, de la cual surge la experiencia misma de volverse consciente.

En consecuencia, respondiendo a la segunda pregunta sobre cómo se comporta el cuerpo virtual sensible, la respuesta es que lo hace en *ciclos híbridos multiplicados*, de lo actual a lo virtual y viceversa. Esos ciclos constituyen la experiencia general del metaverso en la que *mi cuerpo y el entorno* se “despiertan” conjuntamente a través de la atracción afectiva que cada uno ejerce sobre el otro. Me gustaría enfatizar la profundidad fenomenológica de la idea: mi cuerpo y el mundo no están tan separados y no son tan autónomos como parecen; más bien, a pesar de que mi cuerpo y el mundo son dos connarrativas diferentes, se interconectan en una especie de *totalidad embrionaria*. Fenomenólogos como Gendlin, Merleau-Ponty y otros argumentan que se requiere una capa adicional de experiencia, que sería primordial: la posibilidad de formular, desde el lenguaje, y el ego, una correlación con la cual se podría pensar (conscientemente) con el yo primario, una especie de *interacción ambiental*. Si los cuerpos pueden llegar a constituir esa interacción ambiental, entonces podríamos “permitirnos” la experiencia de que nuestros cuerpos “piensen” en la interacción. Gendlin describe “pensar con el medio ambiente” como un sentido del cuerpo sensible: *nuestros cuerpos perciben de una manera sensible el entorno circundante*. Gendlin llama a este modo de pensar con el cuerpo sensible, “el enfoque” (enfocando; orientado al enfoque; foco, etcétera) y su propósito es sintonizar la sensación de nuestro cuerpo con las situaciones que nos rodean (Del Gandio, 2012, p. 37).

Cuerpos sensibles, virtuales y no virtuales

Le voy a pedir al lector que considere los siguientes escenarios como muestras de contextos de *subjetividad contemporánea*, centrados en cuestiones corporales e identidad, determinados por la interacción en el metaverso.

Primer escenario: El año pasado, miles de jóvenes y estudiantes en Hong Kong realizaron protestas masivas. Se manifestaban (aún lo hacen) contra diversas medidas políticas previstas por el Gobierno Continental Chino, últimamente han estado usando un APP Mexicana, *Bridgefy*, para comunicarse; su uso se ha generalizado rápidamente entre los que protestan. *Bridgefy* ofrece opciones de comunicación masiva cuando no hay una conexión estable a Internet o cuando hay interrupción de la señal debido a dificultades técnicas o

estrategia de control y censura del gobierno (Barraza, 2019). La aplicación permite a cualquier usuario crear redes de comunicación sin necesidad de datos o wifi, a través del protocolo *Bluetooth*. Las redes se pueden crear conectando dispositivos que estén a 100 metros o menos de distancia; también se pueden autoengendrar (por decirlo de alguna manera) y crecer con cada nuevo dispositivo -utilizando la aplicación- que se conecte en el perímetro, sin el riesgo de ser monitoreadas, como sucede con las conexiones convencionales a Internet. Vemos en esas redes una masa dinámica uniendo a sus integrantes, semejante a la esencia, eficacia y crecimiento con que se propaga *the vibe*, en una versión virtual e “infecciosa” que surge de una red de comunicación (que fluye, se multiplica y se disemina desapercibida).

Dadas las críticas circunstancias, este aspecto resulta vital, porque la red puede disolverse también al instante, cuando es imperativo moverse y dispersarse. El proceso es, para usar una imagen sencilla, *metabólico* y su estética virtual; incrustada en las comunicaciones, la interactividad, la presencia/ausencia del cuerpo y la conciencia colectiva. En otras zonas del planeta, los jóvenes presumen utilizar *Bridgefy* para compartir eventos tecno-estéticos, como raves, conciertos o eventos deportivos, así como protestas masivas que luchan por salvar el planeta. En esas experiencias colectivas, por momentos, existe la sensación plena de que se forma parte de *un cuerpo colectivo más grande, coordinado, ritmico y dinámico*, uno que, sorprendentemente, se dirige a ti mismo a nivel afectivo y personal, debido al poder de las redes sociales y aplicaciones como *Bridgefy*, para producir, compartir y diseminar subjetividad.

