



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**“LA HISTORIETA POPULAR MEXICANA.  
Análisis semiótico de ilustraciones de las portadas de 10 títulos”**

**TESIS**

Que para obtener el título de:

**Licenciado en Diseño y Comunicación Visual**

presenta

**Saúl Edgar Silva Mejía**

**Director de tesis: Lic. Jaime A. Cortés Ramírez**

**México D.F. 2004**



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A mi Mamá.*



## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi Mamá su apoyo total para que yo pudiese terminar no sólo este trabajo, sino la totalidad de mis estudios. México atraviesa desde hace más de veinte años por una crisis económica y social, por lo que terminar la educación profesional es hoy una empresa sumamente difícil y penosa, y gracias a ella, he podido llevarla a cabo. Las dificultades por las que hemos atravesado como familia tampoco han sido pocas, y sin embargo, aún continúa respaldándome en mis decisiones, a pesar de todo, y me sigue brindando su cariño. Agradezco también a mi «negro» Isaac Adame Leyva, quien me apoyó en el momento en que más necesité de una figura paterna, me quiso como su hijo, me enseñó valores y trabajó por nuestra familia. Sin él tampoco habría podido llegar a este momento. A mi hermano Miguel también le agradezco su apoyo y paciencia, ya que a pesar de todos los problemas que hemos tenido, no ha dejado de estar a mi lado y ha escuchado mis palabras como el mejor de mis amigos.

Quiero agradecer a toda mi familia el afecto y los buenos momentos que me han brindado a lo largo de todos estos años, especialmente a mi *abuelita* Abigail por enseñarme que el trabajo tenaz y la bondad son valores importantes en la vida de las personas; y a mis tíos Guadalupe y Pablo, quienes me han dado su amistad y apoyo.

A Arturo Ramírez y a Víctor Hugo Osorio debo el que me hayan hecho recuperar el interés por estudiar y mostrarme que la educación puede ser algo divertido e irreverente, pero sobre todo agradecerles su amistad. Al maestro Jaime Cortés, mi más profundo agradecimiento por aceptar dirigir mi largo trabajo cuando los demás profesores de la ENAP a los que se los pedí lo rechazaron. Al maestro José Luis A. Heredia, quien fue para muchos de nosotros nuestro padre en la especialidad de ilustración, tanto por ser la primera generación, como por todo el tiempo que nos enseñó este arte (dos años), y especialmente a mí por tenerme tanta paciencia y darme su simpatía.

## *Introducción.*

### **La historieta como medio de comunicación.**

La historieta es un medio de comunicación masiva que ha cobrado importancia en los últimos años. El gusto por ella y su influencia se aprecian en otros medios como el cine y la televisión, tanto en los personajes, las historias y en las técnicas narrativas que son herederas directas del arte secuencial. Pero la historieta no sólo sirve para comunicar historias de ficción y con fines de entretenimiento, también tienen funciones didácticas al utilizarse para enseñar historia o como instructivos técnicos, funciones motivacionales (cuando es utilizado como material para cambiar la actitud de las personas), es material de apoyo en la planeación de proyectos filmicos, audiovisuales y teatrales, e inclusive tiene funciones de propaganda en campañas políticas y gubernamentales. En México hay una larga tradición de historietas que corre casi a la par del nacimiento oficial mismo de la historieta en Estados Unidos, a finales del siglo XIX y su importancia durante gran parte del siglo XX como principal medio de entretenimiento masivo fue mayor.

### **La portada de la historieta y su importancia.**

Hay una gran cantidad de investigaciones que nos explican el contenido de las historietas mexicanas, cómo se desarrollan sus historias o la psicología de sus personajes, pero no hay investigaciones que nos hablen de las portadas de estas publicaciones. ¿Quiénes hacen las portadas? ¿Son iguales las ilustraciones de las portadas y los dibujos que desarrollan la historia contenida? Si las historias se desarrollan a través de las páginas interiores ¿Qué desarrolla la portada? Las historietas se expenden junto a otras revistas y publicaciones en kioscos o locales cerrados, son parte de una industria editorial, y por lo tanto forman parte de un mercado ¿Qué función desempeña la portada de la historieta en esta situación? Las historietas suelen mostrar aspectos sociales y culturales de una sociedad ¿Cuáles son esos aspectos? ¿Cómo son presentados en las portadas? Las portadas comunican mediante imágenes ¿Cómo son estas imágenes? ¿Cómo funcionan? Éstas son algunas de las preguntas a las que se pretende dar respuesta en este trabajo.

### **El diseñador y comunicador visual y el análisis de las portadas.**

La elaboración de las portadas de las historietas y sus ilustraciones son parte del campo de trabajo de los egresados de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Universidad Nacional Autónoma de México, por lo tanto el análisis de ellas es de suma importancia para aquellos egresados que desean incorporarse a este campo laboral ya que les puede ser útil para comprender, desarrollar y ofrecer mejores trabajos tanto a los lectores como a los editores de las historietas, al desarrollar un método de análisis que desmenuce todos los ámbitos involucrados en la producción de las imágenes y les permita conseguir los objetivos planteados.

## ¿Cómo realizar el análisis?

Abordar el análisis de las portadas puede hacerse desde la perspectiva de la teoría de la imagen, la teoría de la comunicación, la iconología o la semiótica, entre otras disciplinas. Para este análisis se ha decidido abordar el problema desde la perspectiva semiótica, y particularmente de la semiótica visual desarrollada por el Groupe  $\mu$ . Esta tiene la ventaja de analizar la imagen desde el estructuralismo considerando la teoría del signo visual, la forma de la producción del signo visual y la desviación de su sentido. A esto se le suma la consideración del estímulo visual y su importancia en el desarrollo del signo visual. Mientras que las otras disciplinas se enfocan en aspectos muy específicos de la imagen, la semiótica sirve como base a todas las otras debido a que analiza la imagen desde una perspectiva esencial: la formación del sentido mismo de los signos.

El diseñador y comunicador visual debe conocer el significado de los signos visuales que produce porque corre el riesgo de comunicar cosas que no desee. El control de la interpretación de los signos por parte del perceptor es algo difícil de conseguir, sin embargo, al aprender como funciona el signo podemos comprender la respuesta que produce al contemplarlo, e intentar así manejarla para que la idea comunicada sea lo menos ambigua posible, convirtiendo esto en una ventaja para el diseñador.

## Los objetivos de la investigación.

Los siguientes son los principales objetivos a conseguir en el desarrollo del trabajo:

### *Capítulo 1:*

- Definir los conceptos de historieta, portada e ilustración.
- Hacer una breve semblanza de la historieta en México y sus principales exponentes.
- Considerar a la historieta dentro de los hábitos de lectura de los habitantes de la Ciudad de México.

### *Capítulo 2:*

- Explicar el concepto de semiótica y cómo funciona.
- Comprender y explicar la teoría semiótica del Groupe  $\mu$  y su diferencia con otras teorías.
- Hacer énfasis en la importancia de la percepción visual en el desarrollo del signo visual.
- Definir y diferenciar el signo icónico y el plástico.
- Definir y diferenciar la semiótica tipo 1 de la tipo 2.
- Desarrollar la teoría de la producción del los signos plásticos e icónicos.
- Entender las reglas de lectura retórica de los enunciados visuales.
- Describir las operaciones retóricas que actúan en ellos.
- Definir y describir las diferencias entre grado concebido y grado percibido para llegar a una taxonomía de figuras retóricas.
- Describir el efecto que producen tales figuras.

### *Capítulo 3:*

- Seleccionar las portadas de las historietas que se utilizarán.
- Analizar las portadas mediante la teoría semiótica propuesta.
- Interpretar los resultados obtenidos.

Finalmente consideraremos el valor de los resultados obtenidos y concluiremos para que le pueden servir al diseñador y comunicador visual en la producción de portadas de historietas.

## **La portada de la historieta.**

### **Objetivos:**

1. Definir, clasificar y diferenciar los conceptos de historieta, ilustración y portada.
2. Señalar la importancia de la historieta como medio masivo de comunicación en la sociedad mexicana.
3. Investigar la historia de la historieta en México y algunos de sus más importantes exponentes.
4. Presentar la situación actual de la historieta nacional.
5. Mencionar las preferencias de lectura de la mayoría de la población de la Ciudad de México y su área conurbana en la actualidad.

### **Síntesis.**

El capítulo define los conceptos de historieta, ilustración y portada. Explica cuales son sus coincidencias, sus diferencias y su conjunción en la portada de una historieta. Presenta a la historieta como un medio de comunicación de masas, su importancia en México a lo largo del siglo XX y su perspectiva contemporánea en el mercado de las publicaciones, y como opción de lectura de la población de la Ciudad de México.

## 1.1. ¿Qué es una historieta?

### 1.1.1. Dos definiciones.

Tenemos a dos autores que dan su definición de la historieta o cómic:

Román Gubern:

Una definición adecuada de cómic, atendiendo a sus aspectos de lenguaje, es la que subraya su carácter de estructura narrativa integrada por una secuencia de pictogramas susceptibles de incluir en su interior elementos de escritura fonética (Gubern, 1972, 35)<sup>1</sup>

Irene Herner:

La historieta es un lenguaje, un medio de comunicación que surge como expresión de la era industrial y forma parte de los medios de comunicación masiva. El hecho de ser un producto industrial de penetración masiva es lo que le da su característica específica, aún a pesar de ser un fenómeno cultural en el que se incluye la influencia de casi todos los medios culturales; el teatro, el cine, la pintura, etcétera (Herner, 1979, 2).

La definición de Gubern destaca a la historieta como una estructura narrativa por sus aspectos del lenguaje, es decir, que nos cuenta una historia a través de una serie de viñetas que pueden incluir o no texto. Por su parte, Herner nos la presenta como un producto de la era industrial y como un medio de comunicación masiva en el confluyen otras expresiones culturales.

### 1.1.2. La imagen secuencial y la historieta.

La forma en la que nos narra la historieta se fundamenta en la disposición de imágenes fijas en secuencia (una tras otra) y adquieren su sentido mediante la interacción de cada una de ellas. La secuencia es el resultado de la relación y de la interacción de distintos segmentos espacio-temporales en sucesión. La imagen secuencial es capaz de representar o modelizar el tiempo de la realidad mediante un ordenamiento sintáctico que produce un significado (mediante el montaje). A diferencia del tiempo real, que es continuo, la temporalidad de la secuencia contiene saltos de tiempo (elipsis), saltos diegéticos hacia adelante o atrás o incluso se detiene. Esta facilidad para relatar está dada por su capacidad para articular distintos espacios y tiempos distintos. La articulación espacio-temporal de la imagen secuencial está ligada a los fenómenos de transformación y de duración. Transformación debida a los cambios y acontecimientos que componen la historia y duración en cuanto a que esos acontecimientos se desarrollan a lo largo del tiempo. Finalmente, la historieta utiliza el lenguaje visual aunado al lenguaje verbal escrito, con lo que maneja materiales expresivos heterogéneos (Villafañe y Mínguez, 1996, 295-6).



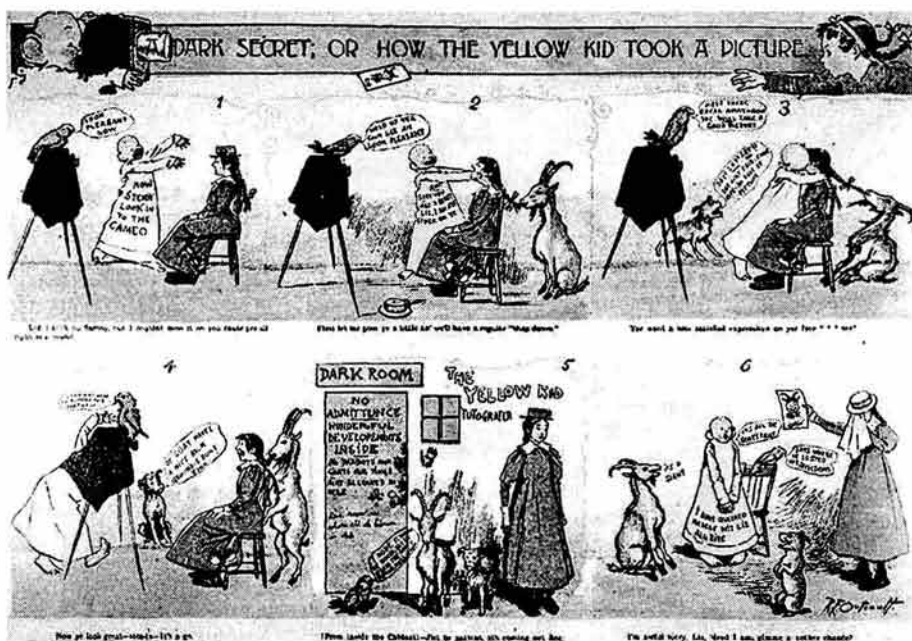
### 1.1.3. La historieta como medio masivo en México y sus números.

En 1979, año de la publicación del trabajo de Herner, se publicaban setenta millones de historietas mensuales, es decir, ochocientos cuarenta millones de historietas anuales; Adriana Malvido y María Teresa Martínez estiman que a mediados de los años ochenta se tiraban alrededor de quinientos millones de historietas en México contando con 300 series distintas semanales. A finales de los años noventa y principios del siglo XXI las historietas más exitosas tiran apenas 50 mil ejemplares y existen alrededor de 50 títulos; si esta cantidad ya se ve empedecida en comparación de las anteriores, palidecen si las comparamos con los números que proporciona la revista *Cartones* de los diarios de historieta que se publicaban en el D.F. en 1945: quinientos mil ejemplares diarios en conjunto. Ramón Valdiosera e Irene Herner dan el número de setecientos mil ejemplares diarios de *Pepin* y *Chamaco* cada uno en su mejor época (Aurrecoechea y otros, 2001 en el prólogo).

### 1.1.4. Historia de la historieta en México.

Desde antes de la Revolución Industrial, las imágenes narrativas ya habían sido utilizadas de forma didáctica, religiosa o para llegar a públicos amplios, por ejemplo, en los códices aztecas o en los murales mayas en México. Sin embargo, es hasta la etapa industrial cuando la impresión de folletines, periódicos, pasquines y demás publicaciones permitió llenar el tiempo libre de las clases trabajadoras en las crecientes ciudades de la época, y marcar así el despegue de las publicaciones masivas, principalmente en Europa.

La sátira política en Inglaterra en el siglo XVIII denunció males sociales. El pintor William Hogarth conjuntó formas literarias y teatrales en sus cuadros y criticó la vida en los salones elegantes y retrató los barrios bajos de Londres. La caricatura satírica europea tuvo su auge desde finales del XVIII hasta mediados del XIX; y de entre la gran cantidad de caricaturistas de entonces surgen los nombres del suizo Rodolphe Töpffer; el alemán Wilhelm Busch y el francés Georges Colomb, como algunos de los primeros en hacer historietas ilustradas; además de la valiosa influencia del pintor Toulouse-Lautrec en la síntesis de la forma que hacía en sus carteles en la segunda mitad del XIX.



**The Yellow Kid, la primera historieta dominical.**

El nacimiento oficial de la historieta se marca en el año 1896. Debido a la rivalidad entre los magnates de la prensa norteamericana Joseph Pulitzer (dueño del diario *The World*), William Randolph Hearst (*The Morning Journal*) y James Gordon Bennet (*The Herald*) por la venta de diarios, y los avances tecnológicos que permitieron la reproducción fotomecánica (la cual permitió hacer grandes tirajes de páginas a color y llenas de imágenes), apareció *The Yellow Kid*, la primera historieta dominical impresa de forma masiva y a color, dirigida a los inmigrantes neoyorquinos que casi no hablaban inglés y a aquellos quienes no deseaban hacer lecturas largas, en el diario de Hertz. A partir de entonces, las historietas de los suplementos dominicales a color comenzaron su desarrollo. Para mantener las ventas se utilizó la serialización de los títulos, con lo que se obligaba a los lectores a mantener la fidelidad hacia el periódico (Herner, 1979, 19).

### 1.1.4.1. Inicios de la historieta en México (1850-1900).

Armando Bartra resume en la introducción del *Catálogo de la Historieta Mexicana del Siglo XX* (Aurrecoechea y otros, 2001) la historia del género en México. Señala que en México hay historias dibujadas y caricaturas desde mediados del siglo XIX. La temática era, al igual que en Europa, principalmente política. Las principales publicaciones eran *La Orquesta*, *El Ahuizote* y *Padre Cobos*. En todas se satirizaba y ridiculizaba a los presidentes como Benito Juárez y posteriormente a Porfirio Díaz. Los principales dibujantes Santiago Hernández, Constantino Escalante, Jesús Alamilla, José María Villasana, José Guadalupe Posada, Daniel Cabrera y Jesús Martínez Carrión.



*Aventuras de un Tourista, de Jesús Martínez Carrión.*

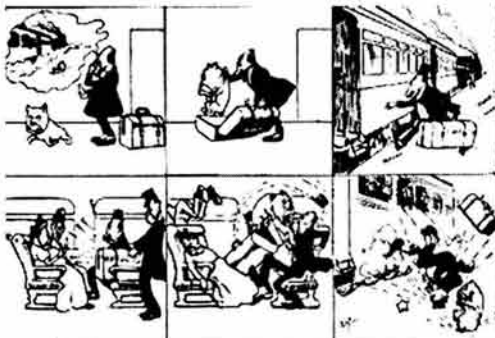
A comienzos del siglo XX la prensa se convierte en porfirista y deja de ser crítica. Destacan en esa época el diario *El Imparcial*, *El Mundo* y *Gil Blas*, en donde las historieta y las ilustraciones eran despolitizadas y con un humor «blanco». Entre los historietistas de esta época destacan Carlos Alcalde, Eugenio Olvera y Rafael Lillo entre otros.



*El Hijo del Ahuizote.*

### 1.1.4.2. Periodo entre 1900 y 1935.

Al estallido de la Revolución Mexicana y la caída del gobierno de Porfirio Díaz, las clases dominantes y su prensa se politizan aceleradamente hacia la derecha. La prensa comercial, liviana y escapista se convierte en impulsora de un periodismo reaccionario y los caricaturistas se convierten en feroces caricaturistas políticos al servicio de la contrarrevolución. La primera serie que emplea las características de la historieta moderna se llamaba alternadamente *Las Aventuras de Adonis* y *Las Desventuras de Adonis* cuyo autor fue Rafael Lillo (quién estudió en la Academia de San Carlos) y apareció en 1908 en la tercera de forros de *El Mundo Ilustrado*. En 1911 Carlos Alcalde dibuja para el suplemento dominical de *El Imparcial* la tira *Panchito el Corto*, que se considera el *Yellow Kid* mexicano.



*Las Aventuras/Desventuras de Adonis*

De las tiras cómicas que publicaban los diarios la mayoría eran de procedencia extranjera, hasta que una vez terminada la revolución se comenzaron a publicar trabajos nacionales. Es en el diario *El Herald* donde





Las Aventuras Maravillosas de Ranilla.

comienza el auge de la historieta, pues el primero de enero de 1921 aparece *Don Catarino y su Apreciable Familia*, escrita por el periodista Carlos Fernández Benedicto y dibujada por Salvador Pruneda. Su éxito es tal que para 1922 además de la versión dominical, diario se publicaban artículos ilustrados titulados *Las Memorias de Don Catarino* de los mismos autores.

En 1922 las convenciones de la historieta moderna ya han sido asimiladas por todos los autores y los periódicos publican suplementos dominicales a colores con historietas mexicanas. En 1923 Juan Bautista Urrutia dibuja *Las Aventuras Maravillosas de Ranilla*. Esta serie comienza a publicarse por separado de los periódicos, en cuadernillos que se adelantaron al formato del *comic-book* como forma de venta de las historietas.



Chupamirto.

*El Heraldo* fue clausurado en 1926 así que el diario *El Universal*

continúa el trabajo del primero. En este se publican en 1927 *Chupamirto*, de Jesús Acosta; *Mamerto y sus Conocencias*, de Hugo Tilghmann y guiones de Acosta; *El Señor Pestaña*, de Audiffred y Zendejas; y en 1934 *Segundo Primero: Rey de Menoscabia*, De Carlos Neve y Zendejas. En este periodo la historieta se ciñe a los formatos estandarizados por la historieta norteamericana, como las tiras o *dailies*, las planchas o *sundays*, y los géneros: *family strip*, *kid strip*, *animal strip* etc. Entre 1920 y 1935 los diarios y suplementos dominicales son los espacios en los que se publican las tiras cómicas hasta que a mediados de los años treinta aparecen las primeras revistas especializadas, las cuales cambian el soporte de la historieta y por consiguiente las características formales y las posibilidades temáticas también.



Segundo Primero: Rey de Menoscabia.

1.1.4.3. Periodo entre 1935 y 1950.

El primer *comic-book* propiamente dicho es *Paquín*, aparecido en 1934. Este formato se populariza y aparecen las revistas *Pepín*, *Paquito* y *Pinocho*, ambas de *Editorial Panamericana*; *Chamaco* de *Novedades Editores*, *Palomilla* y *Piocha*, de la *Secretaria de Educación Pública*, y otras como *La Cruzada*, *Aladino*, *Pequeñín*, *Chiquitín* y *Cartones y Figuras*. Todas ellas se popularizaron y conocieron como «pepines».

Es entonces cuando a principios de los años cuarenta se comienzan a tirar millones de ejemplares de estas revistas, suponiéndose una cantidad de diez millones de lectores para historietas de las que algunas tiraban más de quinientos mil ejemplares. Había dos tipos de historietas entonces: las de rasgo caricaturesco y las de estilo naturalista, que se correspondían al género humorístico y al melodrama respectivamente.



Viola y Piolita.

La comedia del género humorístico se caracterizaba por desarrollar *gags*



Los Supersabios.



Drake.

dibujados por el mismo Mariño. Otros géneros que aparecen son las historias de espadachines, héroes selváticos blancos y detectives internacionales. Es en esta época cuando se copia a los clásicos del cómic norteamericano como *Terry y los Piratas*, *Flash Gordon*, *Tarzán* y *El Fantasma*, entre otros.

Los protagonistas infantiles se caracterizaban por ser vulgares y trágicos, influenciados por las películas y las historietas norteamericanas. Entonces aparecen *Flor de Arrabal* y *Almas de Niño* (con Yolanda Vargas Dulché como guionista y dibujada por Leopoldo Zea Salas y Alberto Cabrera respectivamente), así como *Chispitas* y *Memín Pinguín*. Todas forman parte de la picaresca nacional. Otro género que nace es el de las aventuras deportivas, como las de *Pies Planos* de temática boxística y *El Pirata Negro*, de fútbol, ambas de Cervantes Bassoco. Es el melodrama amoroso el género que se convierte en el más popular. Los melodramas son situaciones ficticias de carácter pasional, y su fuerza incluso permea a los otros géneros. Este se caracteriza por presentar historias de amores que sufren con resignación en melodramas moralistas en donde la maldad aguarda pero la virtud

y chistes secuenciados primero, y posteriormente narraciones humorísticas largas de tipo alegre. Entre los que destacaron entonces fueron *Simplón Colilla*, de Salvador Tirado; *Mr. Mc Ana*, de Alfonso Tirado y *A Batacazo Limpio*, de Rafael Araiza. Pero el principal autor es Gabriel Vargas, que comienza su carrera con el título *Virola y Piolita*, que aparecía en *Jueves de Excelsior* (posteriormente haría *Los Superlocos* y *La Familia Burrón*, esta última una de las series mexicanas más exitosas, duraderas y famosas del país). Otra serie muy popular y duradera también fue *Los Supersabios*, de Germán Butze. Abel Quezada parodia al *western* norteamericano en *Máximo Tops* y posteriormente en *Rayo Veloz*. Todas estas historietas humorísticas están, a pesar de lo que pudiera parecer, dirigidas al público adolescente y adulto.

La historieta «seria» inicia con *Las Calles de México*, de Alfonso Tirado, aparecida en 1934 y publicada en *Sucesos para todos*. Estos eran relatos de sucesos coloniales. La historieta de dibujo realista en los «pepines» comienza con el mismo Tirado en *Paquín* con *El Hombre invisible*, en 1935. Entonces aparecen historietas de *westerns* o de vaqueros, historietas góticas, la historieta biográfica mexicana, historietas de ciencia-ficción y gran cantidad de melodramas románticos. En 1937 aparece el primer héroe con máscara, capa y mallas, obra de Ignacio Sierra: *Drake*. Adolfo Mariño Ruiz es el introductor de los payos realistas mexicanos, los cuales combinan los *westerns* norteamericanos, la literatura romántica de tipo rural del siglo XIX y anécdotas de la revolución. La primera serie fue *Los Charros del Bajío*, y continuaron *El Charro Negro*, *Juan Charrasqueado* y otros,



Las Calles de México.



Los Charros del Bajío.



*El Pirata Negro.*

se impone al final, además de ser maniqueos, previsibles y truculentos. José G. Cruz se desenvolvió entre los melodramas románticos y fue el pilar de la variante arrabalera, además de ser el creador del fotomontaje narrativo, el cual combina fotografías con materiales diversos, armados y retocados a pincel. Armando Bartra considera que los «pepines» consolidaron la identidad nacional, junto al radio y el cine, gracias a la popularidad y a la rapidez con la que la industria editorial produce las historietas; éstas son las que tenían la mayor penetración a principios de los años treinta porque llegan a todo el país, mientras que la radio y el cine tuvieron que esperar un poco para difundirse por todo el país (Aurrecoechea y otros, 2001, en la sección *Canónicos* de la introducción).

#### 1.1.4.4. Periodo entre 1950 y 1960.

El formato de los «pepines» era radical: 28 x 43 cm. los grandes, y 12 x 15 cm. los chicos. Ambos se imprimían a una sola tinta, sepia o verde, proclives al medio tono y al collage y se publicaban a diario y a veces dos veces los domingos. Su variedad temática y su orientación adulta hicieron de la historieta mexicana de los años treinta y cuarenta algo diferente a los estándares de la historieta internacional. En la segunda mitad del siglo XX esto cambia y las historietas mexicanas se adaptan a

los modelos del cómic norteamericano, pero sin perder su identidad. Hacia los años cincuenta los «pepines» con variedad temática desaparecen y se estandariza la historieta novelada (narraciones en volúmenes de hasta 500 páginas), y llegan imponiendo sus normas (formato, periodicidad y color) los comics norteamericanos traducidos al español.

Aparece la serie *Lágrimas, Risas y Amor*, en donde Yolanda Vargas Dulché y Gutiérrez desarrollan hasta su más alto nivel el melodrama. En fotomontaje aparece *Santo*, de José G. Cruz, el superhéroe mexicano que además es la historieta de más rápida publicación del mundo, pues aparecía lunes, jueves y sábados. La influencia de los medios masivos de comunicación se hace sentir en las historietas a donde llegan personajes como Agustín Lara, María Félix, Pedro Infante, Arturo de Córdoba, Tin Tan, Los Panchos, Tongolele, Blue Demon y el mencionado «Enmascarado de Plata».

En los cincuenta la influencia estadounidense en las historietas es parte del mismo proceso que sucede en el país, gracias a los medios electrónicos de masas; en donde la radio desplaza a la historieta como el escenario primordial de la cultura popular, mientras que la televisión comienza a promover las telenovelas y el deporte espectáculo como el fútbol. Gracias a que en esta época la expansión educativa y las campañas de alfabetización provocan un incremento en la



*Las Aventuras de Tin Tan.*



*Lágrimas, Risas y Amor.*



*Santo.*

demanda de narrativa impresa, es como la importación de historietas no destruye completamente la industria nacional.

El *cómic-book* o cómic en libros apareció por la proliferación de encuadernaciones rústicas de las series de más éxito, que mediante una renta podían ser leídas en locales especializados. Los primeros comics que circularon con formato de libro fueron recopilaciones misceláneas del *Editorial Saylor's* para sacar sus sobrantes, aunque en los años cuarenta *Editorial Panamericana* publicó en un solo volumen toda la serie *Tango*.

A principios de los cincuenta *Novedades* comenzó a publicar *La Novela Mensual* que pronto fue catorcenal, y luego semanal. En ella se comienzan a hacer historietas de gran fondo que ya no son periódicas, ni prolongadas. Estas obligan a que el contenido tenga una poética original, fragmentan la autoría y propician un nuevo tipo de lectura. En la narrativa novelada, las historias son cerradas, adoptan la estructura clásica: planteamiento, desarrollo y desenlace y el interés se centra en la expectativa del final. La trama cobra importancia por encima de los personajes.



El corto lapso de la hechura de la historieta novelada propicia la manufactura del guión y del dibujo por dos autores que trabajan separadamente. Debido a esto los guionistas «literatos» escriben historias que dicen todo con palabras y dibujantes «ilustradores» que sólo decoran el espacio que dejan los globos y las apoyaturas. Por ello el *librocómic* mexicano tiende a ser literariamente hablador y visualmente decorativo. En esta década las historietas tienen buenos autores y buenos títulos, pero debido al cambio en la periodicidad de los títulos estos no pueden arraigarse en el gusto popular.

Las historietas con temas para adultos que se publican durante esta época, presentan un «púdico velo de hipocresía» dice Armando Bartra, ya que los autores y editores se

autocensuran mientras que los primeros años de los cincuenta se caracterizan por ser permisivos en las temáticas sexuales. Destaca Adolfo Mariño Ruiz como el primer autor de historietas sadomasoquistas ligeras con su serie *Yolanda*, cuyos trabajos llegaron a publicarse hasta Estado Unidos. Otras series del género son *Adelita* y *las Guerrilleras*, de José G. Cruz y *Rosita Alvarez*, de Alfonso Tirado

El público infantil es redescubierto gracias a las series norteamericanas importadas de Walt Disney y Hanna-Barbera entre otras. De las historietas autóctonas se destacan *Tesoros*, *Mexicolor*, *Colorín*, y *El Gato Garabato*.

#### 1.1.4.5. Periodo entre 1960 y 1980.

Entre los años 1965 y la toda la década de los setenta llega la máxima popularidad de las historietas, y comienza su decadencia. *Kalimán*, *El Libro Vaquero* y *Lágrimas*, *Risas* y *Amor* alcanzan un tiraje superior al millón de ejemplares



semanales. Se produce una ruptura política y espiritual que inclina a la sociedad, y particularmente a los jóvenes hacia ideas democráticas y de izquierda, lo que da a la juventud una legitimidad cultural.

Se da el renacimiento de la caricatura política en revistas como *La Garrapata* y autores como el mismo Rius, Rogelio Naranjo y Helio Flores destacan. Los artistas e intelectuales como José Luis Cuevas, Francisco Toledo y Carlos Monsiváis reconocen su gusto y afición no sólo al cómic *underground* norteamericano y al cómic europeo; sino también por los monos mexicanos como los de Abel Quezada o Gabriel Vargas. Eduardo del Río, Rius, produce *Los Supermachos*, historieta politizada y concientizadora emblemática de estos nuevos tiempos.

Mientras tanto, la corriente general mexicana continúa con el popular *Kalimán*, el heredero del enmascarado de plata. Esta historieta de Víctor Fox y Cristóbal Velasco no tiene ningún rasgo nacional y es esotérica. Sus aportaciones culturales, artísticas o políticas no existen. Ni siquiera es moderna ya que se realiza en medio tono e impresa a una tinta, a diferencia de otros héroes contemporáneos. Aún así, en su momento *Kalimán* vendía más de un millón de ejemplares semanales. Aparecen héroes que reflejan una ideología progresista: *Alma Grande* y *El Payo*. Sus historias presentan la lucha por la tierra entre campesinos y el hacendado y el realismo mágico de la época aportado por el guionista Guillermo Vigil.



*Chanoc* es una historieta donde el héroe es un playero, pero que el guionista Pedro Zapiaín trastoca al convertir al personaje secundario *Tzecub Baloyán* en un personaje alcohólico, mujeriego y divertido que a la larga desplaza al principal y le da un tono paródico. Otro héroe fue *Torbellino*, cuya historia se desarrollaba en las calles y que el guionista Orlando Ortiz documentaba en la violencia social y la política, que a veces se convertían en el hilo conductor dramático. *Fantomas* es un hombre de mundo, pero también es un ladrón justiciero fuera de la ley al que Julio Cortázar se encarga de consagrar como fetiche contracultural cuando lo hace protagonista del panfleto antiimperialista *Fantomas contra los vampiros multinacionales*. *Anibal 5* es un *cyborg* creado por Alejandro Jodorowsky y dibujado por Manuel Moro; en donde se proyecta las obsesiones



Chanoc.



El Payo.



Torbellino.



Anibal 5.



Jonhy Galaxy.

metafísicas y de cultura esotérica de Jodorowsky.

La cantidad de superhéroes sesenteros se incrementa gracias al suplemento dominical de *El Herald de México* que dirige Sealtiel Alatraste, el cual argumenta y dibuja *Jonhy Galaxi*, *Dan Barret*, *Wamba* y *Gabriela*. Le acompañan Eduardo Ferrer, con *Tradiciones y Leyendas*

de México y *El Gitano*, y Héctor García con *Hombres Intrépidos*. Muchos de los héroes que se dibujaron entonces provenían de la televisión, y aparecen historietas de Enrique Alonso *Cachirulo*, *Chabelo*, *Los Polivoces*, *El Chapulin Colorado*, *El Chavo del Ocho*, y *Aventuras de Capulina*, que es la serie más longeva de todas las anteriores. Aparecen las minihistorias en los setenta y tienen un tamaño de 7 x 10 cm. Y cuyo título

comenzaba con el prefijo «mini» (*Mini Policiaca*, *Mini Ficción*, *Mini Terror* etc.). A comienzos de los sesenta aparecen historias de horror mexicanas con la serie *Tradiciones y Leyendas*, a las que se suman al final de la década *El Caballo del Diablo*, *El Jinete de la Muerte*, *El Carruaje Divino* y otros. Con portadas dibujadas por Jesús de la Helguera e Ignacio Palencia, y argumentos de Franco Sodja, con *Tradiciones y Leyendas* reaparecen las historias coloniales de espadachines.

Las historietas con temáticas sórdidas, frecuentes en los años sesenta y setenta, se enriquecen con la aparición de las historietas criminales como *Islas Marias*, *Penitenciaría*, *Cárcel de mujeres* etc. de las que destacan *Lecumberri* y la fotonovela *Casos de Alarma*. El humor escatológico se manifiesta con *Hermelinda Linda* y *Aniceto*, la cual combina humorismo y horror a la moda norteamericana junto con la tendencia de *Hermelinda* al mal gusto.



Los Polivoces.



El Jinete de la Muerte.



Mini Terror.



Las Aventuras de Capulina.





Cárcel de mujeres.



Hermelinda Linda y Aniceto.



Casos de Alarma.

La juventud es un sector de la población que adquiere relevancia cuando tiene acceso a la educación media, y la etapa de desarrollo se extiende de los 12 años a los 18. El «joven» se define en el estudiante de bachillerato o universitario que transita entre la inocencia infantil y las responsabilidades de la madurez. Este fenómeno es básicamente urbano. Para fines de los sesenta los chavos «rebeldes» se han convertido en una juventud contestataria en donde algunos van a terminar en el Tianguis del Chopo, de entre los cuales aparecen historietas como *Yerba* y el *Simón Simonazo* que reflejan la nueva cultura roquera y contracultural.

La pornografía en México ha sido reprimida y permitida alternadamente. Durante los años veinte y treinta hubo tolerancia hacia ella; en los cuarenta hubo censura; en los cincuenta nuevamente hubo un auge que otra vez fue reprimido durante los sesenta. A principios de los setenta, la pornografía tuvo una nueva apertura y abundaron los materiales obscenos, que paradójicamente se autocensuraban. Mostraban desnudos femeninos, pero no masculinos, gran cantidad de albrures pero sin «malas palabras». Hubo gran variedad de materiales pero la principal fue la fotonovela porno. De entre estas hay que apuntar *Casos de Alarma*, *Locos por el Sexo* y *Las Gatas del Tejado*.

La corriente crítica del sistema político fue traída a las historietas por Rius; pero es acompañado por otros. Aparece *La Garrapata*, en donde colaboran haciendo caricatura política e historietas Efrén Maldonado, Bulmaro Castellanos Magú, Felipe Galindo Feggo, Ramón Garduño, Arturo Kemchs, Mario Alberto Garduño Maral, Sergio Arau, Checo Valdez, Gonzalo Rocha, Rafael Barajas *El Fisgón*, Manuel Ahumada, Mongo, Llera, Bettini entre otros. Sin embargo el trabajo de Rius es el más destacable debido a la aparición de *Cuba para Principiantes*, libro en donde se mezclan textos explicativos con monólogos o diálogos en globos y donde utiliza dibujos propios junto a imágenes ajenas de personajes reales o hechos ex profeso, todo ello con una intención didáctica-concientizadora.

El gobierno mexicano inicia en 1981 un programa para producir historietas, y se le encarga a la Secretaría de Educación Pública editar historietas de calidad con la colaboración de la industria editorial. Se tiene la visión de que pueden ser potencialmente pedagógicas, pero el mercado no las acepta. Colaboraron en ellas personajes como Paco Ignacio Taibo II, Sealtiel Alatriste, Ángel Mora, Rafael



Simón Simonazo y Chiss.



La Garrapata.



Gallur, Antonio Cardoso y Leopoldo Durañoana. Algunos de los títulos hechos fueron *México, Historia de un Pueblo*; *Episodios Mexicanos*, *Novelas Mexicanas* y *Aventura y Relatos*.

#### 1.1.4.6. Periodo entre 1980 y 2000.

Armando Bartra señala que la televisión en México se ha convertido en la principal fuente de entretenimiento de la mayoría. Ha desplazado y apabullado a los otros medios junto con las videocaseteras y los videojuegos. Los personajes de la historietas como *Chanoc*, *El Payo*, *Fantomas* o *Kalimán*, vampiresas como *Yesenia*, *Oyuki* o *Rarotonga* e infantiles como *Memín Pinguin* han dejado de ser compartidos por todos; ya no son más el punto de referencia en las charlas cotidianas. Ahora la gente habla del personaje de la televisión que más esté de moda, o del programa que más ha sido promocionado por las televisoras y sus industrias subsidiarias que venden *Tele*

*Guía*, *TV y Novelas*, *TV Notas*, *Eres* y otras que son las que ahora alcanzan el millón de ejemplares vendidos.

La derrota de la historieta mexicana es la derrota de la lectura... los mexicanos no hemos dejado de leer historietas para leer otra cosa, simplemente hemos dejado de leer (Bartra en Aurrecochea y otros, 2001 en la sección *Globos Globalizados* de la introducción).

Sobreviven en la actualidad historietas como *El Libro Semanal*, *La Novela Policiaca*, *El Libro Vaquero* y otros títulos que publica *Novedades*. La «historieta de masas» ya no existe, la cantidad de lectores que se han perdido es de 9 de cada 10 y las series más exitosas tiran entre 30 mil y 50 mil ejemplares. Empero, el único fenómeno original y perdurable durante estos últimos veinte años son los *sensacionales*, de las que hablaremos más adelante.

Sin embargo, la historieta aún cuenta con autores que le ganan prestigio cultural. Ante la globalización y la llegada de comics importados, los nuevos integrantes de las clases medias se aficianan a ellos rápidamente dando lugar al surgimiento de comercios especializados en venta de comics, comercialización de parafernalia

como posters, tarjetas y pin-ups etc. Y la aparición de convenciones anuales a la usanza de las organizadas en Estados Unidos (*Conque*, *La Mole*, *TNT*, *Megacom*, *Utopia* etc.). Con ello, estas nuevas generaciones se aficianan al cómic importado y a sus autores más importantes, acercándose no sólo al fenómeno consumista que implica, sino también a los mejores autores internacionales y sus trabajos.

La historieta actual o *comic*, como ya lo llaman muchos, es tomada por sus creadores como una forma de expresión personal y se le considera una de las bellas artes. Entre ellos han surgido los comics de autor y el cómic alternativo que aparecen en suplementos dominicales, revistas culturales, publicaciones humorísticas, publicaciones alternativas y fanzines. *La Jornada* ha sido el diario por el que más de cien comiqueros han pasado en la década de los



*La Novela Semanal.*

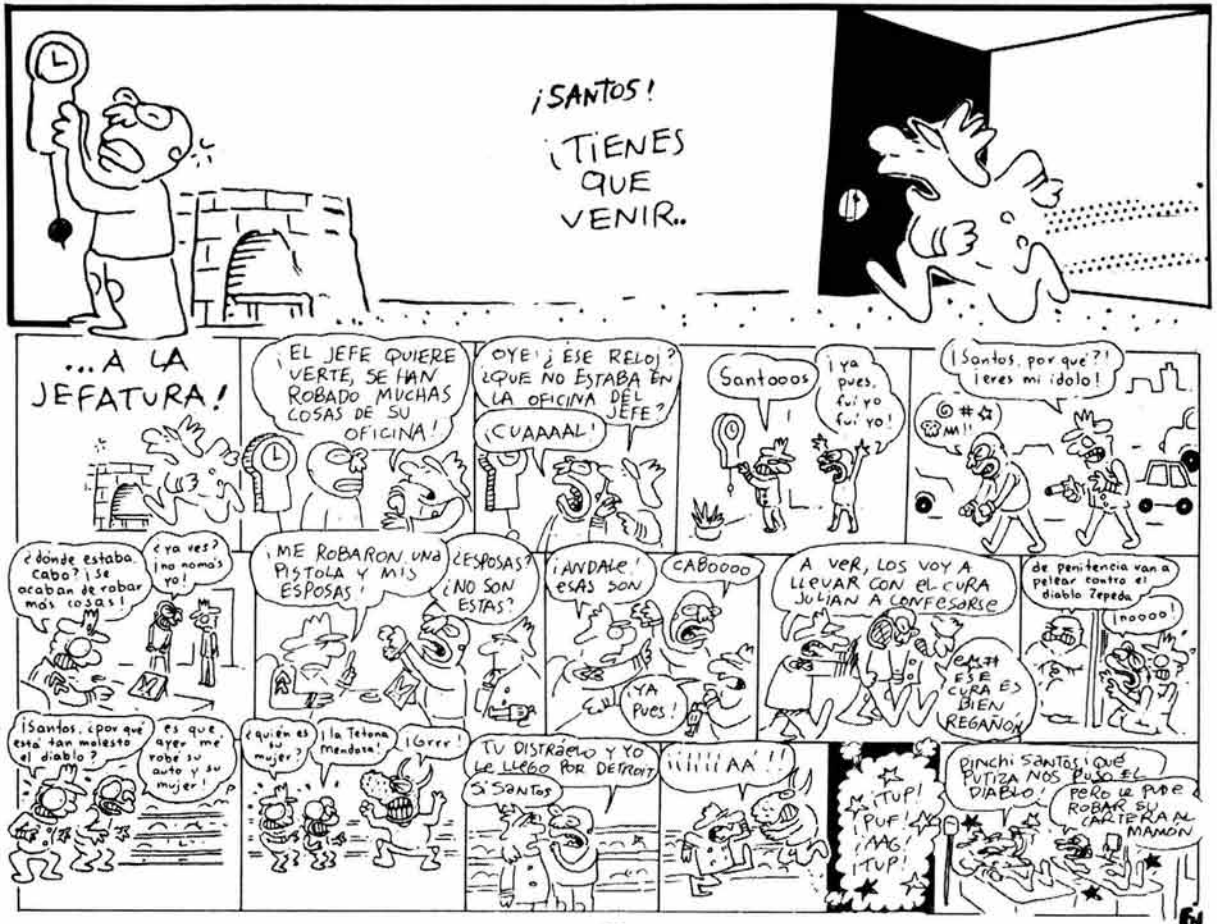


*Don Fideo Corrugado, de Magi.*



*Los Gachos, de Rocha.*

Los Gachos, de Rocha.



El Santos y la Tetona Mendoza.



Mike Goodness y el Cabo Chocorrol, de El Fisgón.

noventa y principios del siglo XXI, en sus suplementos dominicales (*Histerietas*, *El Manojito* y actualmente el suplemento sabatino *Monos*), infantiles, especiales y humorísticos. Bulmaro Castellanos, *Magú*; Rafael Barajas *El fisgón*; José Palomo, *Palomo*; Antonio Helguera; Gonzalo Rocha; Patricio Ortiz González, *Patricio* entre otros han sido pilares en este diario. Otros historietistas relevantes son Antonio García Nieto, *Garcí*; Damián Ortega; José Luis Diego Hernández y Ocampo Trizas; Oscar Quezada Pablo, *Tacho*; José Hernández; Cintia Bolio; *Rictus* y *Jans*.

De origen tapatío llegan Manuel Héctor Falcón Morales; los escatológicos José Ignacio Solórzano y José Trinidad Camacho Orozco, *Jis* y *Trino*, autores de las series *El Santos* y *la Tetona Mendoza* y *La Chora Interminable*. De Monterrey entre otros tenemos a Francisco Solís Méndez, creador de *Criaturas de la*



B-Squad.

Noche junto con otros dibujantes y fundador del cómic alternativo en esa ciudad; Francisco Ruiz, autor de *B-Squad*, Humberto Ramos y su *Némesis 2000* y Edgar Delgado, autor de *Ultrapato* y *Valiants*.

Sobresale la revista *El Gallito Inglés*, después *El Gallito Comics*, editada por Víctor del Real. El *Taller del Perro*, grupo de neomoneros habilidosos es integrado por Edgar Clement; Ricardo Peláez, Ricardo Camacho; José Quintero (autor del personaje *Buba*); Erick Proaño Muciño *Frik*; Y Alejandro Gutiérrez Franco. Otros grupos dignos de mención son el colectivo *Molotov* y *La Caneca*. Admiradores del género *manga* llegado de Japón están Óscar González Loyo, autor de *Karmatrón* y *los Transformables*; Gabriela Maya y Adalisa Zárata que hacen *I. Doll*; y Oscar Medina, que hace un *manga hentai* (historieta perversa) llamada *Chicas Trabajadoras*.



Buba, de José Quintero.

Estos nuevos autores y muchos otros publican en diversos medios, a excepción de la industria comiquera nacional. Los periódicos durante los ochenta y noventa del siglo pasado combinaban la caricatura política con las tiras cómicas, e incluso han publicado suplementos dominicales de comics como los ya mencionados de *La Jornada*; *Monobloc* de *El Occidental* y *La Mamá del Abulón* de *Siglo XXI*, estos últimos diarios de Jalisco.

Las revistas culturales han comenzado a incluir monitos en sus páginas. *Nexos* incluyó a Falcón; *Nitrato de Plata* a Trino; *La Regla Rota* a Luis



El Cazador, de Edgar Clement.



La Caneca.



I. Doll.



Karmatrón y los Transformables.

Fernando, Arau, Ahumada, El Fisgón, Eko y José Castro Leñero; *Complot* a Garci; *Topodrilo* a Oscar Luis y Montes Solís; *La Pus Moderna* publicó a Clement, Trino, Jis, Patricio, Mongo, Avrán, Cárdenas, Damián Ortega, Luis Fernando y otros.

La situación política de México desde el sexenio de Carlos Salinas de Gortari, pasando por el de Ernesto Zedillo y el Actual de Vicente Fox, ha ocasionado que surjan revistas de caricaturas políticas tanto en cartones como en historietas y satíricas como *El Chahuistle*; *El Papá del Ahuizote*; *El Guajolote* y *El Chamuco*. También hay historietas en revistas de humor político y/o blanco como *Rino*; *Lapiztola*; *Rhumor*; *Galimatías*; *El Chicali Nius*; *Cacto*; *El Monosapiens* y otras.

Los comics alternativos y los fanzines han proliferado en los últimos años, la mayoría son del Distrito Federal, como *El Gallito Comics*, *Mono de Papel*; *Pelos Necios*, *Animanga*, *Slam!*, *Ranson*, *The Begging of the End*, *Trumática*, *Criaturas de la Noche*, *Mantis*, *B-Squad*, *Siamés*, *Psycomix*, *Subkomyx*, *El Estigma Cerebral* y *El Cerdotado* entre otros.

Ideológicamente existen comics de todas las corrientes: anarcopunks como *El Tirabuzón*, feministas como *Esporádica*, prozapatistas en *A la Sombra de la Revolución*; neoztecas en *Mix'q* y hasta mormones en *Aún Estamos a Tiempo*. Entre estos han de contarse los que los políticos han utilizado en labores proselitistas o para dar a conocer los resultados de sus gobiernos. Francisco Labastida, candidato a la presidencia de



Lapiztola.



El Papá del Ahuizote.



Mix'Q.

la república, utilizó un cómic basado en su vida para hacer campaña política en el año 2000; después el Gobierno del Distrito Federal realizó una historietta que publicitaba sus logros y metas de gobierno y en el 2002, aprovechando la misma fórmula el presidente Vicente Fox también apareció en una historietta en la que se exponen los avances y planteamientos de su administración. Cabe señalar aquí que el gobierno del D.F. apoyó la publicación de una historietta que fue hecha por los integrantes del *Taller del Perro* llamada *Sensacional de Chilangos*, en donde se les dio libertad de expresar sin compromisos políticos su visión de las situaciones cotidianas de la Ciudad de México.

Todos estos comics están dirigidos a minorías dentro de un mercado dividido, las historietas ya no aglutinan los gustos de la mayoría, lo cual también puede interpretarse como una diversidad sana. La mayoría de los nuevos realizadores



Los Tarzanes, de Abel Quezada.

son jóvenes que se ha dado a conocer en los últimos años y sin embargo tiene raíces y se reconocen en los viejos autores como Antonio Gutiérrez, Rius, Gabriel Vargas, Abel Quezada y José G. Cruz. La generación intermedia integrada por cartonistas-historietistas como Ahumada, El Fisgón y Magú están más cerca de la vieja caricatura política mexicana que de la tradición historietística.

No obstante es la ruptura y no la continuidad lo que caracteriza al nuevo cómic: Es extrovertido, inspirado en el cómic *underground* gringo y francés, los nuevos superhéroes norteamericanos y el *manga* japonés, enfrenta a una industria historietística nacional incapaz de renovarse. Su trabajo es apenas una búsqueda que comienza en medio de aciertos y errores en la técnica dibujística, en las historias, en la expresión y la decoración. Bartra considera que esta discontinuidad y copia de estereotipos terminará cuando estas influencias se aclimaten entre los comiqueros nacionales.

#### 1.1.4.6.1. El caso de las sensacionales.

Aurrecochea clasifica la temática de estas revistas como «picaresca erótica». Bartra describe como aparecen estas historietas:

Primero fueron *El Sensacional de Policía* y *El Sensacional de Terror*, que a fines de los sesenta publicaba Editorial Proyección del grupo EJE, a los que siguieron *Sensacional de Fútbol*, *Sensacional de Box*, *Sensacional de Barrios*, *Sensacional de Mercados*, *Sensacional de Traileros*, *Sensacional de Artes Marciales*, *Sensacional de Juegos*, *Sensacional de Sueños*, *Sensacional de Guerreros del Asfalto*, *Sensacional de Bronco*, *Sensacional de Vacaciones* y otros. El rasgo más notable de los *sensacionales* es su talla modesta, que pronto se estandarizó en 12 x 14 cm. Formato al que parecen estar condenados todos los monitos comerciales mexicanos, mientras que las dimensiones de *comic-book* se reservan para los importados. Se trata además de historietas mayoritariamente multicolores (aunque en los últimos años han parecido a una sola tinta) que se esfuerzan por envolverse en portadas atractivas y bien impresas. Los tiempos del medio tono sepia y la impresión chapucera han quedado atrás (Bartra, *Ibid.*).



Sensacional de Policía.



Sensacional de Fútbol.

Generalmente los *sensacionales* se definen temáticamente y sus historias son conclusivas, excepto series de protagonistas como *El Sargento Botija*, *Tinieblas* y *Sensacional de Bronco*. Su decadencia se manifiesta en su propensión a la pornografía, temática dominante en donde los editores agotan sus opciones invocando el instinto reprimido del mexicano promedio. A EJE se le han sumado en esto editoriales como Toukan y Mango con títulos como: *Las Chambeadoras*, *Bellas de Noche*, *Almas Perversas*, *Delmónico's Erótika*, *Luchas Calientes*, *Sabrosonas* y *Bien Entronas* entre otras. Ante la competencia EJE deja

el término *sensacionales* y adopta títulos más agresivos como *Zona caliente*, *Eróticos Anónimos*, *Picaras Infieles* y *Ponedoras* y *Sábanas Mojadas*.



Sensacional de Vacaciones.

Esta es la única industria existente en la actualidad en donde laboran dibujantes como Rubén Lara, Alberto Hinojosa y Luis Guarneros, pero también notables profesionales de la historieta como



Antonio Cardoso, Ángel Mora, Juan Alva o Juan Rangel, y hasta argumentistas legendarios como Ricardo Rentarí y Ramón Valdiosera. Entre los portadistas destacan Baldazúa, Silva y Gallur.

Luis Tovar describió las características de estas historietas a las que él denomina *sensaporno* así:

Hay diferencias entre lo que podríamos denominar pornografía tradicional es decir, lo que básicamente suele ofrecer un *Playboy*: entrevistas, artículos y estudios fotográficos de desnudos y éstos que, para facilitar las denominaciones, he nombrado *sensaporno* a partir de los mismos títulos de las revistas: Sensacional y el obvio y pobre neologismo Sexacional de... trailers, mercados, colegialas, vacaciones y un largo etcétera.

Las *sensaporno* poseen una serie de características técnicas que las distinguen del resto de historietas y revistas en general, sean de tema sexual o no, y esto es importante a efectos de la enorme popularidad que han alcanzado. Miden 12 x 14 centímetros (tamaño que permite sostenerlas cómodamente con una mano y guardarlas en el bolsillo), y son

bastante accesibles: ochenta páginas, a color en ocho de diez casos y el resto en el sepia clásico de *Memin Pingüin* y Lágrimas, risas y amor, a un precio actual que va de tres a cuatro peso (Tovar, 1999).

Apunta que en estas historietas se abusa de un lenguaje de doble sentido y del «albur» pseudo-popular lleno de machismo, misoginia, cosificación, aberraciones y racismo. Los estereotipos maniqueos de hombres y mujeres encasillan a los primeros como «machos mujeriegos» y seres superiores en cualquier ámbito, mientras que las mujeres son mostradas en roles «inferiores» y en calidad de ninfómanas. A los homosexuales jamás se les refiere con este término o el de «gay» (se les llama «lilo» o «rarito») y tienen un rol secundario supeditado a ser un incondicional de alguna mujer o para cuestionar la hombría de un hombre.

Llama la atención de Tovar que los prejuicios y lugares comunes conducen hacia una des-educación sexual y social que modeliza el mundo desde una mirada masculina para mal, pues lleva a creer que todas las mujeres son «putas» y además les gusta; que sólo sirven para satisfacer sexualmente al hombre o como «sirvientas», que su opinión no cuenta y que son estúpidas. Paradójicamente estas historietas se autocensuran y no muestra jamás algún pene o vagina, ni importa la calidad de los dibujos de los desnudos o del acto sexual. Lo que importa es el reforzamiento del prejuicio del dominio del macho. Su visión intenta evitar una postura puritana o de censura a la libertad de expresión señalando que la pornografía no es la obscena, sino el ojo. Y concluye que para masturbarse hay revistas de casi el mismo precio y con imágenes más adecuadas, por lo que cree que la razón de la popularidad de las *sensaporno* simplemente es su historia, la cual distorsiona la realidad que supuestamente refleja. Ya sea este extremo o el de una postura moralina, ninguna sirve más que para perpetuar el *status quo* en materia de educación sexual de las masas.



**Bellas de Noche.**

### 1.1.5. Lo que leen los mexicanos.

Como consecuencia de la precaria situación del nivel de lectura de la sociedad mexicana en general y particularmente la decadencia de la historieta de masas el 20 de Junio de 2002, el secretario de Hacienda y Crédito Público, Francisco Gil Díaz respondió a la senadora del PRI Laura Alicia Garza Galindo a la pregunta ¿dónde quedó la cultura? de esta manera:

En cuanto a la industria editorial, todos sabemos que con excepción de algunas revistas que son semipornográficas, que son las de mayor circulación, prácticamente no leemos en nuestro país (La Jornada, 21 de Junio de 2002).

Tan desafortunada declaración se dio en el marco de su comparecencia ante la Comisión Permanente de la Cámara

de Diputados y ante la solicitud de la explicación de porque la secretaria a su cargo había decidido cambiar el régimen tributario de la industria editorial. Pero independientemente del problema recaudatorio que la nación padece, la respuesta dada por el titular de Hacienda es preocupante en cuanto a que demuestra la percepción desde la perspectiva de los funcionarios públicos de la actual administración que de la lectura se tiene entre la población mexicana. ¿Cuán realista es esta visión?

Preocupado porque las elites del país creen saber lo que la población más marginada lee, Gregorio Hernández Zamora publicó parte de su investigación en el diario *La Jornada* (Hernández, 2002) en donde resaltó los hábitos de la población marginada del área conurbana de la Ciudad de México, la delegación Iztapalapa y la ciudad de Los Ángeles California entre 1989 y 2002.

Considera que las posiciones de políticos, educadores, intelectuales e iglesia no tienen fundamento simplemente porque no han hecho una investigación seria de cuales son los hábitos de lectura de la población en general, y por lo tanto, sólo hablan a partir de estereotipos, opiniones de segunda mano, intereses propios, posiciones ideológicas o simplemente desde la ignorancia. Determinó que la población adolescente de Ciudad Neza a principios de los años noventa del siglo pasado formaba sus preferencias culturales, y por lo tanto su consumo, en base a los productos de la industria comercial: programas de televisión, películas comerciales y la literatura relacionada a ellos (revistas del mundo del espectáculo), en esta última, destaca que las publicaciones también se orientan «muy significativamente, al lenguaje y los temas críticos de los adolescentes». Determinó que este tipo de lectura es un acto de identidad en donde los adolescentes intentan encontrarse a sí mismos y a su vez se constituyen por lo que leen. Clasificó en tres los tipos de lectura de libros que hacían: libros recomendados por la escuela, libros leídos por iniciativa propia (predominantemente *best-sellers* baratos) y la Biblia. Concluyó que los adolescentes leían intensa y extensamente «material comercial, pero indiscutiblemente ligado a sus identidades y necesidades como jóvenes de clase pobre».

A mediados de los noventa determinó que los educadores de nivel medio de las escuelas públicas sabían de la lectura de estos *best-sellers* (*Nacida Inocente*, *Lo Negro del Negro Durazo*, *Los Hornos de Hitler* etc.), pero que los consideraban lecturas intrascendentes, mientras enfatizaban la lectura de obras «trascendentes» como los *clásicos de la literatura mundial*. Concluyó que los jóvenes lo hacían porque «el lenguaje y las temáticas de estos libros los tocan», mientras que los *clásicos* tienen un lenguaje «intelectual», pedante, limitado sólo a los iniciados y con temas que no los involucran en lo absoluto.