Segundo escenario: les presento a *Marcela* (nombre ficticio). Usando su *Smartphone*, *M* puede subir en un mismo día 10, 20, 50 imágenes de sí misma a Instagram, Twitter y otras redes sociales. *M* lidera una red y es seguida por un enorme número de adolescentes en Latinoamérica que padecen diversos grados de TDC (trastorno dismórfico corporal). Ahí, *M* y otros miembros comparten información, crítica dura y oscura, burlas y humor muy negro, incluso *bullying* y, en ocasiones, también: consuelo, consejos y ayuda a un número importante de jóvenes con dicho padecimiento.

Las imágenes de *M* hacen de su propio cuerpo, distribuido medialmente, un cuerpo sensible, compartido, expandido subjetivamente en sentido simbólico que se difunde a través de redes (sociales principalmente). No sólo comparte contenido con sus seguidores y amigos, sino que también combina y ensambla comentarios sarcásticos, humor negro, autoparodia, acoso, demérito, y, muy significativamente, “rituales” de cierta carga erótica (a través de la imagen corporal), celebratorios de las preocupaciones y altibajos que dicho trastorno alimentario-psicológico produce en el comportamiento y la salud mental de sus



Fig. 2. Marcela (nombre ficticio) captura de pantalla, oct. 2019. Fuente © Gerardo Toledo.

seguidores. Aquí, un padecimiento como el TDC es un ejemplo de problemas de salud, conductuales y emocionales, totalmente *centrados en cuestiones de identidad, agenciamiento, subjetividad e imagen corporal*. Éstos, en las redes sociales, a menudo adquieren la dimensión de un performance y disfrute colectivos: el enfoque individual en el aislamiento y la pérdida (en el proceso de curación) se transforma en un espectáculo extraño, mórbido y decadente, ejecutado como un performance o evento cuasierótico. Lo que activa, emocional y metabólicamente en sus seguidores, la sensación de pertenecer a un cuerpo colectivo: enfermo, cohesivo y alternativo que desencadena sentimientos de autoidentificación, intimidad y creatividad narrativa, produciendo realidades subjetivo-colectivas, socializadas entre los iniciados (o “infectados”).

Tercer escenario: en Instagram, Twitter y YouTube, un tímido estudiante STEM (*Science Technology Engineering & Math*) canadiense, se siente cada vez más cercano y emocionalmente conectado a una bella chica *influencer* (sí, podría ser la misma M) a la que sigue en varias redes sociales, como si fuera su amante, amiga o familiar. Todo lo que ella publica: comentarios, imágenes, actualizaciones en redes sociales, reflexiones y momentos de introspección son recopilados, analizados y diseccionados cuidadosa y amorosamente por nuestro personaje. Las emociones que vibran a través de su cuerpo se dan

por efecto acumulado, construido al *proyectarse en otro yo* mediante su propia imaginación y subjetividad: una especie de *hipercercanía* con una persona remota, cuya identidad, apariencia e intimidad (emocional, erótica y psicológica) sólo conoce a través de la intermediación tecnológica. Eso, sin embargo, no le resta intensidad: la hipercercanía crea un vínculo muy poderoso que explica completamente por qué él se siente tan apegado a ella, cuánto la ama, cuán profundamente desea y le pertenece “su” personaje. El atractivo y el encanto que emanan de su cuerpo/imagen intensifica la sensación de conocerla íntimamente, de una manera muy real y penetrante.

En cada uno de los tres escenarios, *observamos al cuerpo como un organismo que reacciona a su entorno, se comunica con otros y transforma (casi metabólicamente) el propio entorno*. Para ganar conciencia y sentido de sí mismo, es prioritario conocer lo que lo rodea en aras de transformar esa realidad. Entonces, respondiendo a la pregunta de si los cuerpos metaversicos tienen la capacidad de engendrar una fuerza convocante (*la vibra*), la respuesta es sí, pero lo hacen de *manera distribuida*. *El cuerpo sensible es un organismo con la capacidad de crear significado y realidad*. Consecuentemente, hablar del cuerpo también significa hablar de la identidad, de sus múltiples representaciones y de la subjetividad y elaboración narrativa (*mitopoiesis*) que lo hacen “real” y le dan sentido. En la siguiente sección, antes de algunas observaciones finales, me centraré en los conceptos de subjetividad dual, autoempatía y estética de los mundos virtuales, añadiéndolas a las nociones de sentiencia y vibración como dispositivos analíticos.