En el año de 2002 al estudiar y convivir con la sociedad de Iztapalapa, encontró que la población tiene *estrategias de sobrevivencia* que vinculan a los distintos sectores de esa población con lecturas que les ayudan en ello: taxistas que estudian la historia de sus barrios en bibliotecas y archivos, madres-doctoras auxiliadas por libros de medicina naturista, jubilados-educadores que organizan talleres de historias de vida y lectura reflexiva de «hojas» con personas mayores, jóvenes lectores-vendedores de libros de Carlos Cuahutémoc Sánchez que hablan de ellos, obreros jubilados que hacen gestión social y que leen *La Familia Burrón*, entre otros casos.

Concluyó que la lectura de las personas «que no leen» incluye «hojas», «folletos», «volantes», «tarjetas», «pergaminos», «fotocopias de libros», «*best-sellers*», «periódicos», «revistas» e «historietas», no libros. Sin embargo, tales lecturas se involucran con sus actividades diarias: sanarse, encontrar las raíces culturales propias, entender y transformar la realidad social, para aliviar el sufrimiento y para evadirse de la realidad. No «leen por placer», sino porque lo que leen les atañe de alguna u otra manera. Finalmente cuestiona ¿Son entonces lectores o no? estas personas, o si sólo son lectores aquellos que leen por «el placer de la lectura» y ¿quién define lo que es leer?

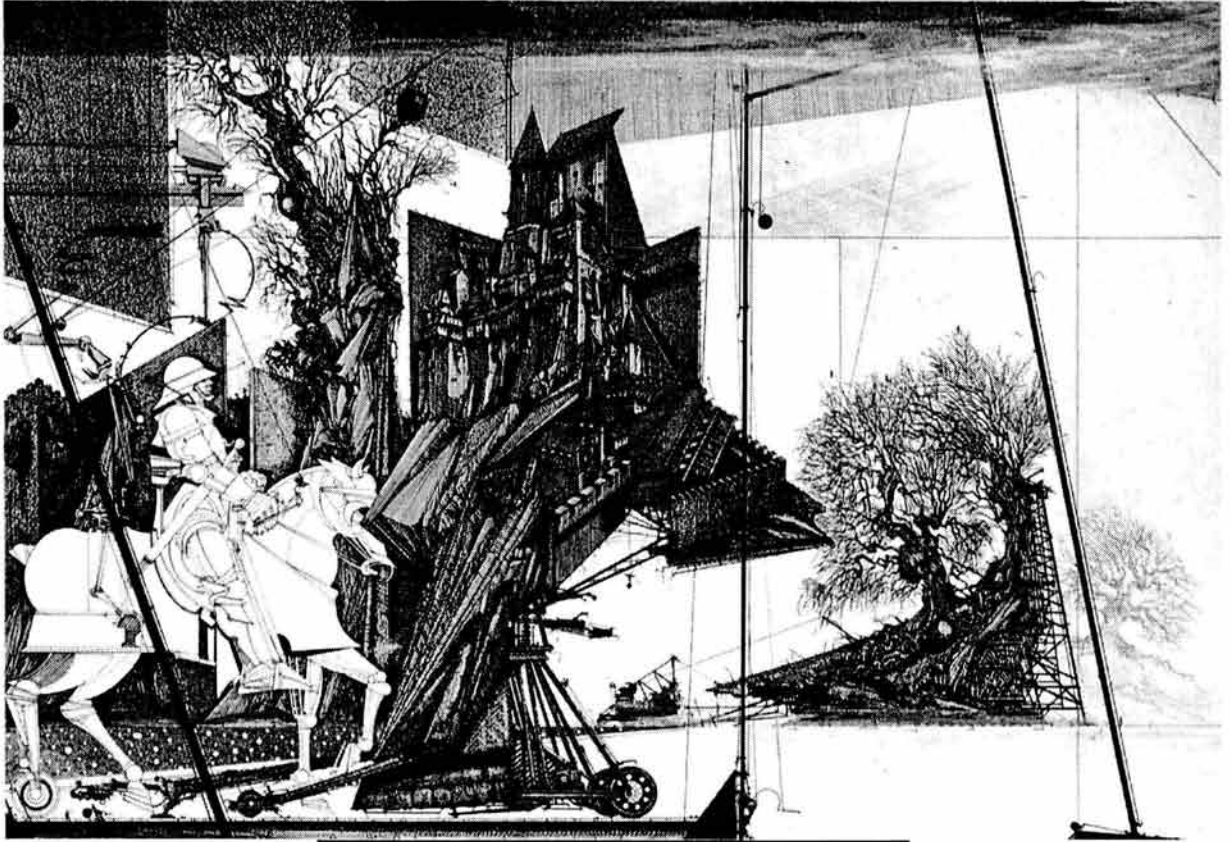
## 1.2. ¿Qué es una ilustración?

### 1.2.1. Definición de ilustración.

La ilustración es un arte en donde el ilustrador tiene la misión de crear y ejecutar una imagen adecuada para un encargo dado, es decir, la ilustración tiene una idea o propósito definido.

La función primaria de una ilustración es interpretar, explicar, adornar o ampliar una idea de manera visual. Realizar una





*Ilustración White Rider/Gothic Hollywood, de Ian Miller.*

ilustración está relacionado con la comunicación efectiva de ideas. El principio de toda ilustración es un proceso mental en donde se elabora una imagen aún no materializada de una idea, la cual puede ser creada por el ilustrador o bien se le puede proporcionar. El artista deberá entonces mediante sus conocimientos (del color, la forma, la luz, en fin, de todas las técnicas y los medios que tiene a su alcance) plasmar esa imagen de forma material en un soporte. Su función es la de captar o crear esa imagen.

La solución ilustrativa adecuada debe satisfacer las condiciones determinadas del encargo, de una manera imaginativa y satisfactoria. El ilustrador debe subordinarse a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica. El suyo es un trabajo de cooperación entre él y el concepto o el texto de alguien más. A esto se le puede añadir que el trabajo de un ilustrador por lo general se reproduce de alguna manera y no se conoce en su forma original.

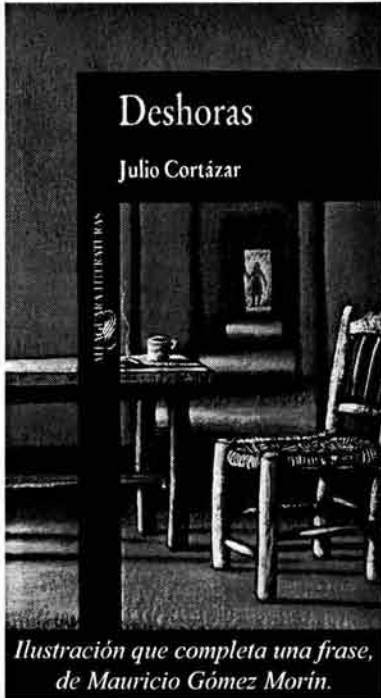
Pero la ilustración no sólo aclara ideas, también informa, decora, y educa al espectador. Más aún, la ilustración también se acerca al arte, debido a que se nutre de ella y también le retroalimenta (Loomis, 1974, 178 y Simpson, 1994, 18).

### ***1.2.2. Tipos de ilustración.***

La ilustración puede ser clasificada dependiendo del enfoque que se utilice para discriminarla. A continuación presentamos la clasificación que ha hecho Andrew Loomis en su libro *Ilustración Creadora* (Loomis, 1974, 178).

La ilustración puede dividirse en tres grandes categorías en función del texto que puede o no aparecer junto a ella en:

- a) La que da información o narra una historia sin la necesidad de texto alguno.
- b) La que completa una frase o eslogan.
- c) En la que la narración contada en sí es incompleta.



### 1.2.2.1. Carece del texto.

La primera se caracteriza por ser una ilustración que carece de texto, no necesita de título ni de inscripción alguna que sirva de guía, es independiente. Este es el tipo de ilustraciones que se utilizan en las portadas de algunas revistas, en las cubiertas de libros, en letreros, exhibiciones o almanaques.

### 1.2.2.2. Completa una frase.

En la segunda la ilustración es acompañada de un título que expresa gráficamente un estribillo, un eslogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro. La función aquí es dar mayor fuerza al mensaje, es decir, lo complementa. A estas pertenecen las ilustraciones que acompañan textos pequeños, que deben leerse rápidamente, tales como letreros, tarjetas de propaganda, anuncios, carteles, portadas de revistas etc.

### 1.2.2.3. Narración incompleta.

La tercera es en la que la narración contada por la ilustración está trunca. La intención es despertar la curiosidad, la intriga en el espectador, para que encuentre en el texto que le acompaña la respuesta. A esta clase pertenecen las ilustraciones de la mayoría de los anuncios, con lo que se pretende que se lea todo el mensaje. Si la historia estuviera expresada completamente en la ilustración, no se lograría el propósito de que se continúe con la lectura del texto. En este caso, la imagen y el texto se apoyan mutuamente.

### 1.2.3. Diferencias entre la ilustración y la historieta.

Las diferencias entre una ilustración y una historieta son evidentes debido a la



característica secuencial de la segunda, pero si se le quitan de su contexto y se le quitan los globos de texto, ambas son casi idénticas.



La imagen de la historieta *cuenta*, la imagen de la ilustración *comenta*. La ilustración normalmente es ilustración de algo, y ese algo generalmente puede existir sin la ilustración; su papel es el de añadir algo al relato (o al texto en sentido general). En la historieta la imagen tiene una función narrativa, forma parte de una historia y si se le suprime se pierde la comprensión esa historia. La imagen de la historieta es necesariamente de acción, mientras que la de la ilustración aunque puede serla, también puede ser de cualquier otro tipo. En general, las ilustraciones son descriptivas, expresan las connotaciones emotivas, representando la acción pero

ambientándola a su manera, haciendo uso de ciertos estilos de figuración más que otros, rodeándola de detalles no esenciales pero caracterizadores. La ilustración comenta el relato haciéndonos ver aquello que en el relato verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo. La viñeta de la historieta es el relato.

Las diferencias debidas a este orden comunicativo se dan en el encuadre, las ilustraciones privilegian las vistas más generales, más ricas e informativas mientras que la historieta privilegia lo que le conviene a la narración. Hay más precisión en los detalles en la ilustración porque una ilustración debe decirlo todo, mientras que en la historieta debe ser más concisa en cada viñeta, porque puede apoyarse en otras para mostrar los detalles. Los efectos de la ambientación son más profusas en la ilustración que en la historieta, ya que la ambientación también puede tener un fin de comentario, lo que es más difícil de conseguir en las viñetas de las historietas.

La historieta debe ser concisa, mientras que en la ilustración hay abundancia de signos y remisiones estilísticas. La viñeta es una imagen de lectura rápida ya que esta se debe continuar en las siguientes viñetas. La ilustración tiende a ser una imagen de recreación, y porque es única debe dar la máxima información de comentario posible (Barbieri, 1993, 21-2).

### 1.3. ¿Qué es una portada?

#### 1.3.1. Definición de portada.

La portada, o cubierta en el caso de los libros, es la cara de la revista que exhibe el producto en el mismo lugar donde se vende. La portada de una revista es una forma de anuncio, un cartel que exhibe el contenido del interior. Su función es semejante a la función de la muestra: nos da una idea del contenido de la publicación y de su carácter editorial (Loomis, 1974, 265).

La finalidad principal de la portada es hacer que la revista destaque de entre las demás en los puestos de periódicos. Esto ha conducido a considerar una portada como un envase que promueve el producto. Para algunos diseñadores, la mejor portada de revista es la que se recuerda, la que es memorable por su diseño, mientras que para la mayoría de los editores, la mejor portada es la que más vende. Un posible comprador de la revista no conoce el contenido de esta, por lo que la portada es la primera forma de juzgarla. Algunas estadísticas señalan que 40% del porcentaje de ventas se debe a ella (Owen, 1991, 186).

Una portada debe tener un tema, una idea que sea atrayente y que diga algo. El título y el espacio para el título son lo más importante, pero la fotografía o ilustración es la que despierta el interés o la atención para vender la revista. Los elementos esenciales y las funciones de la portada son:

1. Debe llamar la atención enseguida; el título es lo más importante y debe ser legible.
2. Un tratamiento simple, en forma de cartel es el más conveniente.
3. Debe ser legible a cierta distancia.
4. La cubierta debe ser tan excitante como sea posible (debe despertar la curiosidad, estimular el interés y prometer entretenimiento y diversión).
5. Todo posible contraste de colores y valores deben ser utilizados para llamar la atención.



Ilustración sin título, de Hajime Sorayama.



6. Las figuras medianas y retratos son muy eficaces, las figuras pequeñas e ilegibles deben descartarse.
7. La acción expresada es buena para llamar la atención (Loomis, 1974, 265).

### 1.3.2. Tipos de portadas.

Las portadas de revista son diseñadas dependiendo del contenido de ella y del público al que se intenta alcanzar. No es lo mismo diseñar una portada para una revista de temas económicos, cuyos compradores probablemente serán hombres de negocios; que novelas «rosas» cuyos lectores serán en su mayoría mujeres jóvenes y de clase media-baja. Esto determinará el tipo de solución gráfica que se empleará para la portada. Las portadas pueden clasificarse (Owen, 1991, 186 y sig.) en:

- a) Figurativa.
- b) Narrativa.
- c) Abstracta.
- d) Tipográfica.

#### 1.3.2.1. La portada figurativa.

Es la que más vende en las estanterías de las revistas. Se caracteriza por ser una portada con fotografías de rostros completos, a veces de tamaño natural, con los ojos dirigidos hacia la cámara para mayor impacto y que se puede alternar con las figuras de cuerpo entero y otros retratos que si son de figuras públicas es mejor para su venta. Estas dominan en las revistas semanales populares dirigidas a las mujeres, en las revistas mensuales para los hombres, en las musicales, las revistas de artes populares y de cine, y cada vez son más populares en las revistas de comercio y negocios. La imagen debe ser atractiva y dinámica, recortada para tener el máximo de fuerza y equilibrio debe tener gran sentido del color y combinar hábilmente un gran número de tipos en un espacio pequeño.

#### 1.3.2.2. La portada narrativa.

Esta portada requiere mayor planificación, sugerir indirectamente una redacción de texto inteligente y una solución de primera. Trata a la portada como un cartel publicitario y utiliza el fotomontaje y la fotografía de estudio. Utiliza varios métodos para realizar la narración que van desde la incongruencia surrealista, el retruécano visual, la repetición, las referencias culturales y metafóricas. Es muy importante la reinterpretación y reintegración de signos en contextos nuevos para crear nuevos significados.

#### 1.3.2.3. La portada abstracta.

Se contraponen a las anteriores porque prefieren la abstracción gráfica y el simbolismo indirecto a la referencia visual directa. Utilizan el fotomontaje y el collage, rostros montados en situaciones absurdas y que se apoyan en la fotografía documental e ilustrativa. En estas portadas las ilustraciones abstractas son un valioso apoyo para la prensa de arte, diseño y arquitectura. Las revistas que más utilizan este tipo de portada son las de informática y técnicas. Estas portadas se permiten el lujo de tener un planteamiento más libre e imaginativo y se puede jugar un poco con la posición del logotipo de la revista.



Revista Proceso, portada narrativa.



Revista Escala, portada abstracta.

### 1.3.2.4. La portada tipográfica.

Esta portada está basada en el texto, a base de construcciones tipográficas para conseguir poderosos contrastes con las imágenes visuales de las demás revistas. Son especialmente utilizadas por publicaciones que no dependen directamente de la venta en los quioscos, es decir, cuando son a base de suscripciones o son de circulación restringida, en donde las posibilidades de diseño y experimentación son mayores. Tienen la ventaja de ser más rápidamente legibles, gracias a que la portada es como un cartel de anuncio del texto, un índice conciso del contenido.

#### Resumen.

La historieta es un medio de comunicación masiva con estructura narrativa contada mediante viñetas de forma secuencial, producto de la era industrial y en donde confluyen otras expresiones culturales.

La historieta fue la más importante forma de entretenimiento de la población mexicana hasta bien entrado el siglo XX. Tuvo su origen oficial en *Las aventuras de Adonis* y *Las desventuras de Adonis*, de Rafael Lillo en 1908. A partir de entonces desarrolló todos tipo de géneros que van desde la comedia hasta el melodrama, y ha sido utilizada por todos los sectores sociales de la población. Alcanza su mejor época a mediados del siglo XX cuando se llegaron a editar entre quinientos mil y setecientos mil ejemplares diarios y fueron cimiento en la consecución de una identidad nacional.

En la actualidad la historieta atraviesa por una grave crisis que alcanza a toda la industria editorial. Esta se ve reflejada tanto en los temas, las historias, las ilustraciones, la calidad en general y la cantidad de las historietas que se publican a principios del siglo XXI. La historieta masiva ya no existe y los nuevos autores dirigen su trabajo a sectores específicos de la sociedad. El único modelo de historieta que ha sobrevivido en los últimos veinte años del siglo XX ha sido el de las *sensacionales*, el cual presenta una visión parcial de la sociedad desde un punto de vista misógino, machista y con gran deformación en materia de educación sexual.

Los bajos índices de lectura de la población se encasillan en la lectura de literatura «trascendente», ya que la población sí busca lecturas comerciales en donde las personas se sientan identificadas con los contenidos o que les sirvan para sobrellevar sus tareas diarias; desmintiendo así la idea de que el mexicano sólo lee revistas semipornográficas.

La ilustración es una imagen que es la mediación entre una idea y las personas a quienes está dirigida. Ésta explica, adorna y amplía una idea mediante la gráfica. Su principal función es comunicativa, pero también es informativa, decorativa, educativa y estética.

La ilustración se puede clasificar en función del texto que puede o no acompañarle en: a) la que no utiliza texto para comunicar algo; b) la que completa una frase o eslogan y c) en la que la narración es incompleta.

Una ilustración lo es de algo que puede existir sin la ilustración, es mas profusa, llena de connotaciones y detalles que no son esenciales para la narración de una historia o texto, enriqueciéndoles, mientras que en la historieta las viñetas son más concisas, menos detalladas y siempre están supeditadas a la narración, son indispensables por lo tanto y su ausencia afecta la comprensión diegética.

Una portada es la cara de un libro o revista, constituye una especie de anuncio que muestra el contenido del interior. Ésta debe destacar al primer vistazo. Se le puede considerar una especie de envase que promueve el producto. Debe ser atrayente, memorable y que venda mejor la edición.

Las portadas se diseñan en función de su contenido y del público al que van dirigidas. pueden clasificarse en: a) figurativa; b) narrativa; c) abstracta y d) tipográfica.



#### (Notas)

<sup>1</sup> Encontrada en Zunzunegui, 1995, 122.

## Aspectos semióticos del signo visual.

### Objetivos:

1. Definir los conceptos de semiótica y signo; establecer las diferencias entre la semiótica visual y la semiótica lingüística y señalar cuales son las tres principales corrientes de la semiótica visual en la actualidad.
2. Establecer la relación entre la semiótica visual y la comunicación visual.
3. Delimitar como funciona el signo visual.
4. Señalar cuales son los principios de la percepción visual y como el estímulo visual se reconoce como un objeto y posteriormente su transformación en signo.
5. Manifestar como se articula un signo visual.
6. Mostrar la diferencia entre un espectáculo natural y uno artificial.
7. Entender la necesidad de hacer una diferenciación entre un signo icónico y uno plástico.
8. Definir lo que es un signo icónico, sus elementos y su funcionamiento (articulación).
9. Apreciar porque un signo icónico no puede asociarse a cualquier significado.
10. Distinguir entre el concepto de tipo visual y significado lingüístico.
11. Establecer cuando un hecho visual es un icono y cuando no.
12. Definir lo que es el signo plástico, sus elementos y su funcionamiento (articulación).
13. Definir que es la retórica, cuales son sus elementos y cual es su funcionamiento (figuras retóricas).
14. Entender la diferencia entre las semióticas tipo 1 y tipo 2; y como influyen en el establecimiento y operación de la retórica en cada una de estas semióticas así como cuando interactúan entre ellas.
15. Aclarar la respuesta del espectador ante una figura retórica percibida y clasificar ese efecto.
16. Señalar la posible influencia del productor en el significado de un signo visual (estilización).

### Síntesis:

Este capítulo define lo que es la semiótica y el signo en materia de lo visual dentro de los postulados del Groupe  $\mu$ , cuyos estudios se clasifican como una posición mediadora entre el idealismo (sólo la mente es productora de sentido) y el empirismo (el sentido se produce porque existen objetos externos a la mente y son percibidos por los sentidos), y se inscriben como una de las tres corrientes predominantes en la semiótica visual de finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI. Su teoría insiste en la necesidad de mixtificar en el modelo semiótico los objetos de la percepción visual y los conceptos mentales, en su estructuración y funcionamiento, tomando en cuenta que hay objetos perceptuales cuyo significado está bien definido (signo icónico), mientras que hay otros cuyo significado es débil y ambiguo (signo plástico) y establece los mecanismos de lectura de ambos; en forma individual y conjunta (signo iconoplástico). Debido a que la modificación de un signo modifica su significación, es la retórica visual la que se encarga de estudiar los posibles desvíos de su sentido, y por lo tanto, se establecen las reglas de lectura retórica de los enunciados visuales, sus operaciones, las diferencias que surgen entre la percepción de un significado esperado y el percibido, las figuras retóricas que pueden surgir de estas diferencias y la respuesta del espectador ante tales figuras. Finalmente se considerará la intervención del productor del signo (consciente o no) en la posible desviación semántica del mismo.

## 2.0. Introducción.

### 2.0.1. *La disciplina semiótica en la actualidad.*

La semiótica es una disciplina que está desarrollándose continuamente. Todos los años aparecen nuevas perspectivas que refuerzan o contradicen las actuales ideas en el campo semiótico, y particularmente en la semiótica visual. No cabe duda que en la actual sociedad la preponderancia de la comunicación visual se ha impuesto debido al auge de los medios audiovisuales (televisión, cine y video), la computación y el Internet, y han comenzado a desplazar al lenguaje escrito como forma de comunicación; a tal punto que algunos han comenzado a debatir sobre la posibilidad de la desaparición de los libros impresos<sup>1</sup>. Este auge ha impulsado también el estudio semiótico de los fenómenos comunicativos implícitos a éste como lo son las historietas, el cine, la televisión, la pantalla multimedia y otros. Por lo tanto, aún no es posible hablar de una disciplina completamente acabada que estudie la comunicación visual con postulados y teorías unificados. En el campo de la investigación no existen verdades absolutas, y por lo tanto, las perspectivas semióticas de hoy tal vez sean dejadas de lado mañana. Sin embargo, son necesarias para el desarrollo de la disciplina y deben ser utilizadas para generar nuevos conocimientos y a su vez ser criticadas por todos, en aras de avanzar en su desarrollo y en la solución de problemas que no pueden esperar a que una ciencia se de por terminada.

### 2.0.2. *Principales perspectivas semióticas contemporáneas.*

Göran Sonesson, investigador y profesor del Departamento de Semiótica de la Universidad Lund, de Suecia, en su trabajo de 1994 *Pictorial semiotics, Gestalt theory, and the ecology of perception*, apunta a las siguientes como las tres principales aproximaciones contemporáneas a la semiótica visual.

#### 2.0.2.1. *La escuela de Greimas.*

La escuela de Greimas ha sido aplicada al análisis de las imágenes particularmente en el trabajo de Jean Marie Floch y Felix Thürlemann. Ambos han aplicado los principios básicos de la escuela greimasiana y han hecho uso de su abundante parafernalia, sin restricción rigurosa; por lo que sus artículos han hecho uso de toda una serie de términos tomados de las diversas teorías del lenguaje de Saussure, Hjelmslev, Chomsky y otros, pero les han dado sentidos diferentes. El problema que resulta de esto no es, como afirman muchos, que deforme las imágenes y otros sentidos no lingüísticos, tratándolos como si estuvieran a la par del lenguaje, sino que les atribuyen significados distintos a los términos que han tenido su origen en la teoría lingüística. Esto no permite una comparación seria de los sistemas de significación lingüísticos y los no lingüísticos. La escuela greimasiana no ha aceptado esta crítica argumentando que su estudio es a un nivel tan profundo que abarca todo lo que es el sentido. Esta postura es arbitraria y carece de justificación.

Para la escuela greimasiana es obvio que la especificidad del sentido de la imagen no cuenta. Esto se deriva no sólo del hecho que implica la aplicación de un modelo que ha tenido términos bastante bien definidos, lo cuales, hasta cierto punto, se repiten en serie en el análisis del texto; sino que es debido a la capacidad de este modelo de considerar por lo menos algunas de las peculiaridades del discurso de la imagen. Así, por ejemplo, Floch y Thürlemann han notado la

presencia de una capa doble de significado en la imagen, condicionado a sus niveles plásticos e icónicos. En el nivel icónico, la imagen se supone se halla en lugar de un objeto reconocible de la percepción ordinaria del mundo; mientras que concurrentemente, en el nivel plástico, las cualidades simples de la expresión de la imagen sirven para transmitir conceptos abstractos. Floch ha tratado de generalizar estas nociones a otros dominios, más notablemente hacia la literatura, pero ellos han sido claramente mejor adaptados al discurso pictórico.

### 2.0.2.2. El Groupe $\mu$ .

El Groupe  $\mu$  o Grupo Liege es la segunda aproximación semiótica de importancia. Los miembros más constantes de este grupo belga son los lingüistas Jean-Marie Klinkenberg, Jaques Dubois, el químico Francis Edeline, y el esteta Philippe Minguet. Comenzaron sus trabajos a finales de los sesenta, de los que produjeron un libro de retórica general (1970), en el cual analizaron de manera novelada las «figuras» que aparecen en la elaborada taxonomía de la retórica clásica, utilizando un análisis con un lenguaje característico inspirado en el trabajo de Hjelmslev, y en la teoría matemática. Una figura retórica sólo existe en el grado en que existe una desviación de una norma. Esto último es entendido como redundancia, y de esta manera identificado con la idea greimasiana de *isotopía*, lo cual de aquí en adelante se convierte en el principal cimiento de su teoría. En este nivel, el Groupe  $\mu$  parece muy dependiente de un grupo de conceptos de Hjelmslev (los cuales talvez no han interpretado muy correctamente), como así también de la noción de isotopía como la concibió Greimas (la cual por sí misma parece incoherente).

A pesar de ser de importancia general, la teoría está principalmente interesada en las figuras retóricas tal y como aparecen en el lenguaje verbal. En un corto estudio de una taza de café disfrazada de gato, el Groupe  $\mu$  (1976) intenta implementar su teoría también en el terreno de las imágenes. A través de los años, la teoría ha sido constantemente remodelada, para que se considere mejor la peculiaridad del sentido de la imagen. Recientemente la retórica del Groupe  $\mu$  ha dejado atrás por lo menos parte de la sujeción lingüística de Hjelmslev, con la finalidad de incorporar un poco de cognitivismo. Aun así, la teoría todavía parece lejos de integrar las condiciones perceptuales y socioculturales que constituyen los fundamentos de todas las modulaciones retóricas.

### 2.0.2.3. La propuesta de Fernande Saint-Martin

La tercera propuesta de importancia es la que se encuentra en el trabajo de Fernande Saint-Martin. Su colección de ensayos tempranos (1968) sobre la estructura del espacio pictórico ya se ocupaba de los procesos preceptuales aplicados al trabajo del arte (entendido a la manera de Rorschach) y contenía un poderoso alegato por la creación de una rama experimental de la estética. Por otra parte, no hay un interés visible por la semiótica en ello. Es hasta muchos trabajos después (1985-87) cuando empieza a elaborar una teoría de la semiótica visual que está basada en la convicción de que una imagen, antes que ser cualquier otra cosa, es un objeto ofrecido al sentido de la percepción visual. El significado visual, de acuerdo con esto, es analizable en seis variables, equivalente a un juego de dimensiones en la cual cada punto de la superficie debe indicar un valor: color/tonalidad, textura, dimensión/cantidad, implantación dentro del plano, orientación/vectorialidad, y fronteras/contorno que generan formas. Los puntos de la superficie están especificados para todos estos valores, combinados unos con otros, acorde con ciertos principios, principalmente los de topología y los de la teoría de la Gestalt. La naturaleza y uso de la topología, y su empleo en dibujos infantiles y el arte, fueron estudiados en un trabajo anterior (1980).

Su reciente libro, por otra parte, se ha entregado a la investigación de la naturaleza y empleo de las relaciones gestálticas. Su contribución consiste en el radical rechazo al modelo lingüístico, y su insistencia en que la percepción es la base en la cual debe descansar la significación de la imagen. Miembros de la escuela de Praga ya han señalado la naturaleza esencialmente perceptual del signo, y han insistido en la necesidad de que para que pueda ser transformado en un objeto perceptual, se requiere de la activa colaboración del receptor involucrado en el acto significativo, pero la consecuencia de esa visión del carácter del signo pictórico jamás fue explicado en detalle. Comparado con la oposición binaria, la cual es el principio de acercamiento de la escuela greimasiana, también con la norma y sus desviaciones, que determinan la economía conceptual de la retórica del Groupe  $\mu$ , la teoría de Saint-Martin ofrece un mayor número de herramientas de parafernalia conceptual, obviamente más adaptado al análisis del fenómeno de la visión. Aún éste refinamiento, puede finalmente vaciarse y constituir el principal defecto de la teoría (Sonesson, 1994, 6-8).



### 2.0.3. Marco teórico elegido.

De las tres perspectivas anteriores se ha elegido el trabajo del Groupe  $\mu$  para desarrollar este trabajo de tesis. Con todas sus virtudes y defectos, el trabajo del Groupe  $\mu$  nos ofrece una visión que intenta conciliar dos perspectivas filosóficas que pretenden explicar la formación del sentido: por un lado el empirismo que postula la existencia propia de los objetos; y por el otro el idealismo que postula que el sentido sólo es producido por el hombre, que no existen los objetos y que es la percepción la que es semiotizante y transformadora del mundo. Su posición está a favor de una interacción entre un *mundo amorfo* y un *modelo estructurante*; ya que en la percepción interviene la realidad objetiva de las cosas, pero estas son agrupadas en rasgos que provienen de una lectura humana, es decir, las unidades estructurales están en el modelo, y no en los objetos (Groupe  $\mu$ , 1993, 79). Así, los conceptos desarrollados a continuación provienen del trabajo *Tratado del Signo Visual*.

## 2.1. La semiótica y el signo en la comunicación visual.

### 2.1.1. Definición de la semiótica.

La definición muy simple de semiótica es: *ciencia de los signos* (Groupe  $\mu$ , 1993, 40). Umberto Eco nos presenta una mejor definición, basada en los estudios de Hjelmslev, de lo que es una *función semiótica* o *signo*.

Cuando un *código* asocia los elementos de un sistema transmisor con los elementos de un sistema transmitido, el primero se convierte en la EXPRESIÓN del segundo, el cual, a su vez, se convierte en el CONTENIDO del primero.

Existe *función semiótica*, cuando una expresión y un contenido, están en correlación, y ambos funtivos se convierten en funtivos de la correlación... Un *signo* está constituido siempre por uno (o más) elementos de un PLANO DE LA EXPRESIÓN colocados convencionalmente en correlación con uno (o más) elementos de un PLANO DEL CONTENIDO (Eco, 1978, 99).

El mismo Eco desprende dos consecuencias muy importantes:

- UN SIGNO NO ES UNA ENTIDAD FÍSICA, dado que la entidad física es, como máximo, la ocurrencia concreta del elemento pertinente de la expresión.
- UN SIGNO NO ES UNA ENTIDAD SEMIÓTICA FIJA, sino el lugar de encuentro de elementos mutuamente independientes, procedentes de dos sistemas diferentes y asociados por una correlación codificadora. Hablando con propiedad, *no existen signos, sino funciones semióticas* (Eco, 1978, 100).

Los signos son arbitrarios. Si como ejemplo ponemos en un conjunto B un grupo de palabras, y en el conjunto A un grupo de conceptos, tenemos que ambos son independientes el uno del otro (principio de la arbitrariedad del signo). Si relacionamos un elemento del grupo A (por ejemplo el concepto de árbol) con un elemento del grupo B (la palabra española árbol), se establece una correlación entre ambos elementos que sirven para que en la gramática española (código) esta correlación nos transmita un sentido (se establece la función semiótica o signo).

El Groupe  $\mu$  apunta que para que exista la semiótica, hacen falta dos planos (el de la expresión y el del contenido, independientes y que siguen reglas que varían dependiendo de cada semiótica particular) y que estos planos se correspondan. En una semiótica visual, el plano de la expresión serán los estímulos visuales y el contenido será el universo semántico (Groupe  $\mu$ , 1993, 41).

### 2.1.2. Como funciona un signo.

Esto no aclara como funcionan los signos, pues no existen naturalmente ni son eternos. Tanto el conjunto A como el conjunto B se estructuran en *sistemas*. Eco define a estos conjuntos o estructuras como:

Sistemas (i) en que los valores particulares se establecen mediante posiciones y diferencias y que (ii) se revelan sólo cuando se comparan entre sí fenómenos diferentes mediante la referencia al mismo sistema de relaciones (Eco, 1978, 82).

Tomemos un ejemplo para aclarar esto (Groupe  $\mu$ , 1993, 41). El código establecido entre A y B se produce no por la equivalencia de las unidades de A con las de B, sino por la *equivalencia de las relaciones entre A y B*. En el código de las señalizaciones de tránsito, la relación semiótica no es simplemente la del color /rojo/ y la de la «prohibición», sino de las parejas /rojo/ *versus* /verde/ y «prohibido» *versus* «permitido», haciendo un sistema cada una en su plano. Estos sistemas le permiten al código existir y a cambio, se constituyen gracias a este. Son los códigos los que al imponer su forma a la sustancia (por ejemplo, la sustancia de las percepciones visuales), crean el sistema.

El modelo ideal de código es aquel en que existe correspondencia, deliberada y biunívoca entre las unidades de expresión y las de contenido. Pero existen otros modelos de relaciones entre entidades semióticas, obedeciendo a otras reglas y presupuestos. En la comunicación visual la puesta en correspondencia casi no es biunívoca y convencional (Groupe  $\mu$ , 1993, 41).

### **2.1.3. La homologación en el plano del contenido.**

Del estudio de la expresión y del contenido en la semiótica visual, el segundo presenta grandes problemas, ya que *no hay código en el sentido estricto del término*:

Los elementos icónicos parecen conducir al contenido, pero, primero, no es cierto que ahí esté el contenido de la imagen, y eso no le da respuesta a la imagen no figurativa... En efecto, puede parecer evidente que el contenido del dibujo de un árbol sea el concepto de árbol, pero ésta evidencia, aparentemente tan sencilla, debe ser puesta en entredicho: el contenido puede ser cualquier otra cosa (Groupe  $\mu$ , 1993, 44).

J. M. Floch<sup>2</sup> propuso un método de homologación de oposiciones similar a la prueba de conmutación en lingüística. Una oposición de la expresión será juzgada pertinente si puede ser homologada a una oposición de contenido (esto es posible en publicidad). Sin embargo, el Groupe  $\mu$  señala que en el caso en que el contenido no pueda ser alcanzado de forma indiscutible por medios diferentes de la misma imagen, toda afirmación que le concierna será conjetural.

Este método estructuralista consiste en organizar el campo mostrando en él oposiciones en el plano de la expresión (los estímulos visuales), lo cual parece fácil, ya que éstas oposiciones son necesariamente perceptibles; pero no reposan únicamente en la percepción, ya que estas oposiciones provienen de una sistematización que tiene su procedencia probablemente fuera de ella (la organización de tales estímulos es realizada por la lengua de cada cultura).

Por lo tanto, el método de Floch adolece que en el campo del contenido las calificaciones de los elementos están permeadas por el lenguaje, aunque si derivan en cierta forma de los iconos, lo cual descalifica el análisis. Sus análisis fueron hechos dentro del género publicitario, donde la congruencia entre el plano de la expresión y la del contenido es perfecta. Pero esta es una imagen construida a propósito, en donde el mensaje debe ser claro y sin ninguna ambigüedad que impida su decodificación por parte del espectador. Sonesson<sup>3</sup> demostró que este análisis lleva a la afirmación de la redundancia de lo plástico con relación a lo icónico, por lo que no se puede aceptar este método, ya que existe un signo plástico, y por lo tanto, un significado plástico, así como una interacción compleja entre lo plástico y lo icónico (Groupe  $\mu$ , 1993, 45).

### **2.1.4. Semiótica visual y semiótica de la lengua.**

#### **2.1.4.1. Lo lingüístico y lo visual ¿Cuál subordina a la otra?**

El problema de la relación entre lo lingüístico y lo visual, más que el de una transportación de conceptos entre disciplinas, es la sobreposición de sus objetos. Podemos estimar que las informaciones que llegan al receptor por el canal visual son transcritas al código del lenguaje. Se ha insistido en la primacía de lo lingüístico sobre lo visual (escuela greimasiana) pero lo contrario es también posible (percibimos ciertos objetos porque existe la palabra que los designa/la palabra aparece porque la entidad se impone perceptualmente). La idea de que el lenguaje es el código por excelencia, y de que todo transita por él mediante una inevitable verbalización es falsa. Por ejemplo, todas las obras de divulgación están llenas de esquemas e imágenes ¿es concebible un tratado de zoología sin esquemas? Es dudoso que cumpla su cometido solamente con la palabra. ¿El lenguaje es el interpretante de todos los significantes?

El lenguaje, en sentido estricto, interviene en cierto momento en la percepción; pero se debe desconfiar de la verbalización y proponer un método de descripción que a) no haga perder a los significantes visuales su carácter bi o tridimensional, y b) no les imponga necesariamente un orden cronológico secuencial, sino a través de una modelización controlada (Groupe  $\mu$ , 1993, 46-48).

#### 2.1.4.2. Unidades y enunciados visuales.

Un tema primordial de la semiótica visual es la distinción entre unidad y enunciado. En lingüística, la definición de la palabra ha sido cuestionada y se ha propuesto su sustitución por la oposición palabra-frase, sin que se haya llegado a una posición concluyente al respecto. Por lo que las oposiciones unidad-enunciado en materia visual deben ser tomadas prudentemente (existen tanto en el plano de la expresión como en del contenido). Existe un gran problema en cuanto a que en el dominio visual no existe siquiera una oposición intuitiva entre unidad y enunciado. En el plano del contenido ¿un paisaje es una unidad?, si es así, entonces los árboles, las rocas o las olas ¿sólo son componentes? ¿O estos elementos son unidades que al sumarse forman un mensaje más complejo? En el plano de la expresión, este campo monocromo y geométrico ¿debe ser considerado una unidad constitutiva del enunciado de Mondrian, o este cuadro es por si mismo una unidad?

Se debe poner en entredicho la bipartición de las unidades y de enunciado. Se ha establecido una teoría de la unidad plástica y de la unidad icónica, así como una teoría de su articulación, pero se deben rendir cuentas del fenómeno empírico que es la *variación del nivel del análisis*, ya que tal hecho visual puede ser considerado a veces como una unidad, otras como un enunciado sin que exista una justificación de ello en su naturaleza física (Groupe  $\mu$ , 1993, 48-49).

#### Resumen:

##### *Apartado 2.1. La semiótica y el signo en la comunicación visual.*

La Semiótica es la ciencia de los signos.

Un signo o función semiótica es la asociación de un elemento de un sistema transmisor (plano de la expresión) mediante un código con los elementos de un sistema transmitido (plano del contenido). Esta asociación es de carácter arbitrario. Ambos planos, el de la expresión y el del contenido, están estructurados en sistemas, cuyos valores internos están establecidos según oposiciones y diferencias y que producen el código no por la equivalencia de sus elementos, sino por la equivalencia entre sus relaciones. En la comunicación visual la puesta en correspondencia entre ambos planos casi no es biunívoca ni convencional.

La consideración de un hecho visual como un enunciado visual depende del nivel de variación análisis del mismo.

#### (Notas)

<sup>1</sup> Lo cual parece improbable. Los datos actuales parecen indicar que las ventas de libros electrónicos en formatos como el .pdf por Internet no han sido lo que se esperaban, ya que sólo algunas obras han hecho ventas significativas.

<sup>2</sup> Floch, Jean Marie, *Sémiotique plastique et langage publicitaire, Actes sémiotiques. Documents*, III, 26, 1981 (Encontrado en Groupe  $\mu$ , 1993, 44).

<sup>3</sup> Sonesson, Göran, *Pictorial concepts, Inquiries into the semiotic heritage and its relevance for the analysis of the visual word*, Lund University Press (Aris, Nova Series, 4.) 1989 (encontrada en Groupe  $\mu$ , 1993, 45).

## 2.2. Los fundamentos perceptivos del sistema visual.

### 2.2.0. Introducción: importancia de la descripción de los canales en una semiótica.

Los sistemas de comunicación y los de significación trascienden los canales físicos y los aparatos receptores de las personas. Sin embargo hay una relación estrecha entre el canal y dichos sistemas. Tomar en consideración la *materia* (la sustancia de la expresión) es el primer paso en la descripción sistema. Para ser una sustancia semiótica, esta debe primero ser percibida y pasar por un canal. Problemas de toda índole (físicos y fisiológicos) pesan sobre este canal e intervienen en la selección de los elementos de la materia que serán pertinentes; en el establecimiento del sistema.

Una descripción semiótica puede evitar el análisis fisiológico del canal si ella ha integrado en su descripción de las formas los caracteres que son consecuencia de los inconvenientes del canal. Pero la semiótica visual aún no ha hecho esta integración. Una semiótica general de los signos visuales supone el recuerdo de ciertas propiedades del canal visual que influyen la manera en la que aprendemos las formas y los colores y con las que los instauramos como sistemas semióticos (Groupe  $\mu$ , 1993, 51-52).

### 2.2.1 Comparación entre el lenguaje y la comunicación visual.

#### 2.2.1.1. Correlación de la codificación del canal.

La importancia del verbo es lo que impone la linealidad al código lingüístico, y su unidad no se pone en entredicho si se actualiza en el habla o la escritura. Las unidades del código pierden importancia cuando se accede a este. La indiferencia hacia la sustancia de la expresión está ligada a la arbitrariedad y esta a su vez al carácter obligatorio del código, pues es un sistema de transmisión estrechamente codificado.

Pero en numerosos sistemas semióticos esto no es así, particularmente en los sistemas que pasan por el canal visual. Parecen poco codificados. Hay pocos sistemas tan estables como el lingüístico y algunos se le aproximan (códigos de circulación y los logotipos utilizados en los sistemas escritos).

Esto repercute en la reducción de las relaciones arbitrarias, lo que hace al código más ligero. La segunda repercusión, y más importante es la importancia relativa de las particularidades impuestas al sistema por el canal (Groupe  $\mu$ , 1993, 53).

#### 2.2.1.2. Potencia y reducción.

La primera particularidad impuesta por el medio visual (el ojo) es su *potencia*: permite más recepción de información que el canal auditivo ( $10^7$  bits/segundo, 7 veces más). Esta es reducida antes de llegar a la conciencia hasta 8-25 bits/segundo. Esta reducción fue estudiada por la Gestalt e incluyó a los órganos análogos a microprocesadores que procesan los sentidos antes de enviarlos al cerebro. Las operaciones realizadas son principalmente reducciones de *pattern*'.

selecciones, una combinación con informaciones que vienen de la memoria.

Las primeras transformaciones convierten lo continuo en discontinuo. Las células del ojo sólo transmiten puntos. La linealidad y la espacialidad sólo son simplificaciones de nuestro aparato receptor.

Las segundas transformaciones actúan cuando hay exceso de información. Hay rutinas especiales que permiten consumir la información de manera aceptable. Son la abstracción, la selección o la concentración en ciertas clases (el color en vez de la forma, por ejemplo), la utilización secuencial de informaciones superabundantes, y montajes apropiados que permiten la decodificación de informaciones tridimensionales gracias a la visión binocular. ¿Cómo estos estímulos permiten la elaboración de *constructos* como la línea, la superficie, el contorno, la forma, el fondo, y más allá de estos a entidades tales como el objeto? (Groupe  $\mu$ , 1993, 54).

### **2.2.2. Del estímulo a la forma.**

#### **2.2.2.1 El sistema retina + córtex: un aparato activo.**

La segunda particularidad impuesta por el canal a la percepción es de carácter fisiológico. Los órganos de percepción visual sólo son sensibles a una octava del espectro de ondas, la cual nos provoca la sensación de «luz» por medio del aparato óptico que es la retina. Esta está compuesta de los bastones y los conos, y están relacionadas con otras células que constituyen el nervio óptico, el cual llega al cerebro. Este sistema retinex está compuesto por el ojo y el sistema de decodificación asociado.

A este límite cualitativo hay que agregarle otros dos cuantitativos: la intensidad sensorial (umbral mínimo y máximo de excitabilidad visual). El segundo es de orden temporal: la excitación no va más allá de una cierta duración en la emisión del estímulo llamado «tiempo útil». El sistema retinex no recibe punto por punto y pasivamente los estímulos que lo excitan. La imagen es más que sólo una serie de puntos descoordinados.

Es a nivel fisiológico, en las uniones entre fibras donde es retirado el flujo que circula por las vías nerviosas. El procedimiento consiste en integrar a esos datos los datos que llegan de la excitación de otras terminales nerviosas y de otras zonas del organismo que percibe. El sistema retinex funciona como un todo que opera desde la misma retina al establecer enlaces: las células multipolares, cuyos axones forman el nervio óptico, están conectadas en forma simultánea con varias células sensoriales en contacto con los conos y los bastones y funcionan desde ese momento como un sistema central. Además hay más células de asociación que se verán a continuación (Groupe  $\mu$ , 1993, 55-56).

#### **2.2.2.2. El primer percepto: el campo.**

La Gestalt ha evidenciado este fenómeno: la percepción visual es indisoluble de una actividad integradora. El sistema está programado para desprender similitudes. Si todas las terminales nerviosas son excitadas de la misma manera, la similitud será total: el ojo percibe una niebla luminosa en lugar de una superficie. El ángulo sólido que engloba lo que es visible para el ojo será el campo.

La densidad de las células sensibles es desigual, agrupándose mayormente en la zona central (fóvea) de manera que dirigimos la fóvea para escrutar. Los conceptos de centro, atracción hacia el centro y la periferia ya están dispuestos por el sistema ocular (Groupe  $\mu$ , 1993, 56).

#### **2.2.2.3. Segundo percepto: el límite.**

El sistema puede despejar tanto las similitudes como las diferencias. La diferencia es la primera tarea de una percepción organizada; estimulado diversamente en diferentes sitios el sistema percibe el cese o cambio de una cualidad translocal: se pasa por ejemplo del blanco al gris. Se hablará entonces del *límite* (distinto al la línea, el trazo y el contorno). La transición entre una cualidad translocal y otra no necesita ser abrupta, puede ser sutil y gradual. La disminución de la información a niveles manejables para la conciencia es posible, entre otras cosas, gracias a la inhibición cruzada. Cada célula fotosensible del ojo no se limita a transmitir información a su neurona, sino que influye en las neuronas vecinas. Esta influencia es una contrarreacción que disminuye la sensibilidad de las células vecinas: se habla de inhibición lateral.

Este sistema acentúa los contrastes lo que favorece la percepción de esas variaciones (Groupe  $\mu$ , 1993, 57-58).

#### 2.2.2.4. Límite, línea, contorno.

Esta estructura perceptiva crea la *línea*, e inversamente, la línea dibujada es un análogo de la sensación de límite. Esto crea otros fenómenos: los conocidos bajo el nombre de parecido, analogía, iconismo y mimesis.

El *límite* es un delineado neutro que divide el espacio (plano o no) o campo, en dos regiones, sin establecer a priori ningún estatuto particular para ninguno. El llamar a algo figura y al otro fondo depende de otros elementos (posicionales, dimensionales etc.). Esta decisión transforma la línea en contorno; el *contorno* es el límite de una figura y forma parte de ella. La línea puede tener dos normas y anexarse como contorno a cada una de las dos partes que establece en el plano (Groupe  $\mu$ , 1993, 58).

#### 2.2.2.5. Fondo, figura, forma.

##### 2.2.2.5.1. Fondo y figura.

La *figura* se opone al *fondo*. Esto es el segundo grado de organización diferenciada del campo (el primero es el límite). Será una figura lo que nos lleva a hacer una observación local. Será fondo lo que no llame nuestra atención. Dos efectos importantes de esta oposición son:

1. El fondo participa del campo por ser indiferenciado, y por ende, sin límites.
2. El fondo parece tener una existencia bajo la figura, la cual parecerá más cercana al sujeto que el fondo (Groupe  $\mu$ , 1993, 59).

##### 2.2.5.2. De la figura a la forma.

La distinción *figura/fondo* es el segundo grado de organización del espacio percibido, y tiene dos particularidades: de aquí surgen *figura* y *forma*. Toda forma es una figura, pero no toda figura es forma.

La figura es un producto sensorial del equilibrio zonas de igualdad de estimulación, por ejemplo distinguir una mancha negra sobre un fondo blanco. La forma nace de la comparación entre diversas ocurrencias sucesivas de una figura e involucra a la memoria. Un triángulo y un círculo son formas, pero para establecer sus figuras hay que compararlas y aprenderlas (Groupe  $\mu$ , 1993, 60).

##### 2.2.2.5.3. Origen de las formas y figuras.

¿Qué elabora la forma y la figura? En lo que concierne al estímulo está la *proximidad*, puntos dispersos sobre una superficie pueden percibirse como delimitando una figura si están relativamente próximos unos de otros. No son percibidos como figuras individuales. Otra ley de elaboración es la *identidad* de los estímulos: los estímulos parecidos entre ellos son preferentemente seleccionados como integrantes de una figura.

La figura no sólo aparece por el estímulo; su reconocimiento y la atribución de una forma estable resultan de un sistema jerarquizado de *procesadores* que se ocupan de los estímulos sensoriales retinianos. Estos son los *extractores de figuras* o de *motivos*; células nerviosas que funcionan sólo si el campo receptivo al que están atadas contiene ciertas formas. Existen los extractores de contrastes, que permiten la elaboración del límite; o extractores de dirección, que funcionan en ciertas orientaciones (vertical u horizontal); campos concéntricos con centro excitador y alrededor inhibitorio; detectores de puntos y de líneas; detectores de hendiduras y detectores de bordes. Estos extractores de motivos se clasifican en tres niveles (simple, complejo e hipercomplejo) dando lugar al dispositivo de escrutinio local que da su estatuto a las formas y figuras.

Es en este nivel de integración de los detectores donde se efectúa el paso de la figura a la forma. Los extractores de motivos deben capacitarse para cumplir su papel, de manera que la percepción de la forma se torna un fenómeno de la memoria, pues en la percepción y en el reconocimiento de las formas los procesos cognitivos intervienen primordialmente (Groupe  $\mu$ , 1993, 61).

### 2.2.3. Texturas y figuras.

La figura también puede aparecer gracias a un *contraste de color* o de *textura* (que a su vez crearán un contorno). Una textura (del latín «tejido») nos refiere metafóricamente al grano de la superficie de un objeto y a la especie de sensación táctil que produce visualmente (es una sinestesia). Semióticamente es una unidad de contenido que corresponde a una expresión formada por un estímulo visual. Analíticamente es la microtopografía del espectáculo visual, constituida por la repetición de elementos. Tales elementos pueden contrastar entre ellos y crear la figura o formar un continuo y crear la textura. Así, una discriminación es posible fuera de toda forma, únicamente por la textura. Si bien la figura nos aparece siempre sobre un fondo, eso no significa que la textura sea la verdadera naturaleza perceptiva del fondo. Cualquier objeto de nuestro entorno puede ser visto como figura o fondo según fijemos nuestra atención en ella o no, y el hecho de escrutarlo no hace desaparecer su textura (Groupe  $\mu$ , 1993, 61-63).

### 2.2.4. Colores y figuras.

#### 2.2.4.1. Las dimensiones de la señal coloreada.

La percepción que tenemos de un mensaje visual coloreado depende de dos cosas: de la física de los colores y del mecanismo de la percepción de estos, lo cual lleva a distinguir entre *color físico* y *color fenomenológico*. El color no es más que la percepción de ciertos estímulos físicos ondulatorios por el sistema receptor.

El color físico de un soporte coloreado es definido por su espectro. Este da la relación entre la cantidad de luz recibida y la cantidad reflejada. Así, este concepto no depende de la composición de la luz que lo ilumina; pero esto último sí interviene en determinar el color fenomenológico. La luz del día posee de manera constante una proporción de todas las radiaciones espectrales visibles, de manera que la luz reflejada por los objetos determina para nosotros su color natural, el cual parece alterado por un alumbrado artificial. El mecanismo de percepción de los colores relaciona tres elementos: el estímulo global, constituido por la curva espectral de la superficie coloreada y por la luz del alumbrado, y por otra el sistema de percepción.

Una señal coloreada se caracteriza por tres dimensiones: la dominante coloreada, la saturación y la luminosidad (o brillantez).

- *Dominante coloreada*: es una longitud de onda determinada, es decir, el color percibido.
- *Saturación*: todo color lleva a la mezcla entre dos preceptos, luz monocromática y luz blanca. Cuando no hay luz blanca, la tonalidad de la luz monocromática se «satura», se acrecienta al máximo (es el grado de intensidad del color).
- *Luminosidad*: mide la cantidad de energía radiante (el brillo). En intensidades débiles sólo se percibe el umbral de la luz crepuscular (blanco y negro). La visión coloreada es posible entre los niveles de brillantez de una millonésima de bujía y 10 000 bujías/m<sup>2</sup>.

Mientras que la *luminosidad* y la *saturación* son percibidas como variables lineales, la *dominancia coloreada* es circular para la percepción, porque proviene de tres pigmentos coloreados, que obligan a trazar diagramas cromáticos triangulares sobre una superficie de dos dimensiones, y no solo según un eje (Groupe  $\mu$ , 1993, 63-67).

#### 2.2.4.2. Igualación y contraste.

La *igualación* y el *contraste* son dos características del sistema de percepción que mantienen una relación dialéctica.

*El sistema igualador*: sin importar la complejidad de la curva espectral, el ojo la percibe globalmente como una luz monocromática sensorialmente equivalentemente. Cuando los estímulos de los tres pigmentos (azul, verde y rojo) no varían más allá de cierto umbral, son considerados *constantes e iguales*. Se produce una igualación espacial cuando zonas vecinas con tenues variaciones de color son percibidas como uniformes.

Cuando se sobrepasa ese umbral hay un *contraste coloreado*. El sistema nervioso es especialmente sensible a los contrastes. El ojo, después de ver un color repetidamente, se vuelve muy sensible a su complementario (Groupe  $\mu$ , 1993, 67).



### 2.2.4.3. La figura coloreada.

Las funciones igualadora y contrastiva son importantes para la percepción de la figura. La primera crea zonas de *igualdad de estimulación*, y la segunda *zonas de desigualdad*. Si una figura percibida se ha convertido en forma, las desigualdades de estimulación pueden ser desfuncionalizadas (por ejemplo, un recipiente redondo con degradados es percibido como uniforme y las desigualdades se atribuyen a la luz o a la posición de la superficie reflejante). Esto es debido a la tendencia de la cognición hacia la simplicidad al organizar lo percibido.

La función igualadora puede igualmente ser inhibida y habrá entonces ruptura de colores. Esto ocurre en las percepciones de transparencia. Si vemos un libro rojo a través del parabrisas de un auto, el cual refleje un paisaje verde, no se producirá la fusión de color que daría el amarillo debido al conocimiento de los objetos.

Las dos principales funciones del sistema perceptor son complementarias, esto debido a unas fuerzas regidas por reglas semióticas. La principal es la resolución del conflicto perceptivo a favor de la *solución más sencilla* (Groupe  $\mu$ , 1993, 68-69).

### 2.2.5. Aparición de la noción de objeto.

#### 2.2.5.1. El objeto: una suma permanente y funcional.

La actividad visual es inseparable de una programación. Esta programación genética está en los detectores de formas. Pero la percepción es plenamente activa cuando hay una actividad mnemónica. Es el paso de la circunstancia a la serie, del acontecimiento al tipo, lo que permite inducir el concepto de objeto. Entramos en lo cultural, y por lo tanto, en lo relativo.

A veces la noción de objeto es producto de informaciones provenientes de los diversos canales sensoriales. Hay *objeto* cuando una forma es reconocida como capaz de acompañarse de tal requerimiento de informaciones, cuando nos aparece como una suma de propiedades permanentes. La coordinación entre canales es producto del aprendizaje.

Aprendizaje equivale a permanencia; cuando el objeto ha adquirido esa permanencia su existencia ya no depende de un estímulo físico. Esta permanencia es parte del fenómeno de la *extracción o atribución de invariantes*. Esta a su vez está ligada a un tercer aspecto del objeto: *su carácter funcional y pragmático*. Si nuestra percepción aísla los invariantes en el conjunto de las informaciones sensoriales, es en función de objetivos prácticos: estos invariantes son una guía para la acción del sujeto. Las propiedades del objeto se vuelven factores de decisión.

El objeto percibido es una construcción, un conjunto de informaciones seleccionadas y estructuradas en función de la experiencia anterior, de las necesidades, de las intenciones del organismo implicado activamente en una situación (Groupe  $\mu$ , 1993, 69-70).

#### 2.2.5.2. Del objeto al signo.

Los objetos son una suma de propiedades permanentes y conducen nuestras acciones. Esta noción se aproxima a la de signo. El signo es una configuración estable cuyo papel pragmático es el de permitir anticipaciones, recuerdos o sustituciones a partir de situaciones. Es en este punto donde la percepción se toca con la función semiótica. El *ser humano* es quien percibe y ordena la materia no organizada, transformándola mediante la imposición de la forma en una sustancia. Esta forma al ser adquirida, elaborada y transmitida por aprendizaje, es indudablemente social, es decir, cultural. La percepción es semiotizante y el concepto de objeto no es objetivo, sino sólo una lectura del mundo natural (Groupe  $\mu$ , 1993, 70).

### Resumen:

*Apartado 2.2. Los fundamentos perceptivos del sistema visual.*

El canal visual influye en la forma en la que se aprenden ciertas formas, colores y su intuición como formas

semióticas.

El código visual es poco codificado y menos estable que el lingüístico, por lo tanto las relaciones arbitrarias se reducen, haciendo más ligero el código.

El ojo recibe mucha más información que el canal auditivo, el cual selecciona la información percibida mediante una interacción con la memoria, transformando lo continuo de lo percibido en discontinuo, abstrayendo, seleccionando y concentrando esa información en forma secuencial.

El ojo tiene las limitantes de no percibir la totalidad del espectro de ondas (sólo percibe una octava parte), depender de la cantidad de luz y del tiempo de contemplación de un estímulo visual para su funcionamiento.