Subjetividad dual, autoempatía y creación de sentido

La noción de subjetividad dual (SD) que manejamos está elaborada a partir de los conceptos de diversos autores y especialistas mediales como Adriano D’Aloia, profesor italiano de teoría cinematográfica, semiótica y estética en nuevos medios, quien esboza una teoría de la autoempatía en el metaverso. *SD se define como la fusión de la subjetividad informática o maquínica con la subjetividad humana aumentada*. Por ejemplo, en el contexto del intercambio estético en SL, SD se manifiesta como un modo aumentado, metamórfico y reversible de experimentarse a uno mismo, a través de la *afectividad oscilante creada por tensiones que van del estado intra-al-intersubjetivo de un individuo interactuando en el metaverso y, de ahí, a la socialización con otros*. Según D’Aloia, esto implica una forma compleja de autoconocimiento entre mundos. Desde su perspectiva, he desarrollado una visión adaptada a mi investigación en SL, en la que se atestigua que la SD emerge cada vez que accedemos al

metaverso, es decir, cuando lo visualizamos en su totalidad *como una membrana colectiva en el ciberespacio*, incluso antes de la creación de vínculos sociales. D'Aloia explica por qué sucede esto y se refiere a ese proceso seminal como *autoempatía*:

Vemos una condensación o saturación del Yo, en detrimento de la presencia del Otro. Especialmente los mundos virtuales en línea son entornos en los que el *jugador* experimenta fundamentalmente, casi de forma autoerótica, su propio ego. El eje de interacción se cierne sobre el lado del Yo y la lógica intra-subjetiva es más fuerte que la intersubjetiva. [...] La percepción visual y sensorial oscila entre dos declinaciones del mismo Yo. Y si el Yo real está más preocupado por empatizar con el Yo virtual que con el Otro, entonces la empatía resulta necesaria sólo como *capacidad reflexiva*. En tales entornos autorreflexivos, en los que los usuarios necesitan entablar una relación emocional y *mocional* [en movimiento], ante todo consigo mismos, surge una forma de *autoempatía* (D'Aloia, 2009, p. 56).

En “Figuras de la presencia...”, José Alberto Sánchez Martínez esboza un argumento similar: “El cuerpo es privado de su configuración material a través de un nuevo cuerpo, el cuerpo virtual que se construye a partir de nuestra codificación de identidad cultural” (Sánchez Martínez, 2013, p. 24). Es decir, el cuerpo se inserta en una experiencia de estética virtual a partir de que esa codificación se filtra a través de las condiciones del entorno. En el contexto que se ha delineado, la gente hace lo mismo, a través de otros filtros como la afectividad, la creación narrativa y la imaginación sensible. Eventualmente, podemos ser capaces de desplegar el problema en un nuevo contexto: para que la *sintiencia* en lo virtual arraigue estéticamente en una encarnación virtual, tiene que incluir la *emergencia inevitable de estados parpadeantes de presencia/ausencia del cuerpo*. En otras palabras, se habilita un potente “dispositivo”, capaz de cambiar-y-fusionar la identidad, apariencia y narrativa de un ser, produciendo subjetividad. La operatividad de este *assemblage* también puede atribuirse a la condición de un yo mixto, aumentado (real/virtual), independientemente de la instancia en la que el cuerpo esté siendo convocado, manifestado o movilizado en ese instante por otros cuerpos: ya sea en la realidad actual, la virtual o la aumentada (híbrida). En consecuencia, creemos que una forma mejorada de encarnación (*embodiment*) proviene de la representación y la simbolización corporal, caracterizada como un sentimiento híbrido, extendido, de presencia-ausencia en la interacción social, primero y principalmente, hacia nosotros mismos y luego hacia los demás. Con ello señalo las que, para mí, son *correlaciones*

ciones obvias, entre la noción de autoempatía y las de la vibra y el efecto Eros. Por lo tanto, la discusión sobre el rol del cuerpo actual (real) y virtual dentro del proceso sintiente es esencial. Por lo que es razonable asumir que el cuerpo es un organismo de significado relacional, extendido en tres dimensiones: tiempo, espacio y liminalidad (el parpadeante instante-territorio entre ellos). En mis análisis de arte y estética de los mundos virtuales, he desarrollado y aplicado una perspectiva similar tomada de *Materializing new media...* de Anna Munster (2006). En ese libro, Munster desarrolla una interesante interpretación de la noción del *pliegue* (*le pli*) de Gilles Deleuze: Munster toma el *pliegue* como un modelo relevante para expresar la idea de que la virtualidad y la digitalización, en realidad, añaden a la (re) materialización del cuerpo digital a través de la estética técnica; ésta es una mezcla simultánea de forma como proceso y agenciamiento (Munster, 2006)