Desde la superficie de la retina la interacción de algunas células y la información percibida establecen un campo de visión y un límite en lo percibido; allí nacen conceptos tales como campo de visión, límite entre objetos, la línea, el contorno y posteriormente la figura, la forma y el fondo.

La figura también surge a través de contrastes de color y/o de textura.

Cuando la memoria reconoce ciertas propiedades establecidas como pertenecientes a un concepto establecido surge el objeto.

El objeto da paso al signo cuando el primero es reconocido y utilizado como una configuración estable que es susceptible de ser utilizado de forma pragmática para anticipar, recordar o sustituir algo en el diario devenir de la persona.

**(Notas)**

<sup>1</sup> Del inglés *pattern*: patrón, modelo o figura.

## 2.3. Semiótica general de los mensajes visuales.

### 2.3.0. Semiótica y percepción.

La posición del Groupe m frente a la problemática de la formación del sentido es a favor de la interacción entre el mundo amorfo y percibido y una lectura humana que estructura lo percibido en un modelo (modelo estructurante). En la percepción interviene una realidad objetiva, pero agrupar tales rasgos es una lectura humana. Las unidades estructurantes están en el modelo, no en los objetos. El objetivo del Groupe m es establecer una *Teoría de los Signos* utilizando el canal visual, en un modelo global de la decodificación visual que reúne los procesos gestálticos y que manifieste el proceso que da sentido a los objetos percibidos (Groupe  $\mu$ , 1993, 77-78).

### 2.3.1. Modelo global de la decodificación visual (gestalista).

#### 2.3.1.1. De lo perceptivo a lo cognitivo.

Este esquema reúne los mecanismos que dan lugar al reconocimiento de las formas de los objetos, que inicia en las entidades visualmente perceptibles y el «repertorio», y termina en el sentido global integrado conferido al objeto (cuadro 1).

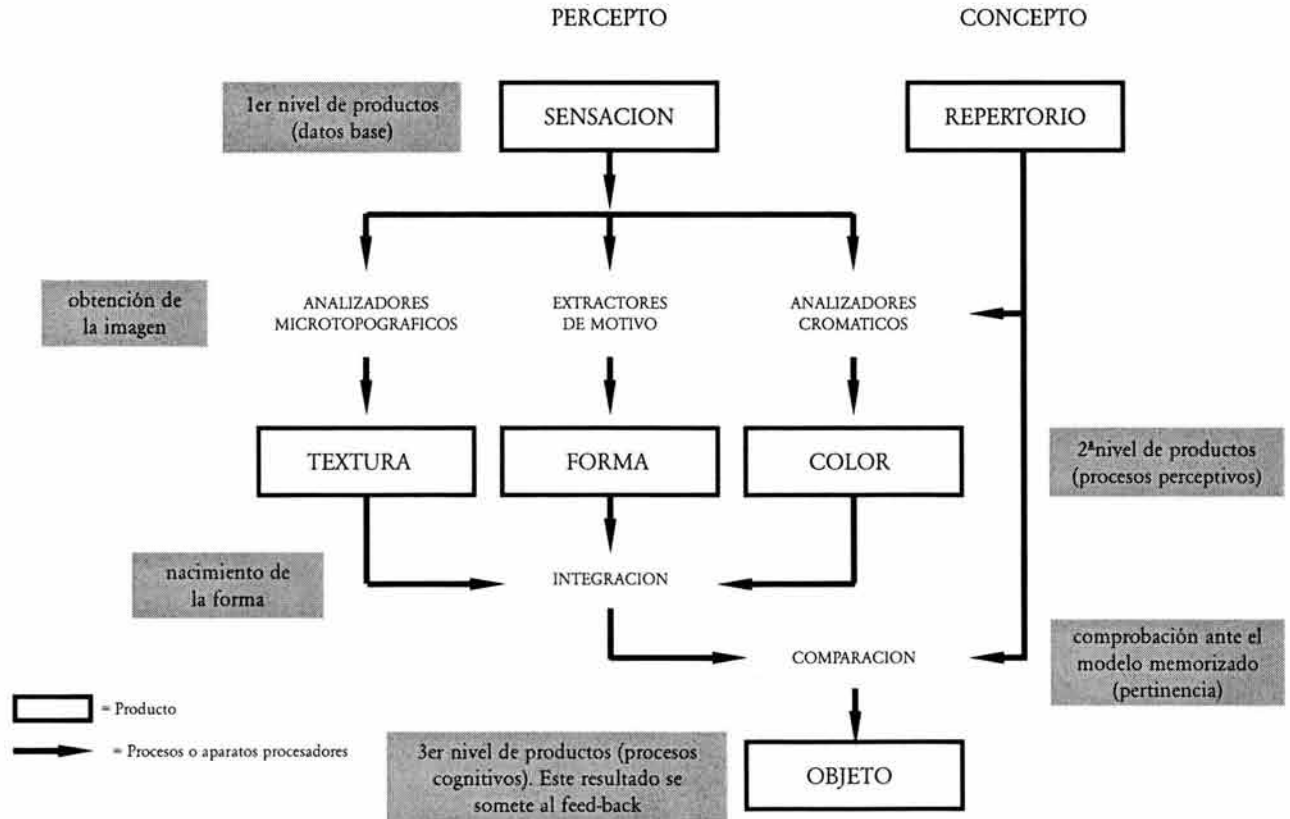
El *feed-back* es un proceso muy importante y que está contenido en todos los otros procesos, aunque aquí solo se presente en el tercer nivel. Los diferentes *productos* se reparten en los tres niveles. El primer nivel es el de los datos base los cuales se dividen en físicos y no físicos. Desde el punto de vista perceptual, el nivel 1 es el de las *sensaciones*; que son obtenidas por barrido (es cuando percibimos los objetos). Desde el punto de vista conceptual, aparece ya el *repertorio* (los conceptos que nos hemos hecho de las cosas). Los *perceptos* son las entidades visualmente perceptibles (los objetos).

En el segundo nivel, los procesos perceptivos producen una *transformación* simplificadora de los primeros productos (simplificación del número de caracteres necesarios para el reconocimiento [*pertinencia*]). Los diferentes productos del estrato superior se ven integrados en un producto nuevo (color y textura pueden auxiliar en el surgimiento de la forma). El *repertorio* interviene en este movimiento hacia la pertinencia.

En el nivel tres participan la *repetición* y la *memoria* en los procesos cognitivos, como productoras del *objeto*. Este resultado no es definitivo, ya que es sometido al *feed-back* (*retroalimentación de la memoria*). Este proceso no es terminal y toma en cuenta que tales objetos pueden pertenecer a unidades más bastas (Groupe  $\mu$ , 1993, 78-80).

#### 2.3.1.2. Repertorios y tipos.

El *repertorio* es lo que permite pasar al plano semiótico. Está constituido por la frecuentación de los objetos, que permite reconocer, y está en constante estado de reconstitución, en la medida en que le son confrontados objetos nuevos o



**Cuadro 1: Modelo global de la descodificación visual.**

configuraciones nuevas de objetos (es el conocimiento de los objetos):

- Da cuenta de todos los objetos de la percepción, sea cual sea la complejidad de la última.
- Organiza por oposiciones y diferencias.
- Somete a los perceptos a una prueba de conformidad.
- Lo que autoriza esta prueba es la noción de *tipo*: el repertorio es un sistema de tipos.

El repertorio inhibe ciertos procesos en el primer nivel. Interactúa con la gestalt a un nivel perceptivo (segundo nivel). Por ejemplo, inhibe la función contrastiva: el conocimiento anterior de un objeto nos inclina a percibirlo como una unidad y no como objetos yuxtapuestos o relacionados. En el tercer nivel puede indicarnos un fenómeno diferente, por ejemplo, la dirección de la luz.

La intervención del repertorio es la condición indispensable del carácter semiótico de un hecho visual. Este carácter es independiente de la complejidad del hecho visual; y se aplica a los tres niveles. El *tipo semiótico* puede ser un color, una textura, (liso, granulado etc.), una forma (vertical, alargado) o un icono (una cabeza, un gato etc.) mientras que su organización tiene diferentes grados de complejidad.

El repertorio funciona como un *sistema de diferencias*, no como un diccionario. Está estructurado<sup>1</sup>; no importa la naturaleza de un elemento del sistema que entra en oposición, sino su presencia o ausencia, que es lo que genera valores en un sistema. Si, por ejemplo, el tipo /azul/ puede ser aislado es porque entra en una relación de oposición con el tipo /rojo/, /verde/ etc. Por lo que el repertorio es el resultado de la discriminación del *continuum* de la percepción, discriminación que lleva a formas que serán el *tipo*.

El sistema que organiza las formas descritas no es sólo el plano de la expresión, puede ser el del contenido. Los fenómenos de la percepción pueden ser descritos en términos semióticos. Pongamos como ejemplo, los perceptos línea

y contorno. En el plano perceptual, la línea permite la segregación de un subconjunto del campo de la visión. En el plano semiótico, la línea instaura una partición en una substancia. Esta delimitación crea una oposición y, por lo tanto, un sistema elemental. El *límite* es una forma de la expresión a la que corresponde una forma precisa del contenido (de forma muy general). Así, el límite tiene dos funciones:

- a) constituye una marca de semioticidad, es el límite el que constituye el espectáculo.
- b) No atribuye un sentido preciso a los espacios que opone, pero crea su condición de legibilidad.

Los espacios opuestos son neutros y se limitan a diferenciarse mutuamente. Un límite cerrado determina dos espacios, interno y externo<sup>2</sup>. La línea se convierte en *contorno* cuando estabilizamos la oposición entre interior y exterior de la forma; cuando determinamos el estatuto definitivo de cada espacio. El tipo particular que es el *reborde* tiene como función dar estatuto «interior» a uno de los espacios opuestos por la línea, la de limitar un espacio. Este espacio, aún antes de ser alguna imagen, tiene estatuto de unidad: signo aislado o enunciado (Groupe  $\mu$ , 1993, 80-84).

### 2.3.1.3. Repertorio y prueba de conformidad.

El *repertorio* es un sistema de tipos organizado rigurosamente en niveles de sus propiedades, visuales o no, usadas por la memoria y atribuidas al objeto por el sujeto que percibe. Todas las figuras percibidas son enfrentadas a una *prueba de conformidad*. Se confrontan a tipos, de los cuales el sujeto hace la hipótesis de que en esa figura se encuentran las características de un tipo  $x$ , se verifican esas propiedades y se verifica o no la pertenencia de esa imagen a ese tipo. En caso de no haber verificación, el proceso se detiene, comienza de nuevo o incluso modifica el repertorio anterior. Esta prueba es muy compleja para ser descrita detalladamente (Groupe  $\mu$ , 1993, 84).

### 2.3.1.4. El tipo.

Los *tipos* son modelos teóricos (no son realidades empíricas brutas) que constituyen una definición. Esta se aplica a lo percibido, y juzga e ignora los caracteres no pertinentes. El aparato perceptivo *semiotiza*, acentúa los contrastes, creando o reforzando contornos e igualando campos. Intenta extraer información útil y despejarla de ruido, despejando invariantes (específicas) e ignorando rasgos particulares (individuales).

En el tipo visual, hay un umbral de igualación. El aparato perceptivo decide por un lado ignorar todo estímulo inferior a ese umbral, y por el otro, exagera todo estímulo por encima del mismo. Elevando el nivel se obtienen tipos más abstractos y viceversa. El proceso de clasificación corresponde a una estabilización del percepto (eliminación de caracteres) y a una abstracción. Esta última se realiza de diferentes maneras. Así se obtiene, en el universo de las representaciones, tipos estabilizados en diferentes niveles de abstracción (Groupe  $\mu$ , 1993, 84-86).

## 2.3.2. La articulación del enunciado y de los signos visuales.

### 2.3.2.1. El enfoque global y el enfoque estructuralista.

El Groupe  $\mu$  ha descrito hasta aquí la percepción de los objetos desde el punto de vista gestalista (psicología de la forma); pero en función de una retórica visual replantea a partir de aquí los fenómenos visuales.

La figura global en el *estructuralismo* conduce al conjunto de sus elementos primarios; pero en la *gestalt*, la figura global es una entidad indivisible cuyas propiedades no pueden ser determinadas a partir de sus componentes. Estas dos ideas no son irreconciliables: intuitivamente, las figuras globales parecen a veces poder descomponerse en partes, y por otro lado, el conjunto posee evidentemente propiedades que las partes no tienen.

La forma en que una entidad puede ser reconocida es mediante atributos de criterio que la distinguen de su entorno. Cuando se ve algo, probablemente lo primero que se distingue es su *forma global*, y estas características perceptivas globales sirven entonces para seguir con el análisis en el nivel de las partes. El proceso va de lo global a lo local. Sin embargo, la forma global es aprendida antes *a través de sus características* (aunque sean globales), a través de un *proceso de modelización*. Privilegiar la percepción a un nivel global en vez de uno local o particular, es por economía. La concepción de la forma es entonces *sincrética* (Groupe  $\mu$ , 1993, 86-88).

### 2.3.2.2. Un modelo de articulación.

El Groupe  $\mu$  sintetiza en el siguiente modelo enfoque gestalista y el enfoque estructural para resolver el problema de la *articulación de los signos visuales* (estructuración de los conjuntos en partes), *plásticos* e *icónicos* tanto en el *eje paradigmático* (el modelo) como en su *organización sintagmática* (de los elementos que la forman) (enfoque estructuralista y gestáltico respectivamente). Al modelo anterior de la decodificación visual hay que reformularlo para unir la noción de *unidad estructural* y *tipo*.

En el examen de un espectáculo natural o artificial, lo primero que se percibe es un grupo de estímulos elementales. Su análisis es rápido y tiene las siguientes fases: primero hay un rechazo a la integración de la imagen, sólo funcionan los detectores de formas, texturas y colores. Al integrar estos rasgos (formas, texturas y colores) se segregan las unidades estructurales de conformidad con un tipo del repertorio. Estas unificaciones son hipotéticas: son susceptibles de ser revisadas por el funcionamiento de un sistema jerarquizado más económico y completo (que da cuenta de una mayor cantidad de rasgos). Puede haber variaciones antes de que la integración se establezca en un modelo de lectura determinado y estable. Sólo entonces los estímulos elementales o rasgos adquieren un estatuto de *determinantes*, pues su presencia es la manifestación de un tipo.

El esquema del proceso de análisis de la identificación de un tipo sería: presencia del rasgo  $T_1 \rightarrow$  hipótesis: tipo 1, que incluye a  $T_1$  a título de determinante  $D_1 \rightarrow$  implica presencia suplementaria de  $D_2, D_3, \dots \rightarrow$  vuelta a los rasgos para verificar esta presencia  $\rightarrow$  decisión sí o no etc.

Así, sólo los determinantes son *reales* porque existen en la interacción con nuestro sistema nervioso periférico (es la materia percibida). Las unidades estructurales son conjeturas semióticas, constructos. Por ejemplo, una nebulosa espiral no presenta ninguna espiral, y un árbol en forma de bola ninguna bola, sino sólo en nuestra representación. Esto conduce a una formulación semiótica del esquema de la información perceptual.

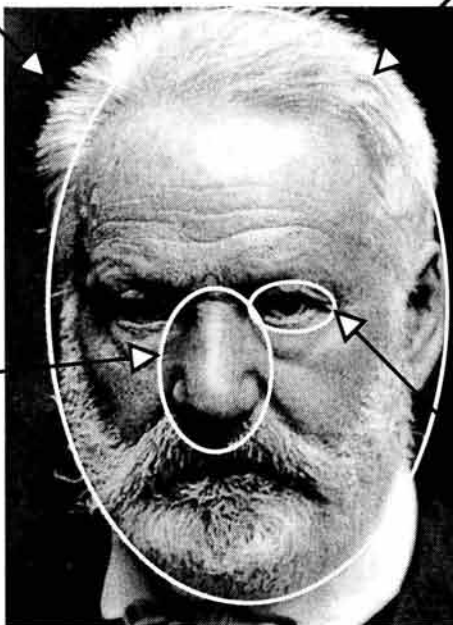
Una forma percibida es una red jerarquizada de unidades estructurales que tiene varios niveles (Nivel n; Nivel n+1;

#### Signo Visual en el Nivel n+1

El objeto percibido es la foto de una persona (forma) en blanco y negro (color), y con un grano muy fino (textura). Así, concluimos por sus determinantes intrínsecos que es un retrato (de Victor Hugo). Un retrato se descompone en unidades estructurales tales como cabeza, cuello y hombros, subordinadas por el primero. Estas determinaciones extrínsecas complementan la primer conclusión y producen una redundancia de la información que reafirma el primer resultado.

#### Signo Visual en el Nivel n-1

El determinante percibido se corresponde al tipo nariz gracias a sus propiedades globales (en este caso la forma, que es un determinante intrínseco). Los determinantes extrínsecos de esta unidad son la coordinación con unidades de su mismo nivel (estar en medio de los ojos y arriba de la boca), la subordinación de las unidades en las que se descompone (el tabique nasal, los cartilagos superior e inferior y las alas de la nariz) y la supraordenación a la unidad que le engloba (la cabeza).



#### Signo Visual en el Nivel n-1

El tipo ojo es formulado por las determinaciones intrínsecas del objeto discretizado (su forma). Tiene relaciones de supraordenación con la unidad de orden superior de la que es parte (la cabeza). Las unidades de su mismo nivel están coordinadas con él (las orejas, el otro ojo, el cabello etc.). Las unidades que engloba están subordinadas a él (iris, párpados, esclerótica etc.). Estas relaciones son determinantes extrínsecos y mantienen la redundancia del tipo ojo.

#### Signo Visual en el Nivel n

Por sus propiedades globales, determinamos que el objeto percibido se corresponde con el tipo cabeza. Engloba a las unidades ojos, nariz, boca, cabello etc., y por estas relaciones de subordinación reforzamos la conclusión del tipo cabeza. Las relaciones con unidades del mismo nivel (estar conectada a los hombros mediante el cuello y encontrarse en la parte superior) refuerzan la información anterior. Finalmente otro refuerzo que mantiene la redundancia es la relación de supraordenación con la unidad que le engloba (en este caso el retrato)

*Ejemplo de articulación del signo visual.*

Nivel n-1...). Cada unidad, en su nivel, es un conjunto de propiedades globales y un conjunto organizado de partes. Puede haber varios niveles jerarquizados en una representación dada, pero de antemano ninguno es dominante. Las partes poseen el mismo estatuto lógico que el todo. Las unidades estructurales pueden tratarse en bloque, a pesar de su complejidad interna. Cada unidad o parte de unidad sólo tiene valor debido a su posición en el enunciado visual (hay una relación dialéctica entre la unidad y sus partes). Mantiene cuatro clases de relaciones:

- *Coordinación* con otras unidades del mismo nivel.
- *Subordinación* a una unidad de nivel superior.
- *Supraordenación* de unidades de nivel inferior.
- *Preordenación* en el tiempo de imágenes secuenciales.

Estas relaciones determinan las propiedades de las unidades segregadas. Será *determinante* toda unidad que confiera una propiedad a otra unidad de rango superior. Los determinantes pueden ser de dos clases: *intrínsecos* y *extrínsecos*. Los determinantes intrínsecos tienen características globales, son la correspondencia de la forma percibida por su forma, color o textura con un tipo. Los determinantes extrínsecos son las relaciones que una unidad mantiene con otras de su mismo nivel, de un orden superior, de un inferior o que le preceden en el tiempo.

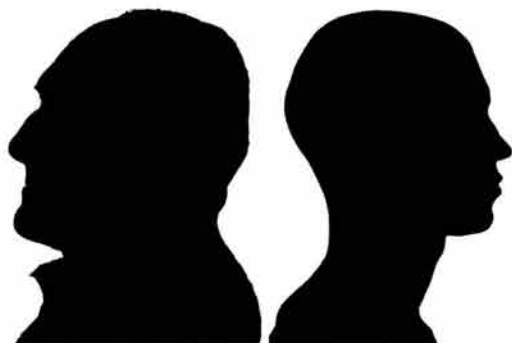
Por ejemplo, la cabeza es definida como el conjunto de dos ojos, una boca, una nariz etc., colocados en una posición respectiva precisa. Estas unidades son extrínsecas entre ellas, y hacen intervenir las relaciones de subordinación, coordinación y supraordenación. Una propiedad global sirve para dar cuenta de las varias posibilidades de identificación de una unidad estructural. Por ejemplo: un «ojo» puede ser identificado porque tiene la forma de un ojo (determinante intrínseco que provee una propiedad global) o porque está situado en el lugar del ojo en la unidad cara (determinante extrínseco dado por las relaciones de subordinación (a la unidad cara) y coordinación (con el otro ojo, la nariz, la boca etc.)). Una unidad dada puede ser identificada por lo que es y por lo que no es. Esto es muy importante en los enunciados retóricos o en los que se asocian varios significados a un mismo significante. En una imagen en donde una botella dibujada esté en el lugar de un ojo será considerada a la vez como un ojo (en función de determinantes extrínsecos) y como botella (en función de determinantes intrínsecos). En los enunciados no retóricos lo que ocurre es una complementariedad (un par de ojos más una nariz etc.) que trata de mantener un alto grado de redundancia.

| DETERMINACIONES INTRÍNSECAS | DETERMINACIONES EXTRÍNSECAS |                    |
|-----------------------------|-----------------------------|--------------------|
|                             | <i>SINCRÓNICAS</i>          | <i>DIACRÓNICAS</i> |
| PROPIEDADES GLOBALES        | SUPRAORDENACIÓN             | PREORDENACIÓN      |
|                             | COORDINACIÓN                |                    |
|                             | SUBORDINACIÓN               |                    |

#### **Articulación de los signos visuales.**

Podemos postular que una unidad visual, icónica o plástica, es reconocible:

- 1) *Por sus características (propiedades globales):* por su forma, su coloración media o su textura. Ejemplo: imágenes reducidas a siluetas (teatro de sombras).
- 2) *Por las relaciones posicionales que tiene con las unidades del mismo nivel (coordinación).* Ejemplo: el dibujo de un ejército en el que sólo los soldados de las primeras líneas están representados con caras figuradas.
- 3) *Por sus relaciones posicionales con la unidad que engloba (supraordenación).* Ejemplo: gracias a su posición en el dibujo de una cara, el identificar una botella como la pupila de ese personaje.
- 4) *Por sus relaciones con las unidades en las cuales se descompone (subordinación) y que engloba.* Ejemplo: identificar en un cómic, una estación de gasolina como un marciano, o en un dibujo cambiar las cabezas por círculos, o en la obra de Magritte *Amanecer en Cayenne*, un árbol está representado por sus ramas, sin tronco.
- 5) *Por las unidades que la han precedido en el tiempo y/o en la misma posición del espacio (preordenación).* Ejemplo: el Gato Cheshire de *Alicia en el País de las Maravillas*, que desaparece y solamente queda su sonrisa (posibilidad limitada a la imagen secuencial (eje espacial y/o temporal)) (Groupe  $\mu$ , 1993, 88-95).

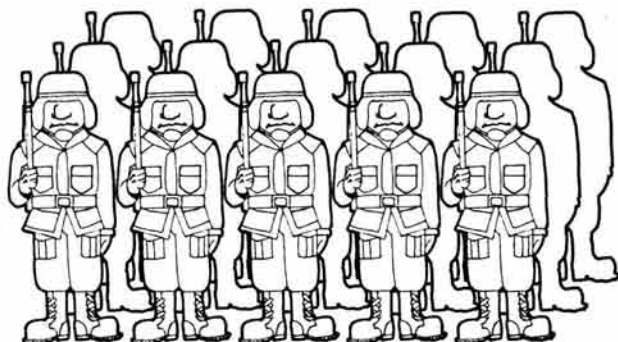


### Caracteres Globales

Estos signos visuales son reconocidos como *cabezas humanas* gracias a que su forma (propiedad global/determinación intrínseca) es conforme a la del *tipo* cabeza humana que tenemos en nuestro repertorio. Consideramos a esos signos como manifestaciones de ese tipo.

### Relaciones de Coordinación

Cada signo soldado puede considerarse una unidad del mismo nivel. Reconocemos a las figuras traseras como soldados debido a que están en una posición conforme a la que les correspondería en un verdadero pelotón militar (relaciones de coordinación entre unidades del mismo nivel/determinaciones extrínsecas).



### Relaciones de Supraordenación

La posición del signo botella en el lugar de la pupila en la cara del Capitán Haddock (personaje de Hergé) permite considerarla como el segundo tipo y no como el primero ya que está subordinada por la unidad que la engloba: la *cara* (relación de supraordenación/determinación extrínseca).

### Relaciones de Subordinación

En *Amanecer en Cayenne* de Magritte observamos la presencia de unas ramas por las que inferimos que hay un signo *árbol*. Este tipo es identificado por la aparición de algunos de los elementos en los que se descompone (sus elementos subordinados), y su posición (por encima del nivel del suelo y en el lugar que les correspondería si estuviesen unidas al tronco) nos permiten suponer su presencia (relación de subordinación/determinación extrínseca).



### Relaciones de Preordenación

En una serie de imágenes secuenciales del gato Cheshire, el cual aparece y desaparece quedando a veces sólo su sonrisa, permite identificar este segundo signo como el primero, en virtud de las relaciones de preordenación tanto en el eje espacio-temporal como en el temporal de ambas (relaciones de preordenación/determinación extrínseca).



### 2.3.3. *Espectáculo natural vs. Espectáculo artificial.*

El proceso de la percepción no distingue entre *espectáculos naturales* y *espectáculos artificiales*. Las nubes, las mesas, las máquinas, la tierra son espectáculos naturales. Las fotos de las nubes, las pinturas de mesa, los planos de máquinas, los mapas de la tierra son espectáculos artificiales o miméticos. La visión no es el medio por el cual se distinguen un caballo real y una escultura de un caballo. Ambos conceptos son susceptibles de convertirse en referentes o significantes. Los criterios perceptuales no permiten definir el estatuto de cada uno.

El mecanismo que parece el indicado para tal función es la cultura. El *feed-back*, actuando en la descodificación visual, es tanto más activo cuanto más potente y estructurado sea el repertorio de tipos. La distinción entre espectáculos naturales y artificiales es una convención cultural: depende de la aceptación social de equivalencias forzadas sensorialmente (acepto que una foto de un objeto  $x$  valga por el objeto real al que representa) (Groupe  $\mu$ , 1993, 95-98).

### 2.3.4. *Distinción entre signo plástico y signo icónico.*

La tesis del Groupe  $\mu$  establece la siguiente hipótesis: no existe un solo signo visual, sino al menos dos tipos: los *signos plásticos* y los *signos icónicos*. Ambos son signos autónomos y cada uno asocia un plano de la expresión a un plano del contenido; y la relación entre estos dos planos es a su vez original.

Un /círculo/ dibujado ¿existe por sí mismo, es un círculo (lo que lo convertiría en un signo plástico) o representa la imagen de un círculo (lo que lo haría un signo icónico)? No es fácil distinguir empíricamente el uno del otro. Ante un fenómeno visual son posibles dos actitudes: ver en él un simple fenómeno físico o una representación. Ante una /mancha azul/ tanto se puede decir «es azul», como «esto representa el azul». El primero sería en función semiótica un fenómeno plástico; el segundo un signo icónico.

Haciendo una demostración por lo absurdo asumamos la hipótesis de que el /círculo/ dibujado es un signo icónico. La definición de signo icónico (que será explicada a detalle en el siguiente punto) dice que el significante del signo icónico está ligado a un referente por una relación de transformación, ambos mediante una relación de conformidad a un tipo.

Si el /círculo/ trazado es un icono, ¿cuál es su referente? Debe ser otro círculo, con características propias (dimensión, color etc.). Pero para que esto ocurra debe existir la transformación que ligue a ambos círculos. Si una foto representa a un papel con un círculo dibujado, se puede decir que la foto es icónica del trazado (hubo una transformación), pero no puede decirse que el círculo trazado sea el icono de otro círculo porque no se puede detectar ninguna transformación.

Si se argumenta que el /círculo/ dibujado es icónico porque es el producto de una estilización o de una abstracción de otro objeto (por ejemplo, del sol o de una moneda), esto se refuta diciendo que aunque haya ocasiones en las que un círculo sea icónico, en este caso no lo es porque a lo que remite es al sol o a una moneda, y no a otro círculo.

Un dibujo de un /círculo/ puede ser un icono si remite a un referente que tenga tales características espaciales. Si esto no es indicado, entonces no lo es.

Un signo plástico *no es nunca codificado fuera de un enunciado particular*. Más adelante se demostrará que los subsistemas plásticos (la forma, el color y la textura) son ricos en formas de expresión relativamente simples (línea, quebrada, verticalidad, grano...). El establecimiento de una relación entre estas formas y el contenido es *muy frágil* y depende de los *contextos*; aunque esto no excluye que los discursos culturales si establezcan un semantismo estable entre un signo plástico y contenido dado.

El *signo plástico* significa sobre el modo del indicio o del símbolo, mientras que el *signo icónico* tiene un significante cuyas características espaciales son comparables con las del referente (Groupe  $\mu$ , 1993, 98-107).

## Resumen.

### *Apartado 2.3. Semiótica general de los mensajes visuales.*

El Groupe  $\mu$  establece una Teoría de los Signos mediante el canal visual en donde el sentido es producido por la interacción de entre lo percibido (procesos gestálticos) y la lectura humana que lo organiza en un modelo estructurante.