Para mí, esa perspectiva refuerza la idea de que, en lugar de desmaterialización y desaparición en el metaverso, el cuerpo se (re) materializa a través de signos, símbolos, comportamientos y procesos de creación de sentido; diseminados y reconfigurados por la incesante recurrencia de las propias redes. Por lo tanto, experimentar el yo, como (un) otro yo, a través de los mundos reales y virtuales, deviene un sentimiento y una experiencia afectiva muy potente:



Fig. 3. Gireaux Ville Mi casa en SL. Revisión de tesis con mi directora de tesis
(avatar femenino: Teachgrl Razor)
captura de pantalla, noviembre 2012. Fuente: © Gerardo Toledo

capaz de ampliar, potenciar y codificar simbólicamente todo el intercambio de emanaciones corporales desde el nivel personal hasta el social gracias al performance, intercambio y compartición de información estética. En mi opinión, esa dinámica emerge desde el nivel individual intersubjetivo hasta el colectivo, incluso a nivel de masas. Munster se refiere a esto, como un *espacio (heurístico) de reciprocidad*, que está (presuntamente) ausente en los medios masivos convencionales, pero presente en la interacción estética virtual y social en las redes. Por lo tanto, utilizo *la noción de espacio de reciprocidad* como una analogía adecuada para describir el proceso por el que emanan los cuerpos sensibles, la vibra y el efecto Eros que operan en el metaverso.

Algunas conclusiones

Regresemos a Eugene Gendlin. Él sostiene que el cuerpo es una multiplicidad separada previamente, por lo que el cuerpo (como multiplicidad) nunca funciona como una unidad susceptible de ser separable. *El cuerpo se compone de una multiplicidad de posibles acciones, pensamientos, emociones, trayectorias, deseos y habilidades*. Este punto, me parece, conecta significativamente con el encuadre teórico descrito anteriormente: la vibra (los cuerpos emanantes) y las nociones de SD y autoempatía, agregadas a las propiedades de la actuación real/virtual, se transfieren a las personas cuando las formas de producción de la subjetividad interactúan para socializar, incesantemente, a través de tecnologías de inmersión en el entorno metaverso. Dependiendo de las condiciones y la situación, algunas de estas posibilidades se actualizan y otras no; sin embargo, todas ellas siguen presentes. Gendlin usa el símbolo “.....” para expresar esa idea. Las cinco elipsis, que se extienden, representan el cuerpo como un proceso continuo, adaptándose y ajustándose permanentemente al máximo de su capacidad. Ese símbolo también expresa una base temporal y contenciosa que apunta a *una estasis del proceso*.

Una conexión a tierra y dicha estasis nos permiten experimentar *el mundo como un lugar que podemos llamar nuestro*, un locus fenomenológico estable y coherente. Por tanto, nuestra idea de que en el *metaverso no hay nada más que identidad-en-flujo*, adquiere fundamento, permitiéndonos entender *al cuerpo como un espacio abierto que interactúa constantemente y responde a la realidad circundante, creada por los demás y por nosotros mismos*. El cuerpo y su entorno se evocan mutuamente en su existencia; un cuerpo híbrido extendido que se expresa en realidades actuales y virtuales como un cuerpo sensible (sintiente), percibiendo e irradiando significado, poder narrativo y creador de realidad. Esto es así, porque el cuerpo sensible (como una multiplicidad sepa-

rada previamente) se está reconfigurando permanentemente, en un proceso perpetuo, no lineal y descentrado (Del Gandio, 20014, p. 17). Tan pronto como el cuerpo percibe el “....” los puntos se reorganizan, cambiando la configuración de la situación, que de nuevo cambia esa sensibilidad corporal nuestra, y así sucesivamente. En consecuencia, dado que el mismo proceso también está sucediendo en (y con) todas las demás personas en el registro y la movilización de la realidad, como una interacción dada –ya sea en línea o en un entorno puramente virtual– lo que emerge es un hiper-procesamiento continuo de *ontologías reconocibles del yo, expresando su sí-mismo como-otro* (yo), hasta el punto de que no puede predecirse, comprenderse o controlarse en su totalidad.