Su modelo global de la decodificación visual está constituido por tres niveles de productos. En el primero se recibe la información visual (las sensaciones o perceptos) en el ojo; en el segundo las células del ojo simplifican lo percibido mediante una transformación simplificadora de los primeros productos, aparecen la textura, el color y la forma; y en el tercero se integran los anteriores para dar paso al objeto. En los tres niveles interviene el repertorio de la memoria y su retroalimentación para comprobar la pertinencia de lo percibido con lo aprendido.

El repertorio de la memoria está constituido por tipos semióticos en función de sus propiedades visuales o no, en función a la memoria y a las propiedades atribuidas al objeto, es un sistema de diferencias (que no un diccionario) que estructura lo percibido.

El repertorio somete a una prueba de conformidad lo percibido y establece su pertinencia o no con los tipos almacenados.

El tipo semiótico es un modelo teórico que constituye la definición de algo.

Los objetos percibidos (objeto) se articulan en una red jerarquizada de unidades estructurales que tiene varios niveles. Las unidades estructurales forman un conjunto de propiedades globales y son a la vez un conjunto de partes (los componentes del objeto).

La relación entre una unidad y sus partes sólo tiene valor debido a su posición en un enunciado visual. Esta relación tiene a su vez cuatro relaciones: coordinación, subordinación a una unidad de nivel superior, supraordenación y preordenación. Las llamadas propiedades globales son de forma, color o textura.

Determinante es toda unidad que confiere una propiedad a otra unidad de rango superior. Son de dos tipos: extrínsecos e intrínsecos. Son una forma de redundancia de una relación a la otra.

Así una unidad visual, icónica o plástica es reconocible gracias a sus propiedades globales o a sus relaciones entre unidades.

La distinción entre espectáculos naturales (imágenes naturales) y artificiales (imágenes artificiales) no depende de la percepción, sino que la cultura del espectador es la que acepta o no la equivalencia sensorial.

No existe un solo signo visual, sino al menos dos: los signos plásticos y los signos icónicos. Los últimos están ligados a un referente mediante una relación de transformación, y validados por una relación de conformidad con un tipo. En cambio el primero nunca es codificado fuera de un enunciado particular; sus unidades estructurales se asocian con un contenido de manera débil y depende de su contexto, aunque la cultura puede otorgar ciertos significados a ciertos signos plásticos.

### *(Notas)*

<sup>1</sup> Los códigos se establecen arbitrariamente, los sistemas por razones objetivas.

<sup>2</sup> No olvidemos que este estatuto no es definitivo y lo que podemos llamar interior también puede ser exterior.

## 2.4. El signo icónico.

### 2.4.1. El problema de la iconicidad.

Umberto Eco ha demostrado que una imagen icónica no posee todas las propiedades del objeto representado (un retrato hiperrealista no posee las propiedades de la textura de la piel, ni la movilidad del sujeto etc.), pero al percibirlo se construye un modelo de relaciones (entre fenómenos gráficos) homólogo al modelo de relaciones perceptivas que construimos al conocer y recordar los objetos (estos son los dos modelos de relaciones perceptivas).

La idea de que un signo icónico es una *copia* del objeto representado es falsa y debe desecharse por la de *reconstrucción*. Una unidad semiótica no establece una relación fija con un significado, sino un lazo constantemente cuestionado. Esto no permite establecer una tipología de los signos.

Sin embargo el Groupe  $\mu$  propone que es posible establecer un modelo de signo icónico en donde coexistan la *arbitrariedad* del signo con la *motivación* o correspondencia con lo representado (conceptos aparentemente contradictorios entre sí): la arbitrariedad estará doblemente representada gracias a los conceptos «tipo icónico» y «transformación icónica». Así, esta teoría respetaría el concepto de alteridad (el signo icónico posee características que muestran que *no es el objeto* y proporciona así su naturaleza semiótica) y mostraría como las oposiciones y las diferencias funcionan en ella (como se estructura el signo) (Groupe  $\mu$ , 1993, 109-114).

#### 2.4.1.1. El problema de la relación entre expresión y contenido

Una *teoría de la producción de signos* no puede existir sin una *teoría de la recepción de los signos recíproca de la primera*. La recepción puede ser descrita bajo la apariencia de una producción (un proceso que produce sentido); pero sus reglas son diferentes. Esto obliga a tener en cuenta las relaciones entre el plano de la expresión y el del contenido. Hay que producir un *modelo* que testimonie la heterogeneidad de los fenómenos icónicos, que de testimonio (sin asumir) de los procesos base del parecido con el objeto, y deberá describir tanto la producción de los signos (por lo tanto la producción de la referencia) como su recepción. Este modelo se llamará *transformación* (Groupe  $\mu$ , 1993, 114-115).

#### 2.4.1.2. El referente de un signo icónico.

La investigación del Groupe  $\mu$  critica la noción de *objeto representado*, más que la relación que dicho objeto tendría con el signo. En los puntos anteriores se demostró que los objetos no existen como realidad empírica, sino como seres de razón: su identificación y estabilización no son provisionales, ya que son recortes producidos en una sustancia (el *continuum* de la realidad) imposible de analizar sin ese recorte. El *referente* de un signo icónico no es un objeto extraído de la *realidad*, sino un objeto *culturalizado*. Esto conduce a una redefinición triádica del signo icónico en una relación de: el *significante*, el *tipo* y el *referente*. Entre estos se trazarán tres veces dos relaciones (Groupe  $\mu$ , 1993, 115-117).

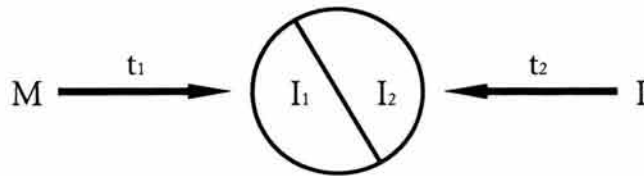
### 2.4.1.3. La producción y la recepción.

Sea **M** un modelo (referente) e **I** su signo icónico, es posible descomponer **I** en un conjunto de elementos **E** o puntos, de manera que cada uno, aparte de sus coordenadas de posición, de el valor del elemento en una de las tres dimensiones visuales. Ejemplo: el elemento o punto **E** ( $x_1; y_1$ ), situado en  $x_1$  e  $y_1$  sobre la superficie de la imagen, poseería un cierto valor de luminosidad, de saturación y de matiz: estos tres valores definirán el vector color para ese punto.

Disponiendo de esta descripción analítica de **I**, podemos describir de la misma manera el modelo **M** y confrontar los dos resultados. Si la imagen es icónica, ciertos puntos de la red de la imagen corresponderán a puntos de la red del modelo y otros no. La correspondencia entre ambos está generalmente regulada por una o por varias transformaciones **t**. El conjunto de los elementos de **I** será compartido en dos subconjuntos **I**<sub>1</sub> e **I**<sub>2</sub> tales que **I**<sub>1</sub> + **I**<sub>2</sub> = **I** y hará que tengamos entre **M** e **I** la transformación **t**<sub>1</sub>:  $M \xrightarrow{t_1} I_1$

Los elementos del subconjunto **I**<sub>2</sub> provienen del productor de la imagen **P** (que puede ser una máquina o un hombre). Siendo producidos por **P**, estos elementos serán (en sentido amplio) una transformación de **t**<sub>2</sub> de **P** y tendremos que  $P \xrightarrow{t_2} I_2$

El esquema global del signo icónico y de su producción será:



**Producción del signo icónico.**

El *signo icónico* posee ciertos caracteres del *referente*, pero correlativamente posee ciertos caracteres que no provienen del *modelo*, sino del *productor de la imagen*. En la medida en que este productor está también tipificado, el signo funciona una segunda vez permitiendo su reconocimiento. Mostrando unos caracteres diferentes a los del referente (modelo), el signo que se muestra es distinto y respeta el principio de alteridad (cambio). El signo icónico es un signo mediador con una doble función de remisión: al modelo del signo y al productor del signo (Groupe  $\mu$ , 1993, 117-118).

Este modelo fue propuesto por Krampen y es reformulado por el Groupe  $\mu$  para que el papel del productor quede mejor definido y así responda a las necesidades de su investigación, lo cual se desarrolla a continuación.

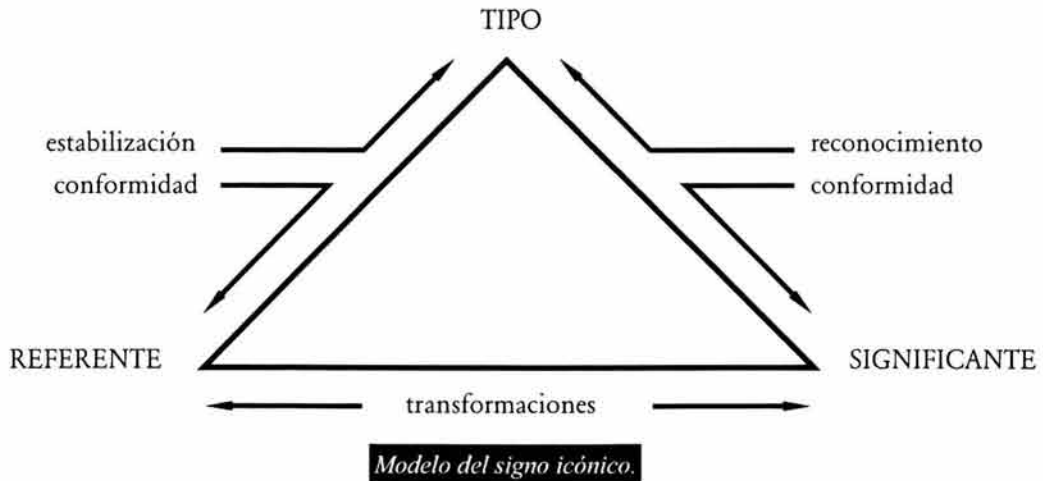
## 2.4.2. Modelo general del signo icónico.

### 2.4.2.1. Tres elementos

El signo icónico puede definirse como el producto de una triple relación entre tres elementos: el *significante icónico*, el *tipo* y el *referente*. Estas relaciones son tales que no es posible definir un elemento independientemente de los que están relacionados con él (cada definición primaria será provisional).

El *referente* (a lo que remite lo percibido) es un *designatum* actualizado. Es el *objeto* no entendido como una suma no organizada de estímulos, sino como miembro de un clase (este no tiene que ser real). La existencia de estos objetos está validada por el *tipo*. Tipo y referente son distintos: el referente es particular y tiene características físicas. El tipo es una clase y tiene características conceptuales. Ejemplo: el referente del signo icónico gato es un objeto particular, del que yo puedo vivir la experiencia, visual o de cualquier otra clase, pero únicamente es referente mientras ese objeto pueda ser asociado a una categoría permanente: *el ser gato*.

El *significante* (lo percibido) es un conjunto modelizado de estímulos visuales que corresponden a un tipo estable, identificado gracias a rasgos de ese significante y que puede ser asociado con un referente así mismo reconocido como



hipóstasis<sup>1</sup> (manifestación) del tipo; mantiene relaciones de transformación con el referente.

El *tipo* (es el concepto mental de lo percibido) es un modelo interiorizado y estabilizado, que al confrontarse con el producto de la percepción se encuentra como elemento base del proceso cognitivo. En lo icónico, el tipo es una representación mental constituida por un proceso de integración. Su función es garantizar la equivalencia (o la identidad transformada) del referente y del significante, equivalencia que no se debe sólo a la relación de transformación. El referente y el significado poseen entre ellos una relación de cotipia (correspondencia mutua).

El *tipo* no posee caracteres físicos, y puede describirse por una serie de características conceptuales, algunas pueden corresponder a características físicas del referente (ejemplo: en lo que respecta al gato, la forma del animal acostado o sentado o sobre sus patas, la presencia del bigote, del rabo, de rayas etc.), y otros no corresponder (ejemplo: el maullido). Estos rasgos constituyen un producto de paradigmas cuyos términos están en relación de suma lógica (ejemplo: el tipo «gato» contiene el paradigma del color (negro, blanco etc.) y el de la posición, etc.:  $T = (a_1 \cup a_2 \cup a_3 \dots) \cap (b_1 \cup b_2 \cup b_3 \dots)$ ). El producto de los paradigmas que definen un tipo no posee un número fijo de términos: basta y sobra que los términos retenidos autoricen el reconocimiento del tipo en función de la redundancia. Cada término tiene una serie de variantes en cantidad restringida que constituye un paradigma (Groupe  $\mu$ , 1993, 120-123).

#### 2.4.2.2. Las tres relaciones dobles.

Entre el referente, el tipo y el significante se crean relaciones que pueden describirse genéticamente (en el proceso de formación de los signos) o sincrónicamente (en el funcionamiento del mensaje icónico). Se abordará el sincrónico.

##### 2.4.2.2.1. El eje significante-referente.

Este eje reúne a los dos términos que tienen características espaciales (son conmensurables). Debe haber una homologación entre estos dos modelos de relaciones perceptivas. Las relaciones en las que se basa esta conmensurabilidad u homologación se llaman *transformaciones*. Estas son de cuatro tipos: geométricas, analíticas, algebraicas y ópticas.

Las transformaciones deben aprenderse en los dos sentidos (significante-referente, referente-significante), dependiendo si se recibe o emite el signo. En el segundo caso, las reglas de transformación se usan para construir un significante basándose en la percepción de un referente (concreto y presente, o postulado). En el primero caso se aplican para postular ciertas características del referente, basándose en las características del significante. Esta reconstrucción por transformación se hace con los datos dados por el tipo o un arquetipo. Por ejemplo: si imaginamos un icono en dos dimensiones de un ser desconocido, pero reconocible como un animal; mi conocimiento de la relación entre los dibujos de animales y los animales me ayuda a suponer la tridimensionalidad del modelo.

Las transformaciones que van a ser descritas dan testimonio de la ilusión referencial (la que une significante y referente)

y de la equivalencia de dos significantes: la idea de una foto y un dibujo a trazos, la de un mapa y una foto aérea etc. El modelo es muy potente. No es la transformación la que confiere a un hecho visual el estatuto de significante o referente: este proceso es de otro orden (Groupe  $\mu$ , 1993, 123-124).

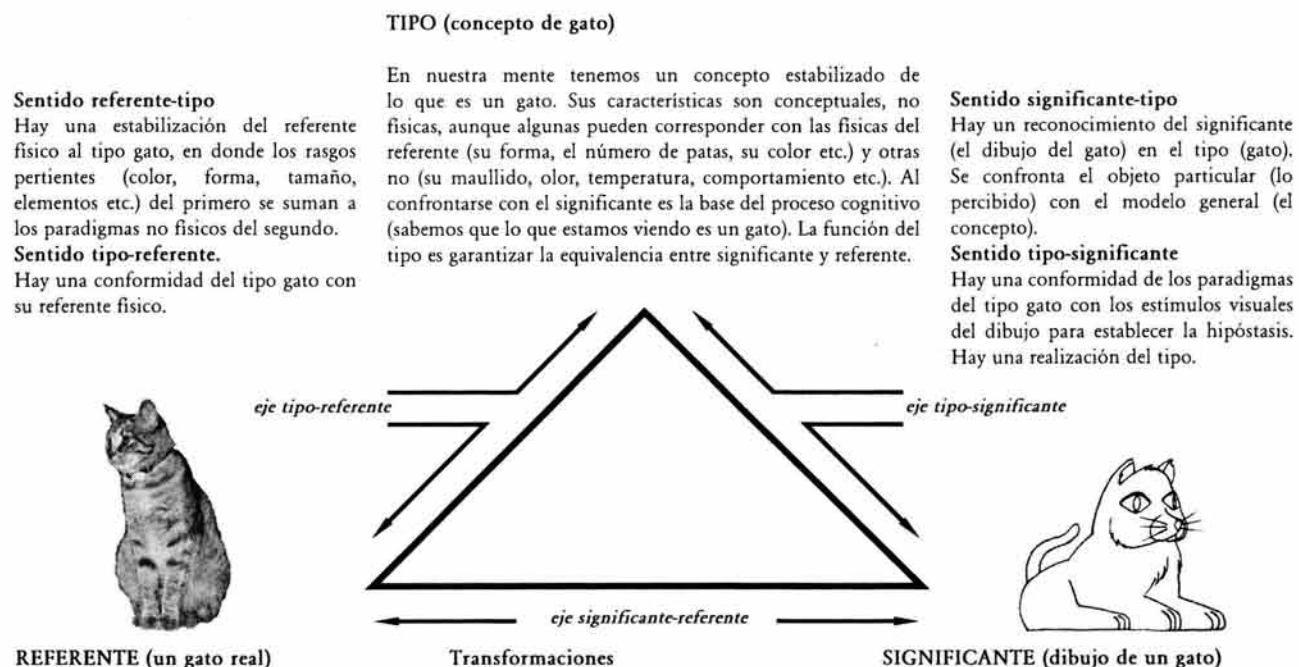
#### 2.4.2.2.2. Eje referente-tipo.

En este eje hay una relación de estabilización e integración. Los elementos pertinentes extraídos del contacto con el referente se suman a los paradigmas que establecen el tipo. En el otro sentido (tipo-referente), podemos aislar una operación constituida por una prueba de conformidad, cuyos mecanismos son iguales a los de la tercera relación (Groupe  $\mu$ , 1993, 124).

#### 2.4.2.2.3. Eje tipo-significante.

Como el tipo es un conjunto de paradigmas, a los estímulos visuales puede aplicárseles una prueba de conformidad, que de estas manifestaciones sensoriales hará o no, hipótesis del tipo en el eje tipo-significante. Se puede hablar de realización del tipo (seleccionar un elemento en los paradigmas del tipo). La realización no debe confundirse con la transformación: no se dibuja o pinta jamás un tipo.

En el sentido inverso del eje (significante-tipo) hablaremos de reconocimiento del tipo. La prueba de conformidad consiste en confrontar un objeto (singular) con un modelo (general por definición). Como el modelo está estructurado bajo la forma de paradigmas, muchos objetos pueden corresponder a un tipo único (a título de significante o de referente).



Es a lo que remite lo percibido. Si hemos tenido la experiencia de ver a un gato hemos aprendido como es (por lo que lo asociamos permanentemente con una clase: gato) y por lo tanto tenemos una referencia de sus cualidades físicas particulares.

Las relaciones perceptivas (relaciones que mantienen entre sí los elementos de una unidad) del significante y del referente deben compararse para que haya una homologación entre sí que les valide. Esto se logra mediante las operaciones llamadas transformaciones (geométricas, analíticas, algebraicas y ópticas). En este caso se comparan las relaciones de los elementos del dibujo de un gato con los del referente gato.

El objeto percibido es un dibujo cuyos estímulos visuales se corresponden con un tipo que almacenamos en nuestra memoria (en este caso el tipo gato) y concluimos que es una manifestación de este. Estos mismos rasgos los asociamos con un referente (un gato real, una foto o inclusive otro dibujo) con el cual mantiene relaciones de transformación.

**Ejemplo de la producción del signo icónico.**

Los criterios de reconocimiento son cuantitativos y cualitativos: aunque el número de rasgos que permiten el reconocimiento es importante, su naturaleza no lo es. Ejemplo: el tipo «gato» será reconocido fácilmente si se encuentran presentes rasgos identificables como correspondientes a tipos «bigotes» y «orejas triangulares», sin que tengan que estar los dos presentes a la vez. No existe un producto necesario de rasgos de identificación, sino alcanzar un porcentaje mínimo de identificación, lo que se logra mediante la asociación, en principio libre, de elementos cuyos tipos existen en número limitado. El problema de la relación entre tipo y significante es importante en semiótica general.

En resumen, la *emisión de signos icónicos* se define como la producción, en el canal visual, de simulacros del referente, mediante transformaciones aplicadas de manera que su resultado sea conforme al modelo propuesto por el tipo correspondiente al referente (cotipia). La *recepción de signos icónicos*, identifica un estímulo visual como procedente de un referente que le corresponde mediante transformaciones adecuadas; los dos pueden ser denominados correspondientes; porque son conformes a un tipo que da testimonio de la organización particular de sus características espaciales (Groupe  $\mu$ , 1993, 124-126).

### **2.4.3. Tres conceptos revisados.**

#### **2.4.3.1. El concepto de motivación (porque el signo icónico no puede asociarse a cualquier cosa).**

Un significante es *motivado* sólo cuando las dos condiciones de *transformación* y *conformidad* son respetadas simultáneamente. Además de solidarias, están jerarquizadas: la transformación está subordinada a la conformidad, pues para que haya motivación en el primer eje (significante-referente) es necesario que las transformaciones sean aplicadas de manera que lo transformado (objeto de la transformación) y el transforme (producto de esa transformación) estén conformes al mismo tipo. Así se previene la objeción: dado que cualquier secuencia de transformación puede ser aplicada a una configuración espacial, puede decirse que cualquier objeto es motivado en relación a cualquier otro (ante el dibujo de un sombrero, podría afirmarse «esto es una pipa»). Las transformaciones deben mantener la cotipia, es decir, conservar tal estructura al significante que este continúe siendo identificable como hipóstasis del tipo cuyo referente es igualmente una hipóstasis (Groupe  $\mu$ , 1993, 127). En el eje significante-tipo no hay motivación porque el tipo, al ser una entidad mental, sin características físicas, no es conmensurable con el significante, por lo que no es posible representar un tipo.

#### **2.4.3.2. ¿Cuándo un hecho visual es un icono?**

El problema es de orden pragmático: un estímulo visual es un objeto cuando se puede utilizar con todas sus *propiedades perceptibles*. Será un signo si la utilización de ese objeto sólo es posible mediante la *atribución* a ese objeto de una suma de *propiedades diferentes* de aquellas que son percibidas. Ejemplo: un vaso de cerveza no será considerado como un signo, sino como objeto, si su liquidez permite saciar mi sed, si su temperatura refresca mi mano. El vaso de cerveza de un cartel puede hacer que se me haga agua la boca, pero algunas de sus características me indican la imposibilidad de utilizarlo en los usos sociales en los que participa un vaso real, y por lo tanto, me demuestran su semioticidad (Groupe  $\mu$ , 1993, 128).

#### **2.4.3.3. Diferencia entre tipo icónico y significado lingüístico.**

El *significado lingüístico* y el *tipo icónico* son diferentes porque: 1) el tipo no mantiene en la estructura del signo icónico el mismo género de relación entre significante y referente que en el signo lingüístico, sino que sirve de *garantía a un contrato* que se establece entre un significante y un referente conmensurables (cotipia). No tienen la misma naturaleza estructural. 2) un concepto perceptual puede producir un significado lingüístico, y se pueden sobreponer tipo y significado lingüístico, en la medida en que la percepción puede ser verbalizada; y lo lingüístico puede sugerirnos estructuraciones a la percepción. Aunque el tipo icónico sea verbalizable, no es verdad que todo significado lingüístico sea iconizable (Groupe  $\mu$ , 1993, 130-131).

### **2.4.4. La articulación del signo icónico.**

En la articulación de los signos icónicos y plásticos se ha dado un modelo de relación jerárquica entre unidades y se ha dado el nombre genérico *determinantes* a las unidades que proporcionan su valor a otras unidades. En el signo icónico

hay que ser más específicos y por lo tanto se desarrolla el siguiente cuadro y conceptos.

| NIVEL | SIGNIFICANTE |              | TIPO      |
|-------|--------------|--------------|-----------|
| n+1   | Marca        | Supraentidad | Supratipo |
| n     | Marca        | Identidad    | Tipo      |
| n-1   | Marca        | Subentidad   | Subtipo   |

#### Articulación del signo icónico.

#### 2.4.4.1. Estructura del significante.

##### 2.4.4.1.1. Entidades, subentidades y supraentidades.

El tipo se manifiesta en significantes articulables en unidades de un rango inferior. Esta articulación puede hacerse de dos maneras: 1) llegar a unidades que son ellas mismas el significante de un signo icónico. Ejemplo: /cabeza/ descomponiéndose en /ojo/, /orejas/, /nariz/ etc. 2) las unidades obtenidas no corresponden a ningún tipo, pero se describen como simples características formales que autorizan el reconocimiento del tipo. Ejemplo: /cabeza/ descrita como la organización de curvas y rectas que mantienen entre ellas tal o cual relación. Este caso se conocerá como descomposición en *marcas*, y tanto las unas como las otras constituyen los determinantes del significado icónico.

Si llamamos *entidad* (objeto concreto considerado un ser dotado de unidad material y de individualidad y cuya existencia objetiva sólo se basa en sus relaciones) al significante de un nivel situado en una *nivel n*, llamaremos *subentidad* a las unidades del *nivel n-1*, que son en las que se descompone un significante, siendo ellas mismas son un tipo. La subentidad de una entidad determinada corresponde a un referente, integrable de manera estable en otro referente correspondiente a un tipo estable. Ejemplo: el significante /cabeza/ está articulado de manera que el /ojo/ y la /nariz/ determinan a ese significante remitiendo a referentes integrables en el referente /cabeza/ y siendo conformes a rasgos que constituyen el tipo «cabeza».

Si cada subentidad puede articularse a su vez en un nivel *n-2*, en nuevas subentidades, la primera entidad puede asociarse

##### Entidad en el nivel n+2

A este nivel, los significantes /cuerpos humanos/ se articulan para formar otra supraentidad de nivel n+2, que en este caso es el significante /familia/.

##### Entidad en el nivel n+1

El significante /cuerpo humano/ en el nivel n+1 es una supraentidad formada por los significantes /cabeza/, /brazos/, /tronco/ etc.



##### Entidad en nivel n

Al significante /cabeza/ lo situamos en el nivel n. En este caso es la entidad con la que iniciamos el análisis. Las unidades en las que se descompone (/ojos/, /nariz/, etc.) se llamarán subentidades y estarán en el nivel n-1; son sus determinantes. La unidad que compone es el /cuerpo humano/, el cual será una supraentidad; y es su determinado.

##### Entidad en el nivel n-1

El significante /ojo/ situado en el nivel n-1, junto con otros del mismo nivel (/nariz/, /orejas/ etc.) determinan al significante /cabeza/ y todos son sus subentidades.

| NIVEL | SIGNIFICANTE          | TIPO               |
|-------|-----------------------|--------------------|
| n+1   | /cuerpo/ Supraentidad | "cuerpo" Supratipo |
| n     | /cabeza/ Identidad    | "cabeza" Tipo      |
| n-1   | /ojo/ Subentidad      | "ojo" Subtipo      |

##### Entidad en el nivel n-2

El /ojo/ también puede descomponerse en otras subentidades de nivel n-2, que serían los significantes /pupilas/, /pestañas/, /párpados/ etc.

#### Ejemplo de articulación del signo icónico.



con otras entidades para crear, en el nivel  $n+1$ , nuevos significantes que llamaremos *supraentidades*. Ejemplo: el significante /cabeza/ como constitutiva del /cuerpo/, este constitutivo de /pareja/, o de /grupo ecuestre/, o de /regimiento/ ( $n+2$ ) y así sucesivamente (Groupe  $\mu$ , 1993, 132).

#### 2.4.4.1.2. *Determinantes y determinados: un estatuto flotante.*

Los estatutos de *determinante* (la subentidad con relación a la identidad) y de *determinado* (la entidad con relación a la subentidad) no son nunca fijos, y también aplican en el plano de *tipo*. En tal mensaje icónico o en tal descripción de este mensaje (contexto A), tal elemento significante será designado como determinado, por lo tanto, los elementos que le estén subordinados en ese contexto serán llamados determinantes. Ejemplo: en un dibujo en el que /cabeza/ es entidad, y los /ojos/, /boca/ subentidades. En tal otro contexto (contexto B), un significante que remite al objeto subordinado en el contexto A podrá ser determinado y a su vez se articulará en determinantes. Ejemplo: en un primer plano de un ojo, en el que /ojo/ es la entidad y /ceja/, /pupila/ etc., subentidades. Y en otro contexto más (contexto C) el significante que estaba determinado en el contexto A tendrá un estatuto subordinado y se convertirá en determinante. Ejemplo: la /cabeza/ en /silueta/. Los estatutos de los determinantes y los determinados son dados primero por la organización particular de un mensaje icónico y de la información que esté codificada en él. En segundo lugar, por las obligaciones culturales que se imponen a la tipoteca. En teoría, la variación de la articulación en determinantes y determinados es ilimitada, pero en los hechos se detiene por la organización misma del depósito de tipos. Ejemplo: si /nariz/ es determinante de /cabeza/ en el contexto A, en el contexto B es un determinado cuyos determinantes serían /línea saliente de la nariz/, /alas de la nariz/ etc. Es muy difícil que fuera de contextos muy especiales (tratado de anatomía, colección de primeros planos) hacer de /ala de la nariz/ un determinado. Este significante no corresponderá a un tipo estabilizado y suficientemente autónomo. Forzosamente ocurrirá lo mismo con los significantes hipotéticos de un análisis más completo del referente (Groupe  $\mu$ , 1993, 133-134).

#### 2.4.4.1.3. *Determinantes y determinados: una relación dialéctica.*

Entre estos hay una relación dialéctica. Dos casos son posibles: **1)** tal conjunto de rasgos es identificado como el significante de «cabeza», porque en él se han identificado /ojos/ y /nariz/. **2)** como se ha identificado el tipo «cabeza», y se sabe que está organizado en «ojos» y «nariz», los significantes que corresponden a estos tipos son aislados, reconocidos conformes, y por eso reciben su estatuto de subentidades.

Se plantean dos principios: un determinado puede ser identificado como tal porque ha habido identificación de los tipos que corresponden a sus determinantes, o es inmediatamente relacionado con un tipo, lo cual permite la identificación de sus subtipos, manifestados por determinantes acordes. En la práctica estos procesos son muy complejos y simultáneos. Entre determinantes y determinados actúa una semantización recíproca describable en términos de *redundancia* (Groupe  $\mu$ , 1993, 134).

#### 2.4.4.1.4. *Marcas.*

La articulación del significante en determinados llega a un límite. Después, las entidades que corresponden a tipos ya no se articulan en subentidades que correspondan a tipos subordinados. Pero es posible describirlas como el producto de la articulación de las manifestaciones icónicas complejas. Estas serán las *marcas*. Son la ausencia de correspondencia con un tipo. Ejemplo: en la hipótesis de que no existiera un tipo «línea saliente de la nariz», la manifestación significativa describable como /línea vertical/ o /línea oblicua/ (según el contexto), será llamada *marca*. Este ejemplo está constituido por formas, pero estas marcas también pueden ser cromáticas o textuales.

La oposición entre marcas y entidades (con subentidades y supraentidades) sugieren una distinción como en lingüística entre unidades de primera y segunda articulación: a las *unidades significativas* les corresponde el *tipo*, ya que a las marcas solo poseen función *distintiva*. Ahora, el análisis en marcas no sucede necesariamente al análisis en subentidades, sino que puede aplicarse simultáneamente. Podemos analizar un significante en vez de entidades, directamente en marcas: estos son estímulos descriptibles independientemente de su eventual integración a un significante icónico, pero simultáneos a la identificación de un tipo, y por lo tanto, a la elaboración de un significante icónico global, el cual los finaliza (la marca no es igual a la unidad plástica) (Groupe  $\mu$ , 1993, 134-135).

**Entidad en nivel n-1**

El /ojo/ puede analizarse como /contorno oval/+ un /contorno circular interior/ de color /café/+ una serie de /líneas curvas pequeñas superiores/ de color /negro/+ un /área triangular blanca interior/+ etc.

**Entidad en nivel n**

La entidad /cabeza/ puede analizarse como marcas, en lugar de entidades: /contorno circular/+ dos /óvalos pequeños/+ una /línea oblicua central/+ una /línea horizontal inferior/+ /textura lineal superior/ de color /café/+ etc.

**Entidad en nivel n+1**

El cuerpo se analiza: dos /líneas curvas laterales/+ una /contorno circular superior/+ un /área blanca/+ /texturas grises alargadas oblicuas/+ forma angulosa negra central/+ etc.

| NIVEL | SIGNIFICANTE    | TIPO               |
|-------|-----------------|--------------------|
| n+1   | /cuerpo/ marcas | "cuerpo" Supratipo |
| n     | /cabeza/ marcas | "cabeza" Tipo      |
| n-1   | /ojo/ marcas    | "ojo" Subtipo      |

**Articulación del signo icónico en marcas.**

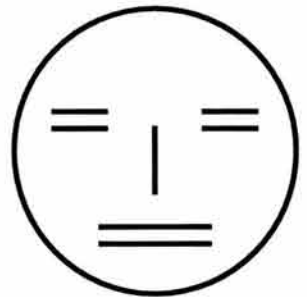
#### 2.4.4.2. Estructura del tipo.

##### 2.4.4.2.1. Reconocimiento del tipo.

*Índice mínimo de identificación.* La identificación de la unidad /cabeza humana/ se logra cuando se hace una de integración de subentidades y/o de marcas. Las listas de subentidades (*s*) y de marcas (*m*) no son cerradas, pues las listas de los subtipos de un tipo constituyen un conjunto vago, y lo mismo ocurre con las listas de las formas que pueden corresponder a un referente dado. Pero propondremos un ejemplo de tales listas:

|                |  |
|----------------|--|
| (a) /cabeza/ = | s1 (/ojos/)<br>s2 (/orejas/)<br>s3 (/nariz/)<br>s4 (/boca/)  |
| (b) /cabeza/ = | m1 (/superatividad;/ posición en relación a una entidad integrada a una supraentidad conforme al tipo "cuerpo humano").<br>m2' (/curvatura;/ o de forma más precisa, línea curva que tiende a cerrarse).<br>m3' (/circularidad;/ o de forma más precisa, contorno indescriptible en un círculo o en un elipsoide). |

La identificación ocurre de forma constante cuando se nos confronta con *emparejamientos* de *s* y/o *m*, y que en otros casos es imposible. Así ocurre en ( $s1 + s2 + m2''$ ) pero no en ( $m2''$ ) o en ( $m2'$ ). Esto debido a una jerarquización entre determinantes, que corresponde a una jerarquización de los subtipos. Algunos son muy pregnantes<sup>2</sup>, autorizan una fácil identificación del tipo y señalan fuertemente el grado de redundancia del mensaje. Las estrategias para elegir rasgos más o menos pregnantes están a la mano del emisor de mensajes icónicos para alcanzar o sobrepasar el umbral de la identificación. La identificación global se debe no sólo a la identificación de los determinantes, sino también a su posición. Ejemplo: un rasgo rectilíneo identificable como /ojo/, cuando está en cierta posición del espacio delimitado por el contorno, que es la marca del significante /cabeza/, se identifica como boca cuando se desplaza hacia abajo (Groupe  $\mu$ , 1993, 136).



##### 2.4.4.2.2. Tipos, supratipos y subtipos.

El tipo no tiene caracteres visuales, pero puede describirse por una serie de características (algunas visuales, otras no), que entran en un producto de paradigmas cuyos términos están en una relación de *suma lógica*. Así como no hay una

definición esencial de una identidad y una subentidad (poseen esta cualidad debido a su relación recíproca y al nivel de análisis dado), tampoco hay objetos que sean tipos: todo tipo segregado puede ser percibido como parte de un conjunto o como un conjunto. El estatuto de tipo, supratipo o subtipo dependen de *nuestro nivel de análisis*. En teoría sus niveles de análisis son ilimitados, tanto hacia arriba como hacia abajo, pero en la práctica (al igual que en los subdeterminantes<sup>3</sup>) no pueden continuarse indefinidamente: es frenado por ciertas consideraciones. Ejemplo: un tipo «gaita» está bien estabilizado, pero sólo es un supratipo de los tipos «caramillo», «odre portaviento» (sus subtipos) etc. para un especialista. La selección del nivel de análisis está determinada por: **a)** la presencia de determinantes particulares (la longitud de una nariz estabiliza la lectura del nivel «Cyrano» o «Hitler» en vez del nivel «humano»). **b)** el contexto icónico (la presencia de un antifaz determina la identificación «Llanero Solitario»). **c)** El contexto pragmático (la presencia de un enunciado conocido por su pertenencia al código de circulación, hará que la imagen sea leída como «ganado», y no como «vaca suiza»). Las relaciones entre tipos, supratipos y subtipos y su agrupación son vagas. La *ideología* es la que establece el nivel adecuado de estabilidad (Groupe  $\mu$ , 1993, 137).

#### 2.4.4.3. Tipos y usos.

El tipo se define como una suma de paradigmas. Algunos de estos corresponden a un subtipo (el cual corresponde a una subentendida en el plano significante). Esto es muy importante en retórica semiótica. Pero hay otros paradigmas que no se clasifican como subtipos. Corresponden a relaciones que el tipo mantiene con otros tipos, y que son dados por la enciclopedia (la propiedad de la vaca de dar leche, que es un rasgo del tipo, se puede describir como una relación funcional entre los tipos «leche» y «vaca»). Estos usos se llaman *relaciones*. Estas relaciones hacen que los referentes de los signos sean susceptibles de entrar en configuraciones que pueden, como mucho, corresponder a un supratipo. Esta estabilidad plantea problemas: el que los peces vivan en el agua no impide que los concibamos, incluso vivos, fuera del contexto acuático. Depende del grado de cohesión de las representaciones de la enciclopedia (Groupe  $\mu$ , 1993, 138).

#### 2.4.5. El sistema de transformaciones.

Como ya se había apuntado anteriormente, las *transformaciones* son las relaciones en las que se basan la homologación o conmensurabilidad entre las relaciones perceptivas del eje significante-referente; es decir, son las operaciones mediante las cuales identificamos que un significante (imagen percibida) se corresponda con su referente (el modelo, físico o no). Estas son geométricas, analíticas, algebraicas y ópticas.

Estas son las familias de las transformaciones en la relación de iconicidad. Se realizan mediante operaciones llevadas a cabo sobre unidades (que varían según la familia de la transformación); pueden describirse mediante operadores lógico-fundamentales, que son la añadidura (+), la supresión (-), la supresión-añadidura ( $\pm$ ) y la permutación ( $\sim$ ). En total. Tenemos una matriz general de 16 casillas (Groupe  $\mu$ , 1993, 138-140).

##### 2.4.5.1. Transformaciones geométricas.

###### 2.4.5.1.1. Emparejamientos simples.

Son *figuras emparejadas* las que permiten que se pase de la una a la otra *siguiendo una ley*. Será **F** la primera y **F'** a la segunda. Las leyes producen distintos tipos de transformación. Hay transformaciones *simples* y *complejas*.

**a) Traslación:** Todos los puntos de F dan todos los puntos de F' por los vectores equipolentes (paralelos). Esto da lugar a igualdades de segmentos (la figura se encuentra idéntica en otro lugar del espacio). Toda producción de signo icónico implicará una traslación.

**b) Rotación:** Todos los puntos de F' se obtienen de los puntos de F mediante la rotación de un ángulo dado alrededor de un centro O. La ley conserva los ángulos y las longitudes (la figura sigue siendo idéntica, pero su orientación se modifica en el plano).

**c) Simetría:** en la simetría con centro O, pasamos de cada punto M de F al punto correspondiente de M' de F'. En la simetría con relación a una recta D, pasamos igualmente de M a M' por un segmento tal, que haga que la recta D sea siempre la mediatriz de MM'. En ambos casos se conservan las longitudes y los ángulos (la figura es idéntica, pero invertida).

**d) Homotecia (escalamiento):** No se conservan las longitudes, en una homotecia de centro O y de relación K, pasamos

| Familia de transformación<br>Operaciones | Geométricas   | Analíticas  | Ópticas   | Cinéticas                    |
|--|---|---|---|------------------------------|
| Adjunción (+)                            | Homotecias positivas  | Filtrados positivos<br>Indiferenciaciones<br>Continuaciones | Acentuaciones de contrastes<br>Dilataciones de profundidad<br>Agrandamientos del campo de nitidez     |                              |
| Supresión (-)                            | Homotecias negativas  | Filtrados negativos<br>Diferenciaciones<br>Discretizaciones | Atenuaciones de contrastes<br>Contracciones de profundidad<br>Empequeñecimientos del campo de nitidez |                              |
| Substitución (+)                         | Proyecciones<br>Transformaciones topológicas                  | Filtrados substitutivos                                     | Desplazamientos del contraste   |                              |
| Permutación (~)                          | Traslaciones<br>Rotaciones<br>Desplazamientos<br>Congruencias |   | Inversiones (negativo)  | Integraciones<br>Anamorfosis |

#### Sistema de transformaciones

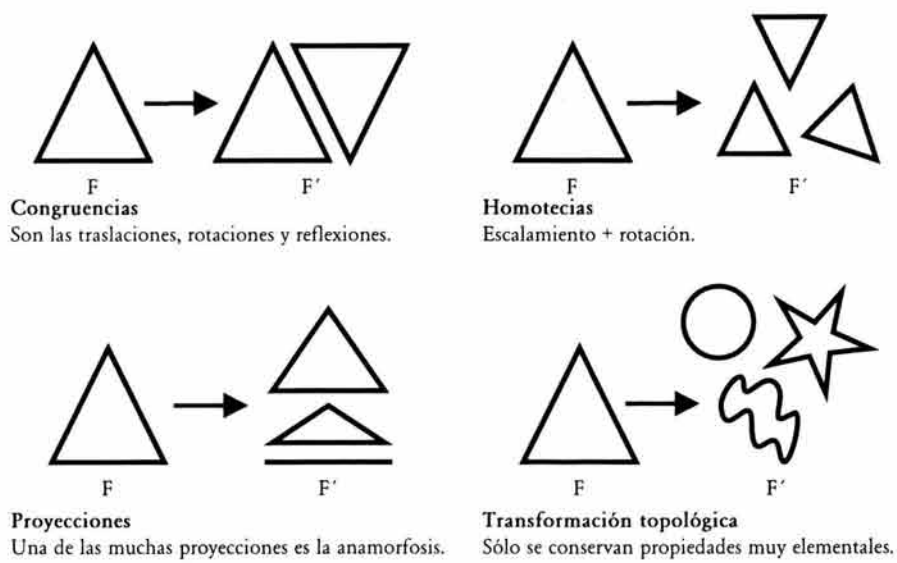
de M a M' de manera que  $OM/OM'=K$  (reducción o agrandamiento de la figura) (Groupe  $\mu$ , 1993, 141-142).

#### 2.4.5.1.2. Emparejamientos complejos.

Diversas transformaciones elementales pueden componerse según operaciones de suma geométrica ( $\oplus$ ), resta ( $\ominus$ ), o de igualdad geométrica ( $\doteq$ ). Ciertas familias de transformaciones forman grupos interesantes.

- Desplazamientos*: traslación más rotación. La forma se mantiene, pero no su orientación y posición.
- Similitudes*: desplazamiento más homotecia. La misma que la anterior más el escalamiento de la forma.
- Congruencias*: Traslaciones, rotaciones y reflexiones. Se conservan las propiedades métricas, proyectivas, análogas y topológicas<sup>4</sup>, pero no su orientación. De este se deriva que: Dos entidades que poseen la misma forma son signos iconos posibles la una de la otra. Ejemplo: el calco, la huella, las reflexiones, imágenes espejadas.
- Homotecias*: conservan ciertas propiedades de la figura (particularmente ángulos), pero no las longitudes ni la orientación. Se deriva que: una maqueta de un edificio puede ser un signo icónico de este. Las transformaciones familiares de los «triángulos parecidos» o en general, las «similitudes» de figuras. El agrandamiento o reducción fotográfica o de cualquier otro tipo. Estas transformaciones pueden afectar el reconocimiento de los tipos. Las variaciones que afectan al significante se pueden considerar como diferencias de referente: ejemplo: el mismo dibujo en dos escalas diferentes pueden remitirnos a un «cubilete», o una «vasija» e incluso un «cubo».
- Proyecciones*: las transformaciones proyectivas son múltiples: polares, planas, cilíndricas, esféricas, etc. Es el caso de signos conocidos, particularmente las fotos y de los dibujos que proyectan sobre una superficie plana objetos tridimensionales. Las proyecciones son generalmente deformantes y sólo conservan ciertas propiedades

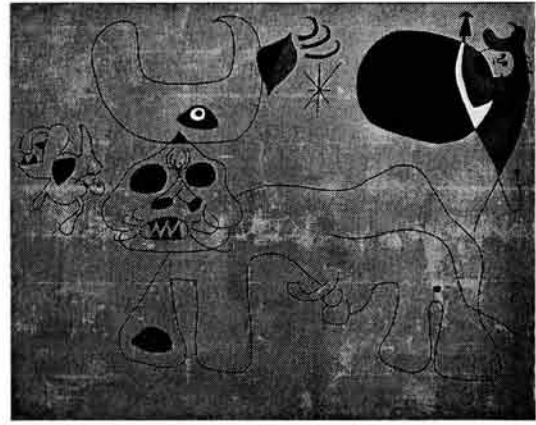
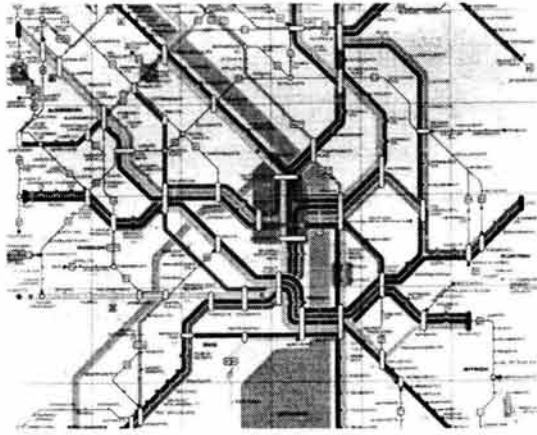
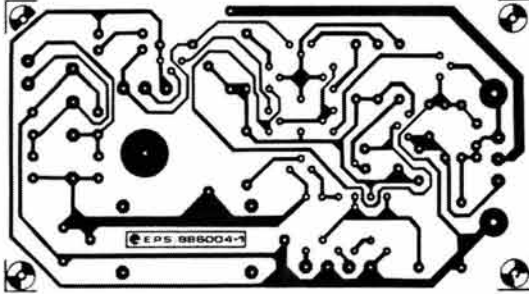
proyectivas (ejemplo: el que «una línea sea recta», o una curva de segundo grado, pero no el estar «en el mismo plano») y topológicas de las figuras (ejemplo: «estar en el interior de»). Casi todos los sistemas de perspectiva están aquí en entredicho, así como los utilizados para hacer mapas geográficos. «El mapa no es el territorio», pero es el signo icónico de este mediante la proyección. Ejemplo de transformación por



**Transformaciones geométricas.**

proyección: flecha anamorfoseada<sup>5</sup> (emisión) en el pavimento que el conductor ve en proporción (recepción). Alguien desde las alturas verá la misma flecha pero la considerará icono de una flecha no anamorfoseada. Esto muestra el límite de la anamorfosis y acentúa la polisemia (pluralidad de significados) del icono.

f) **Topológicas:** Sólo conservan propiedades muy elementales, tales como la continuidad de la línea, el interior y exterior, el orden. Ejemplo: la línea recta puede hacerse curva, los ángulos desaparecer, las superficies y las



Estos significantes han transformado sus referentes de manera que sólo mantienen equivalencias topológicas muy elementales: continuidad y orientación en el plano del metro de Zurich (abajo izq.); igualdad de formas, pero no de dimensiones en el circuito electrónico impreso (arriba centro); y el mantenimiento de la oposición "interior/exterior" en el cuadro La Corrida de Toros de Miró (abajo, der.).

**Ejemplos de transformaciones topológicas.**

proporciones cambiar. Un triángulo, un círculo y un cuadrado no son topológicamente distintos (mantienen interior vs. exterior), pero si una curva abierta, una trama o un lazado. Otros ejemplos: los esquemas, los diagramas, los organigramas, el plano del metro, los circuitos impresos, ciertos mapas de carreteras o planos de ciudades o algunas visibles en arte abstracto (Groupe  $\mu$ , 1993, 141-145).

#### 2.4.5.2. Transformaciones analíticas.

Las transformaciones geométricas no explican fenómenos como la diferencia entre un dibujo a trazos, una pintura de color uniforme y una fotografía en modelado. Estas son más sutiles y a veces se dan por supuestas. Son analíticas porque dependen de análisis matemáticos como el álgebra y la geometría analítica.



Imagen B



Imagen C



Imagen D

Si a un espectáculo percibido (le llamaremos imagen A y transformado) le registramos su luminosidad, obtendremos la imagen B la cual tiene sus valores de luminosidad conformes al transformado. Al hacer una diferenciación de los valores de luminosidad de B obtendremos la imagen C, cuyos valores han sido incrementados. En una tercera imagen D los valores de luminosidad de B han sido nuevamente diferenciados pero ahora con valores negativos. Todas las imágenes resultantes son transformes.

**Ejemplo de diferenciación.**

##### 2.4.5.2.1. La diferenciación.

En sentido matemático estricto, es un *examen de diferencias*. En las imágenes, podemos tomar una magnitud física, por ejemplo la luminosidad (brillantez), que varía de un punto a otro en el campo de la visión. Si de un espectáculo percibido A (*transformado*) registramos su luminosidad en una imagen B (la cual es conforme a la luminosidad original de A), y a esta le aplicamos una transformación de diferenciación (aumentar o disminuir su brillo), obtendremos una imagen C («derivada») más o menos luminosa que B. Aquí, la luminosidad que tiene el mismo valor, es constante; y sólo se registran cambios bruscos en los puntos más o menos luminosos, es un *transforme*. Si a B le aplicamos otra transformación de diferenciación, se obtiene la imagen D (que equivale a diferenciar ahora a C), la cual tiene la transición de luminosidad *aún más o menos* acusada que la original, y que la imagen C. Las zonas donde la luminosidad es constante aumentarán o disminuirán, al igual que las zonas más o menos brillantes. Ejemplo: Un dibujo a trazos, es una *transformación diferencial* del campo percibido: cada variación de luminosidad corresponde a un punto en un trazo (luces y/o sombras interpretadas), y entre los trazos no hay nada, o más bien, un espacio neutro (correspondiente a las zonas de la imagen donde hay una cierta luminosidad constante) como vector de información. Esta transformación permite representar un espectáculo complejo mediante intervenciones completamente localizadas, y al mismo tiempo, pone en marcha una lectura o descifre, según el cual el máximo de información se encuentra concentrado en las transiciones. El transforme obtenido es una *lectura* del transformado, una semiotización (Groupe  $\mu$ , 1993, 146-148).



El dibujo a trazos es una transformación de diferenciación del campo percibido, del cual es su lectura o semiotización (dibujo de T. Ryder).

**Otro ejemplo de diferenciación.**

### 2.4.5.2.2. El filtrado y la discretización.

La información visual puede analizarse como una red de puntos que se exploran por barrido. La información de un «punto» se convierte en un estímulo medio que llega al ojo, el cual analiza y produce como respuesta una señal nerviosa *s* bajo forma de un vector con tres componentes:

$$s(L,S,D) \text{ ó } \begin{bmatrix} L \\ S \\ D \end{bmatrix}$$

en donde      L= luminosidad o brillantez  
                   S= saturación  
                   D= dominante cromática (color)

y en donde S y D forman un subconjunto

Cada señal *s* es un punto en un espacio en tres dimensiones. Así, podemos ignorar uno o dos componentes del vector, y operar una proyección de los puntos sobre un plano (si suprimimos un componente serán *simples*) o sobre una recta (si suprimimos dos, serán *dobles*). Esta transformación será el *filtrado*. El componente no es suprimido en realidad, sino sólo fijado: tiene un valor constante y deja de ser variable. Si a ese mismo componente, en vez de darle un valor fijo, le damos dos o varios valores discretos, excluyendo toda variación continua del parámetro seleccionado, tendremos la transformación *discretización*, filtro intermedio entre los valores ilimitados y la fijación arbitraria de un solo valor. Es un *filtrado incompleto*.

Con estos dos conceptos, podremos inventariar teóricamente los distintos filtrados posibles y revisar su correspondencia en la práctica de las imágenes:

### 2.4.5.2.3. Combinaciones y utilizaciones técnicas.

El grado de complejidad aumenta cuando combinamos el filtrado y la *diferenciación* o cuando el filtrado se detiene en la *discretización*. Mediante la discretización retendremos sólo dos valores de saturación o la utilización de dos colores primarios, ejemplos: el arte de Van der Lek, Mondrian, Matisse, etc., policromías restringidas a dos colores: Lozas de Rouen (que sólo tienen rojo-anaranjado y azul) y grabados japoneses *Beni-e* (generalmente limitados a dos pigmentos: rosa pálido y verde pálido). En el *filtrado doble*, el caso más frecuente es el que lleva a trabajar negro sobre blanco, y viceversa. Una *diferenciación* combinada con el *filtrado doble*  $F \rightarrow L$  produce el dibujo a trazos con materiales suaves, como el carboncillo, el grafito blando, el pastel negro, para producir una señal con gradaciones en los bordes, la cual puede ser acentuada aún más con la utilización de difuminos, o pinceladas que difuminen los bordes. Una *diferenciación* y un *filtrado simple*  $F \rightarrow D, L$ , producen las técnica de reservas, la compartimentación (usada en esmaltes), y los comics con «línea clara» (comics sin volúmenes y con colores planos). La mayoría de las veces, con relación al trazo, los espacios coloreados no tienen más que un simple valor de redundancia distintiva. En el dibujo a trazos, los códigos académicos son reducidos: mina de plomo con sus grados de dureza, carboncillo, sanguina, pastel (negro o verde), pincelada (en pizarra), tinta aplicada al pincel, a la pluma, al tiralíneas o a la plumilla. Todas estas caen en el *filtrado doble*  $F \rightarrow L$ . La sanguina, técnica de trazos coloreados, cae en el *filtrado simple*  $F \rightarrow S, L$  *completo*, es una monocromía. El lápiz duro y el tiralíneas producen una señal cuadrada, sin gradaciones en los bordes, con sólo dos valores, por lo tanto, son una transformación por *discretización*, la cual se añade a la *diferenciación*. El procedimiento del *plumeado* está emparentado con la trama fotográfica: las dos son transformaciones por *discretización* de las luminosidades y tienen un impacto sobre las texturas.

La *discretización* es establecer un cierto número de umbrales (y no necesariamente dos) a lo largo de uno u otro de los componentes del vector imagen: el negro y el blanco, los colores primarios, la orientación de los trazos, etc. Al igual que los plumeados, el grabado ha conseguido su propio sistema discretizado de representación de las medias tintas: el grabado de dos, tres y hasta cuatro tallas. Los trazos orientados en ángulos también son discretizados en la medida en la que forman tramas (Groupe  $\mu$ , 1993, 150-152).

| Filtrados |  | COMPLETOS<br>Fijación arbitraria de un valor   | DISCRETIZADOS<br>Fijación de algunos valores  | DIFERENCIADOS<br>Valores ilimitados  |
|-----------|--|--|---|--|
| SIMPLES   | $F_{\gamma} \rightarrow D, L$<br>saturación fija                   | S = 1 valor  | S = 2 o más valores   | S = muchos valores   |
|           |  | -Color uniforme.<br>-Campos uniformes  | -Offset o serigrafía con dos valores.   | -Reservas.<br>-Esmaltes compartimentalizados.<br>-Comics de "línea clara". |
|           | $F_{\gamma} \rightarrow S, L$<br>color fijo                        | D = 1 valor  | D = 2 o más valores   | D = muchos valores   |
|           |  | Monocromía:<br>-Camafeo (piedra preciosa hecha con 2 capas de color).<br>-Sanguina.<br>-Sepia.<br>-Azules. | Policromías restringidas:<br>-Utilización únicamente de los colores primarios (arte de Van der Leck, Mondrian, Matisse, Cezanne etc.).<br>-Grabados Beni-e (sólo dos o tres colores).<br>-Lozas de Rouen (dos colores). | -Inexplorado   |
|           | $F_{\gamma} \rightarrow S, D$<br>luminosidad fija                  | L = 1 valor  | L = 2 o más valores   | L = muchos valores   |
|           |  | -Inexplorado   | -Ídem.  | -Ídem.   |
| DOBLES    | $F_{\gamma, \psi} \rightarrow L$<br>saturación y color fijos       | S y D = 1 valor  | S y D = 2 o más valores   | S y D = muchos valores   |
|           |  | Blanco y negro:<br>-Grisalla (textil de hilos blancos y negros).<br>-Aguada.                               | -Plumeados.<br>-Entramado.<br>-Grabado de 2,3 o 4 tallas.   | -Dibujo a trazos con materiales suaves o difuminados.                      |
|           | $F_{\gamma, \psi} \rightarrow D$<br>saturación y luminosidad fijos | S y L = 1 valor  | S y L = 2 o más valores   | S y L = muchos valores   |
|           |  | -¿Inexplorado?   | -Ídem.  | -Ídem.   |
|           | $F_{\gamma, \psi} \rightarrow S$<br>luminosidad y color fijos      | L y D = 1 valor  | L y D = 2 o más valores   | L y D = muchos valores   |
|           |  | -¿Inexplorado?   | -Ídem.  | -Ídem.   |

#### Sistema de filtrados.

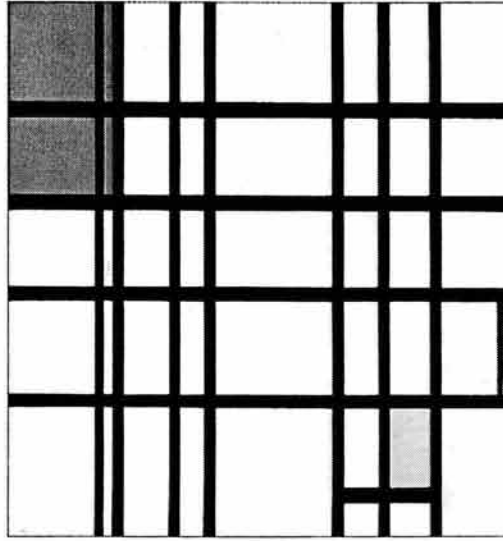
### 2.4.5.3. Transformaciones ópticas.

Estas afectan las características físicas de la imagen en el sentido óptico del término (óptica geométrica es la ciencia que tiene por objeto las leyes de la reflexión (luz rebotada) y de la refracción (luz que penetra un medio y se propaga y desvía por el mismo)). Estas son conocidas por los fotógrafos y conciernen a los rayos luminosos, en su intensidad o convergencia espacial.

#### 2.4.5.3.1. La transformación $\gamma$ .

En el sistema de filtrados, no se ha explorado la fijación del componente L (brillo o luminosidad): se trataría de producir una imagen de luminosidad uniforme. En fotografía, la luminosidad es importante, y se disponen de varios papeles

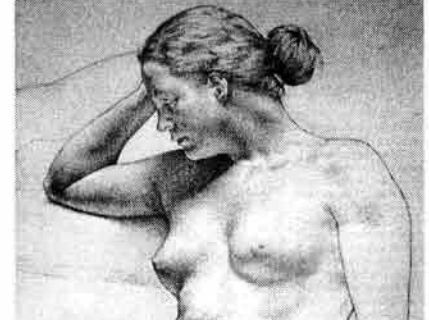




El filtrado simple  $F \rightarrow S$ ,  $L$  discretizado produce significantes con sólo unos cuantos valores en la dominancia, de los cuales tenemos ejemplos en La Dama Vestida de Azul de Matisse, Ritmo de Líneas Rectas de Mondrian y en Otani Hiroji como Ono no Yoshisane de Zusuki Harunobu.