Sostengo que este proceso sensible es la base del efecto Eros que se manifiesta en el metaverso a través de la extensión reversible de los cuerpos actuales en las realidades virtuales o aumentadas, con lo actual (real) y viceversa. Encarnamos cuerpos sensibles en el metaverso, porque dependemos de la interacción con otros (cuerpos) para crear, tanto sentido como realidad. También disfrutamos mucho llevando a cabo esa encarnación cuasimetabólica y la participación con otros, precisamente porque extendemos la sensibilidad a nuestro cuerpo híbrido y al todo, como un cuerpo colectivo en red. La identidad-en-flujo es la manifestación metavérsica de *the vibe*. Ahí radica el poder de producción de subjetividades en el metaverso.

Bibliografía

- Barraza, H. J. (2019). “La APP mexicana que está siendo usada en las protestas en Hong Kong y en la que invirtió el cofundador de Twitter”. *Entrepreneur. Historias entrepreneur*. Consultado el 4 de noviembre del 2019. Recuperado de https://www.entrepreneur.com/article/339260?fbclid=IwAR11ia5Yfp_7GliE0P3xRB5IH5cEtjGTe48C5LghdEjhABwRw PnaOMqGF3lk
- D’Aloia, A. (2009). Adamant Bodies: The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy. *AISS-Associazione Italiana di Studi Semiotici. EIC Serie Speciale, Year III, Number 5: 51-56* consultado el 05 de noviembre del 2017. Recuperado de http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games.php

- Del Gandio, J. (2012). "From Affectivity to Bodily Emanation: An Introduction to the Human Vibe." *PhaenEx* 7, no.2 (fall/winter 2012).
- Del Gandio, J. (2014). "Extending the Eros Effect: Sentience, Reality, and Emanation", *New Political Science*. DOI: 10.1080/07393148.2014.883799. Consultado el 26 de octubre de 2019. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1080/07393148.2014.883799>
- Husserl, E. (2001). Analyses Concerning Passive and Active Synthesis: Lectures on Transcendental Logic, trans. Anthony Steinbock (Dordrecht, the Netherlands: Kluwer Academic Publishers.). Citado por Jason Del Gandio (2014) en *Extending the Eros Effect: Sentience, Reality, and Emanation*.
- Lichty, P. (2009). The Translation of Art in Virtual Worlds. *Leonardo Electronic Almanac* 16, Issue 4-5. Leonardo Info
- Metzinger, T. (2011). "The Transparent Avatar in your Brain", Consultado el 29 de octubre de 2018. Recuperado de TedX Barcelona, <https://youtu.be/ZFjY1fAcESs>.
- Munster, A. (2006). *Materializing New Media. Embodiment in Information Aesthetics*. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press, University Press of New England.
- Sánchez Martínez, J. A. (2013). *Figuras de la presencia: cuerpos e identidad en los mundos virtuales*. México: Siglo XXI.
- Toledo Ramírez, F. G. (2012). "Because I am Not Here, Selected Second Life-Based Art Case Studies. Subjectivity, Autoempathy and Virtual World Aesthetics". Recuperado de http://works.bepress.com/fco_gerardo_toledo/2/
- Toledo Ramírez, F. G. (2013). "Individually Social: From Distribute Aesthetics to New Media Literacy Approaching the Merging of Virtual Worlds, Semantic Web and Social Networks". En *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy*. Reino Unido: Palgrave MacMillan.
- Toledo Ramírez, F. G. (2014). "Consensual hallucination: Bryn Oh's2 Second Life-based work" . En *Virtual Creativity* Vol. 4, Issue 1. (2014) 35-53 (formerly published as *Metaverse Creativity*).

MIRADAS SEMIÓTICAS

ARTE • DISEÑO • CIUDAD

MIRADAS SEMIÓTICAS. ARTE - DISEÑO - CIUDAD, es el resultado de interesantes textos que, desde diferentes enfoques interdisciplinarios, encontraron el espacio en que el diseño y las artes escénicas dialogan con ellas mismas y otras disciplinas, explorando los distintos caminos en donde el signo, la significación y el sentido se entrelazan, como parte de la semiótica en la realidad del espacio cotidiano.

Este trabajo nace de un proyecto de investigación sobre las nuevas tendencias y propuestas de la semiótica de la imagen, adscrito en el Área de Semiótica del Diseño del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, que tiene como objetivo principal explorar y reflexionar sobre la transdisciplinariedad del diseño y las artes desde la mirada de la semiótica de la cultura y el lenguaje visual.



ISBN 978-607-28-2180-4