La compartimentación es el resultado del filtrado simple  $F \rightarrow D, L$  diferenciado, en donde hay varios valores de saturación. Los "comics de línea clara" como Tintin, de Hergé, son un ejemplo de tales significantes.



Los dibujos en blanco y negro entran en la clasificación de los filtrados dobles  $F \rightarrow L$ . Los dibujos con un sólo valor en las transiciones son filtrados completos, el dibujo de la tira Barnaby de Johnson, a la izquierda, es el ejemplo. El dibujo del jinete al centro del historietista Hugo Pratt hecho a plumilla, tiene algunos valores en sus transiciones, así que cae dentro del filtrado discretizado. A la derecha tenemos un dibujo a grafito blando de Anthony Ryder, cuyas transiciones son suaves y degradadas, es un filtrado diferenciado.

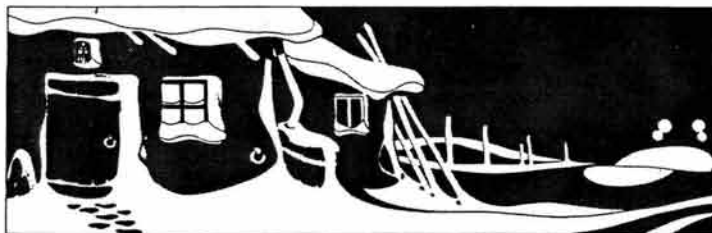
**Ejemplos de filtrados.**

sensibles (desde el duro hasta el blando) que permiten modificar el *contraste* de una imagen. Para el fotógrafo, el contraste es la *relación de luminosidad de los campos extremos del negativo*, o del *sujeto tal como es percibido por el ojo*. Entonces, es necesario considerar los contrastes del sujeto, el negativo y del positivo, que no son necesariamente equivalentes. En base a la hipótesis de un contraste equivalente para el positivo y el negativo, llamamos  $\gamma$  (*gama*) a la relación de transformación del contraste, medida por la relación.

$$\gamma = \frac{\text{Logaritmo del contraste del negativo}}{\text{Logaritmo del contraste del sujeto}}$$

La  $\gamma$  es la *atenuación* (si  $\gamma < 1$ ) o la *acentuación* (si  $\gamma > 1$ ) dadas al contraste del sujeto. Los negativos corrientes son revelados con  $0.7 < \gamma < 1$ , y casi siempre son atenuados con relación a los sujetos: los contrastes de esos negativos (en logaritmos) varían de 1 a 1.4 (por lo tanto, la fotografía no es el grado «natural» más alto de la iconicidad). La supresión total del contraste se expresaría por  $\gamma = 0$ . Esto no es posible en blanco y negro (se obtendría un gris indiferenciado), sino únicamente en una imagen en colores, en la que equivaldría al filtrado  $F \rightarrow D$ .

¿Qué pasa con el contraste entre los espectáculos naturales y las pinturas de los museos? El contraste en la naturaleza con la vista fija varía de 6 a 15 (de 0.8 a 1.2 unidades logarítmicas). Esta desviación es disminuida por el hombre en los colores-pigmento comerciales, de manera que del blanco más blanco al negro más negro, el contraste sea de 50. El contraste por los fabricados humanos es mayor que el de la naturaleza. Se ha probado que el pintor reduce el contraste para llevarlo a la misma desviación de los espectáculos naturales. Ellos trabajan con una  $\gamma = 1$ , pero algunos como los impresionistas, se alejan de ese valor atenuando su contraste a  $\gamma = 0.64$ . También hay una variación importante con el



El cómic de estilo negro utiliza el claroscuro, en donde la acentuación del contraste del referente lleva a la producción de significantes mediante la transformación  $\gamma$ . En el ejemplo superior, el comic Silence de Comès, la transformación produce imágenes con sólo dos valores, como en el filtrado doble  $F \rightarrow L$  completo. A la izquierda el comic Buz Sawyer de Crane, aprovecha el trazado de la pluma para crear tres valores en las transiciones, logrando una transformación similar al filtrado doble  $F \rightarrow L$  discretizado. Mediante el uso del doble tono, se consiguen dos tonos de grises en el recuadro de la derecha del Príncipe Valiente de Foster, el cual se corresponde a un filtrado doble  $F \rightarrow L$  discretizado. La diferencia entre los filtrados dobles y la transformación  $\gamma$ , es que esta última se puede aplicar al significante en color.

*Transformación Gama en blanco y negro.*



La transformación  $\gamma$  (acentuación o disminución del contraste) la encontramos en la obra *La Ronda de Noche* (izq.) de Rembrandt, considerado el máximo representante del claroscuro. La técnica del claroscuro en fotografía consiste en modelar los volúmenes de las figuras con la iluminación, establecer claroscuro a partir de una relación de intensidades de 4:1 o de 5:1, lo cual implica alto contraste, y utilizar luces puntuales en distintas áreas. La obtención del negativo de una imagen también pertenece a este tipo de transformación.

#### **Transformación Gama en color:**

claroscuro, el cual localiza y acentúa los contrastes. Esto ocurre en el cómic de *estilo negro* (como el de Hugo Pratt) donde el contraste es máximo:  $\gamma \geq 2$ . Al mismo tiempo se le puede llevar a una discretización extendida de las brillantes: dos niveles solamente en el estilo negro contra cuatro en el procedimiento *dobles tonos*, que permite obtener blanco, negro y dos grises por medio de dos redes de entramados, cruzados y preimpresos en un papel especial.

Así, se puede conservar la *gradación* de un referente en un significativo al mismo tiempo que se le desplaza *en bloque* hacia los valores oscuros o claros: esto es una transformación que llamaremos *transformación  $\gamma$* . Ejemplos: primeros grabados de Goya y Bresdin, en donde el *ensombrecimiento sistemático* está cargado de sentido. *Invertir* una imagen y obtener su *negativo* también es transformación  $\gamma$ , y aunque se da en fotografía, también está presente en dibujos de lápiz claro sobre papel oscuro y en las siluetas.

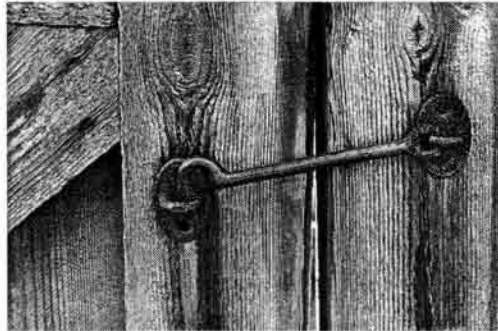
La luminosidad, que no se ha filtrado (ya que no se suprime algo, sino que se transforma una escala) sí es objeto de una transformación que hay que implicar en la definición de iconismo (Groupe  $\mu$ , 1993, 153-155).

#### **2.4.5.3.2. Nitidez y profundidad de campo.**

La *nitidez* y la *profundidad de campo*, son los cimientos de otra transformación. En la visión normal hay un ángulo de vista sólido ( $\pm 140^\circ$ ) en donde hay varias zonas concéntricas. En el centro ( $1^\circ$ ) se sitúa la zona de visión nítida foveal, donde está el máximo de discriminación de formas y colores. Al alejarse encontramos un campo central de  $25^\circ$ , luego un cerco de  $60^\circ$ , quedando el resto constituido por el campo periférico. Como el ojo no está fijo, barre toda la imagen, porque le es imposible ver simultáneamente toda la imagen con la misma nitidez: la dimensión temporal está presente en la comunicación y las artes visuales.

La visión binocular permite apreciar la distancia de un punto del campo. Únicamente entonces, este punto será visto con nitidez, y el resto, próximo o lejano, se verá borroso. A partir de una visión fisiológicamente normal, son posibles transformaciones del *ángulo de la visión*, de la *zona de visión nítida*, y de la *profundidad de campo*.

Los fotógrafos cambian sus lentes para obtener un ángulo de la visión que varía desde gran angular (18-35 mm.), hasta teleobjetivos (80-1200 mm.). La zona de visión nítida ha conducido a los artistas a muchos trucos y muchas trampas. Cuando todo el plano de la imagen aparece tiene nitidez constante (pintura antigua, clásica y fotografía común) el ojo solo percibe esta nitidez localmente, durante su barrido, y el resto permanece borroso, sin embargo, todos sus puntos ofrecen una visión estable. Por el contrario, una pintura con centro nítido y bordes borrosos (por ejemplo: un Renoir), el ojo sólo encontrará una visión fisiológicamente satisfactoria al fijarse en el centro. Todos los demás puntos tienen una visión borrosa, al contrario de los espectáculos naturales. Esto tiene como propósito atraer eficazmente el ojo hacia



Las transformaciones del ángulo de la visión se logran con lentes gran angular (arriba izq.) o con telefotos (abajo izq.). La transformación de la visión nítida casi nunca es presentada como la del ojo mismo, sin embargo en la obra de Renoir *En la Pradera* (al centro) vemos un ejemplo de ello. La fotografía permite transformar la profundidad de campo de manera similar a como lo hace el ojo humano (der.), a diferencia de la pintura clásica y la fotografía común en donde la profundidad de campo es transformada de forma continua.

#### **Nitidez y profundidad de campo.**

el centro. La profundidad de campo puede disminuirse o ampliarse con lentes de foco largo o corto, y la variación del diafragma en fotografía. Las pinturas antiguas y clásicas muestran con nitidez lo mismo objetos cercanos y lejanos, lo cual es una desviación para el ojo, ya que este se acomoda sobre las distancias supuestas de los objetos representados en este (Groupe  $\mu$ , 1993, 155-156).

#### **2.4.5.4. Transformaciones cinéticas.**

Estas implican el desplazamiento del observador con relación a la imagen. Esto afectará la relación entre el significante y los otros elementos del signo. En este grupo se encuentran la *integración* y la *anamorfosis*, que nos conducen a la multiestabilidad.

Se podría decir que los plumeados de una sombra no son trazados para ser vistos, pero atenúan una insuficiencia del dibujo a trazos, gracias a las particularidades de nuestro sistema perceptivo, y a su vez anulado por el mismo. El funcionamiento de las tramas y los plumeados se basa en las propiedades de *integración* del sistema sensorial, y llaman la atención sobre los conceptos de *orden próximo* y *orden lejano*. Con alejarse de la imagen surge el orden lejano ya que el pincel visual incluye entonces zonas de imagen cada vez más vastas, en las que toda información es sumada y promediada automáticamente. Se consigue el mismo efecto al entrecerrar los ojos. La existencia, para la misma imagen, de un orden próximo y otro lejano, da lugar a dos distancias que ofrecen una percepción estable. Por ejemplo imágenes digitalizadas con baja resolución o impresas en antiguas impresoras de punto, la pintura impresionista o puntillista. Estos fenómenos abarcan parte de la textura, tercer componente del signo visual junto con la forma y el color. En las texturas, el orden próximo no tiene significación icónica. Pero en ciertos casos, (Arcimboldo, Dalí)... la proximidad revela una segunda imagen icónica.

La *integración* es una transformación, en donde si el filtrado y la diferenciación, son transformaciones *in absentia* (sólo se nos da a ver lo transformado), la integración es una transformación a la vista, *in praesentia*. Igualmente funciona la *anamorfosis*, la cual actúa aquí sobre el ángulo de la visión, y no sobre la distancia. La anamorfosis, en el plano geométrico, presenta dos funcionamientos distintos. El primero se basa en la multiestabilidad y hace ver alternativamente dos imágenes en una. El segundo en un efecto cinético: aunque cambiemos de posición delante de la *Gioconda*, esta no para de mirarnos (Groupe  $\mu$ , 1993, 157-158).



Las transformaciones cinéticas se producen cuando el espectador se aleja o se acerca del significante. En el cuadro Domingo por la Tarde en la Isla de la Grande Jatte de Seurat, a distancia vemos una escena campestre llena de colorido gracias al proceso integrador de la visión. Pero si nos acercamos nos percatamos que la imagen es una serie de puntos de colores primarios (orden próximo). En Verano de Arcimboldo (abajo izq.) el orden próximo revela que las texturas tienen significado icónico (vemos frutas y legumbres). La integración y la anamorfosis permiten la multiestabilidad del significante por lo que podemos ver dos figuras a la vez en la imagen central de abajo (la silueta de un hombre y el rostro de una mujer), mientras que cuando miramos a los ojos de La Gioconda de Da Vinci ésta no deja de mirarnos aunque nos desplazemos lateralmente



### 2.4.5.5. Transformación, iconismo y retórica.

#### 2.4.5.5.1. Algunas propiedades de las transformaciones.

El iconismo establece una cierta distancia entre referente y significante, la cual se describe por una serie de transformaciones. Hay otro factor que considerar: la *homogeneidad* de las transformaciones. Una transformación es homogénea o heterogénea según afecte o no a la totalidad del campo que se debe transformar.

Consideremos que hasta ahora solo se han considerado las operaciones del nivel de la competencia. Si al nivel de los resultados consideramos la producción de enunciados, podríamos contar con que las operaciones operen uniformemente en el enunciado. Esta homogeneidad solo se encuentra en los enunciados producidos gracias a ciertos medios de reproducción (cámaras fotográficas, de video, cine etc. sin distorsión de la imagen). Los enunciados icónicos dan lugar a series heterogéneas de transformaciones. En esto se basan muchos enunciados retóricos.

En geometría las familias de transformaciones forman un *grupo* cuando contienen, con toda transformación, su inverso, y con dos transformaciones, su resultante. Por lo tanto, son grupos las transformaciones lineales, los desplazamientos y las similitudes.

Son *equivalencias* aquellas transformaciones que son simétricas, reflexivas y transitivas: la igualdad, la similitud y la congruencia. Según esta misma definición se define la transformación de esta rama particular (no métrica) de la geometría: la topología. Esta es llamada *homeomorfia*, y se caracteriza por ser biunívoca y bicontinua (por lo tanto ordenada). De estas teorías se desprenden dos observaciones intuitivas sobre las imágenes:

- a) Las transformaciones icónicas son *reversibles* o *simétricas*. Ante dos figuras emparejadas F y F' podemos decir que tanto F es la imagen de F' como viceversa. A veces puede existir la duda, entonces hay que salir de la teoría de las transformaciones para distinguir la imagen de su modelo.
- b) Las transformaciones icónicas son *componibles entre ellas*, o mejor, *transitivas*: Carlos V puede ser pintado, y a su vez, su retrato fotografiado, la fotografía es siempre una transformación del referente. Pueden o no, ejercerse operaciones retóricas sobre la primera o la segunda, y seguirán presentes en la resultante. Pueden ejercerse también en las dos, y en ese caso es posible que la segunda transformación anule exactamente la primera (como sucede en una ampliación de una reducción) (Groupe  $\mu$ , 1993, 159-160).

#### 2.4.5.5.2. Transformación y escala de iconicidad.

La transformación es una operación que trata de un conjunto de rasgos espaciales atribuidos al referente. En la producción de un significante que mantiene con el referente una relación de *cotipia*; estos estímulos se modifican en su naturaleza (valor, color, luminosidad...), y/o en sus relaciones (proporciones, contrastes, orientaciones...). Pero *cada modificación deja subsistir una invariante y constituye el soporte físico del iconismo*: «lo que queda del original en la copia» y justifica el mantenimiento del concepto de *motivación*. La transformación cambia y conserva a la vez; y la parte conservada debe seguir siendo superior a un mínimo (variable de individuo a individuo) si queremos que el reconocimiento quede asegurado. Fuera de ese mínimo, la redundancia es destruida, y el tipo es incapaz de asegurar la *cotipia*. Aquí entra en juego el concepto de *redundancia*, fundamental en retórica, que busca en los enunciados percibidos poder reconstruir otros enunciados llamados concebidos. Esta reconstrucción sólo es posible gracias a la redundancia.

¿El concepto de *transformación* da testimonio íntegramente de la imagen? No. Fuera de la exigencia de una redundancia mínima ¿existe una relación entre el número y la calidad de las transformaciones y la existencia del iconismo? Si. La *escala de iconicidad* no debe estar basada sólo en la *potencia de las transformaciones*, sino que hay que agregar la *calidad* y la *cantidad* de estas. Las transformaciones por sí mismas no hacen a un significante icónico. Mantener una gran cantidad de propiedades no garantiza la iconicidad, una simple silueta mantiene muy pocas propiedades de su referente, y sin embargo es muy icónica. La silueta se explica si consideramos que en una imagen la información no está repartida uniformemente: los mecanismos perceptivos dan más importancia a los contornos que a las superficies, lo que equivale a una *diferenciación*. En los mismos contornos son más importantes los cambios de dirección que los segmentos rectos, o los arcos regulares, lo cual es otra *diferenciación*, por lo tanto, no hay una correlación estrecha entre la potencia de las transformaciones y la legibilidad de una figura. En el plano cualitativo, hay que considerar también las transformaciones

y los tipos de los íconos a los que corresponden estos objetos. En el repertorio de los tipos, tales objetos pueden tener estatutos geométricos más o menos forzados. Ejemplo: la representación de un hombre implica no solo una cierta configuración de ángulos, sino también cierta orientación (la cabeza está encima del cuerpo). Una modificación dada afectará más el reconocimiento del objeto si estos estatutos son pregnantes. Una fotografía (elevada en la escala icónica) tiene una identificación incómoda cuando la vemos invertida.

Así llegamos a un factor que explica la intuición de una escala de iconicidad: la *dimensión pragmática* de las transformaciones. Las transformaciones que producen signos muy icónicos, a veces no satisfacen su uso predeterminado. Ejemplo: en medicina se ha vuelto a los esquemas en reemplazo de fotografías, por ser más claros. Las transformaciones que llevan a una débil iconicidad en el plano formal, pueden considerarse como filtros que seleccionan ciertos rasgos según criterios pragmáticos. En este contexto, la «hipericonicidad» no sería una información, sino un ruido.

Segundo factor en la intuición de una escala de iconicidad: el *grado de socialización de los rasgos del tipo con los que los rasgos del significante deben estar conformes*. Significantes considerados como poco icónicos según criterios formales, pueden ser más fácilmente legibles. Una estilización muy extendida puede ser ampliamente aceptada, como las señales de tránsito.

Para funcionar de manera satisfactoria, la teoría de los tipos debe plantear unidades estructurales jerarquizadas en múltiples niveles. La teoría de las transformaciones, aunque no explique totalmente la iconicidad, permite describir uno de sus parámetros (Groupe  $\mu$ , 1993, 160-163).

#### 2.4.5.5.3. ¿Es la transformación en sí misma retórica?

No. Transformar un referente no significa que las transformaciones ocurridas desvíen el sentido del mismo. Para que se pueda hablar de *retórica*, se debe hablar de una *desviación de una norma*, que produce un efecto o *ethos*. Sobre las transformaciones se articulan ciertas desviaciones propiamente retóricas, y las transformaciones son potencialmente productoras de las segundas (esto será detallado más adelante) (Groupe  $\mu$ , 1993, 164-166).

#### Resumen.

##### *Apartado 2.4. El signo icónico.*

Para entender como se produce un signo, hay que entender como se recibe el mismo. Esto se puede explicar mediante un modelo que se llamará transformación.

Los objetos percibidos en la imagen no existen porque sean reales, sino porque son objetos culturalizados por la sociedad. El signo icónico está definido por el significante, el tipo y el referente y que se definen simultáneamente. Entre ellos se dan tres veces dos relaciones.

El referente es a lo que remite lo percibido, entendido como perteneciente a una clase, posee características físicas, es particular y está validado por el tipo.

El significante es lo percibido, son los estímulos visuales que se corresponden con un tipo e identificado gracias a que sus rasgos pueden asociarse a un referente, el cual es una manifestación del tipo, y que mantiene relaciones de transformación con el referente.

El tipo es el concepto mental (no posee características físicas) de lo percibido, es un modelo interiorizado y estabilizado que es la base del conocimiento al confrontarse ante lo percibido. Es una serie de características conceptuales (físicas o no) que están en relación de suma lógica. En lo icónico es una representación mental que garantiza la equivalencia del referente y el significante. Esta equivalencia depende de la relación de transformación y a la cotipia (correspondencia mutua) entre el significante y el referente.

Las tres relaciones dobles conforman, reconocen, validan y homologan a los tres elementos del signo visual.

La transformación es la conmensurabilidad u homologación entre el significante y el referente, es una operación mediante la cual los elementos de uno se reconocen en el otro y son de cuatro tipos: geométricas, analíticas, algebraicas y ópticas.

Un significante es motivado sólo cuando las relaciones de transformación y conformidad son respetadas simultáneamente, evitando que el signo icónico sea asociado a cualquier tipo.

Un estímulo visual es un objeto cuando se pueden utilizar todas sus propiedades perceptibles. Será un signo si su

utilización sólo lo es mediante la atribución a tal objeto de unas propiedades diferentes a las que son percibidas. El tipo icónico y el significado lingüístico son diferentes.

La articulación de los signos visuales ha establecido un modelo de relación jerárquica entre unidades en donde los determinantes son las unidades que proporcionan su valor a otras unidades (determinados).

En la articulación de los signos icónicos el tipo se manifiesta en unidades de rango inferior (otros significantes o marcas). Si llamamos entidad al significante de un nivel  $n$ , serán subentidades las unidades del nivel  $n-1$ , que provienen de la descomposición de su significante, siendo ellas mismas un tipo. La subentidad de una identidad determinada corresponde a un referente, integrable de manera estable en otro referente correspondiente a un tipo estable. Si cada subentidad puede articularse a su vez en un nivel  $n-2$ , en nuevas subentidades, la primera entidad puede asociarse con otras entidades para crear, en el nivel  $n+1$ , nuevos significantes que llamaremos supraentidades.

Determinante y determinado no son nunca fijos y son susceptibles de aplicarse al tipo. Si denominamos a un significante como determinado sus elementos subordinados serán sus determinantes, pero un determinante a su vez puede tener elementos subordinados, en cuyo caso entonces ese otro significante será un determinado y sus subelementos sus determinantes.

Cuando la articulación del significante en determinados llega un límite en donde las entidades que corresponden a tipos ya no se articulan en subentidades que se correspondan a tipos subordinados, se pueden describir tales entidades como articulaciones icónicas complejas o marcas, las cuales se describen como formas, colores o texturas que no se corresponden con un tipo (las marcas no son iguales a la unidad plástica). Un significante puede ser analizado en marcas a cualquier nivel.

Un tipo es identificado cuando se integran sus subentidades y/o marcas y autorizan un índice mínimo de identificación.

El estatuto de tipo, subtipo o supratipo depende de nuestro nivel de análisis y la ideología propia, ya que no tiene características visuales, pero sus características también están articuladas en relación de suma lógica.

El tipo, por ser una suma de paradigmas, pueden algunos ser subtipos, pero otros no, porque corresponden a relaciones que el tipo mantiene con otros tipos, y son dados por la enciclopedia. Estos usos se llaman relaciones.

Las transformaciones pueden ser homogéneas si afecta por igual al referente o al significante. Las transformaciones heterogéneas dan lugar a los enunciados retóricos.

Las transformaciones icónicas son reversibles o simétricas. Las transformaciones icónicas son componibles entre ellas, o mejor, transitivas.

Las transformaciones icónicas deben mantener la cotipia entre significante y referente, de manera que se mantenga la motivación entre ellos. La redundancia es lo que permite encontrar en un enunciado percibido un enunciado concebido.

Las transformaciones no hacen por sí mismas a un significante icónico. La escala de iconicidad no está basada solamente en la potencia de las transformaciones, sino que influyen también la calidad y la cantidad de las mismas. El contexto pragmático y el grado de socialización de los rasgos del tipo involucrado establecen en muchos casos la escala de iconicidad del significante.

Una transformación no es por sí misma retórica, transformar un referente no desvía el sentido del mismo. Para que se hable de retórica se debe hablar de la desviación de una norma, que produce un efecto o ethos. Sobre las transformaciones se articulan las desviaciones retóricas y las transformaciones son potencialmente productoras de las segundas.

#### *(Notas)*

<sup>1</sup> En filosofía es el ser o la sustancia del cual los fenómenos son una manifestación.

<sup>2</sup> Tendencia a que la estructura perceptual sea lo más definida posible. Es decir, es menos ambigua.

<sup>3</sup> Debido a cierta estabilidad perceptual.

<sup>4</sup> Topología: ciencia que estudia los razonamientos matemáticos prescindiendo de sus significados concretos.

<sup>5</sup> Anamorfosis: Deformación óptica que tiene por objeto restablecer proporciones de un dibujo o imagen previamente deformados, y por extensión, deformación provocada ex profeso y no corregida.



## 2.5. El signo plástico.

### 2.5.1. ¿Como describir el signo plástico?

#### 2.5.1.1. La semioticidad de lo plástico: un problema.

El Groupe  $\mu$  se ha propuesto hacer un análisis de los *signos visuales que no se limiten a la figuración*. Los límites entre figurativo y no figurativo son difíciles de establecer, ya que algo abstracto puede identificarse como algo figurativo estilizado, o por el contrario, los iconos identificables de una cultura son ilegibles para otros observadores que los desconozcan.

Asume la posición de diferenciar la semioticidad de las *relaciones puramente plásticas*, independientes en teoría (no en la práctica) de las *relaciones de carácter icónico*. Para ello rehúsa toda lectura del enunciado plástico hecha mediante comentarios que busquen encontrar un icono en lo no figurativo, o mantener esto el mayor tiempo posible.

Hay que desechar la idea de que lo plástico y lo icónico son dos cosas distintas ligadas por una relación de analogía: *a)* Ambas son parte del universo (objetos naturales o artefactos) que nos llegan mediante estímulos; *b)* de los cuales algunos son signos si entran en un análisis en el que son descalificados como objetos autónomos y que valen por su función de remisión a lo que no son. Sin embargo, no todo fenómeno describable físicamente tiene una función semiótica y, por el contrario, no hay un proceso semiótico que no esté basado en un substrato sensorial.

¿Dónde entra lo plástico? Lo plástico puede ser tanto una descripción física de los estímulos *a)* como un verdadero signo *b)*. ¿Tiene lo plástico una función semiótica propia que sea generalizable? ¿Cómo puede ser descrita? (Groupe  $\mu$ , 1993, 167-169).

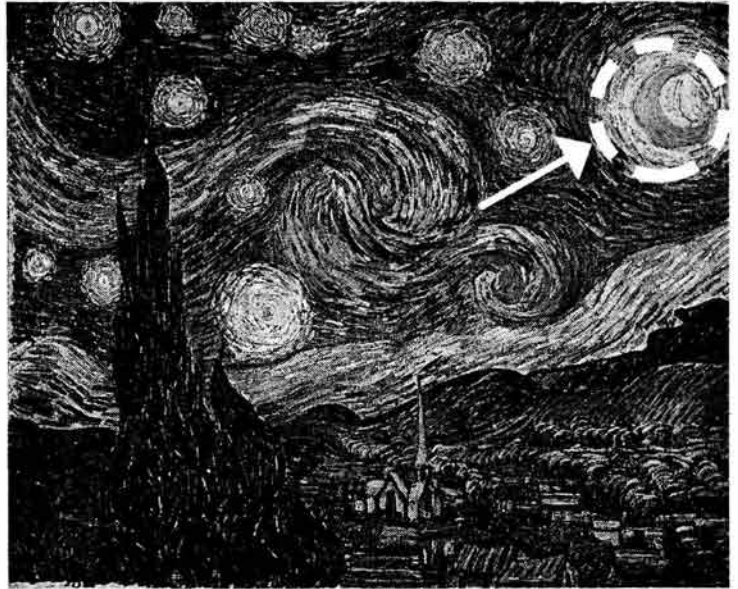
#### 2.5.1.2. Método de descripción.

Responder a las anteriores preguntas es difícil, ya que el *código plástico* moviliza valores muy variables, que al describirlos fuera del momento en que ocurren, se corre el riesgo de permanecer en un nivel de abstracción muy alto.

Un enunciado plástico se puede examinar desde la perspectiva de las *formas*, los *colores* y las *texturas*, además de los *conjuntos* formados por unos y otros. Estamos frente a un *sintagma* (unidad estructural elemental) de formas y colores cuyos significados están en sus relaciones, no en sus elementos. En un primer análisis, el significado es relacional y topológico<sup>1</sup>, ya que las unidades están estructuradas por el sistema, más que por un código.

El análisis plástico sólo se puede efectuar mediante una serie de *oposiciones estructurales* que dan cuenta de las formas, los colores y las texturas (/alto/-/bajo/, /cerrado/-/abierto/, /puro/-/compuesto/ etc.). Como estas oposiciones pueden encontrarse en varios enunciados, y diversos análisis las utilizan efectivamente, son la actualización en el sintagma de estructuras que existen en un paradigma. Esto está en contradicción con el hecho de que a estas parejas de oposiciones no se les puede atribuir un significado constante fuera de su actualización; pero se parte de la hipótesis de que son

| UNIDAD ESTRUCTURAL | ELEMENTOS                   |
|--------------------|-----------------------------|
| SIGNO PLÁSTICO     | FORMAS                      |
|                    | TEXTURAS                    |
|                    | COLORES                     |
|                    | CONJUNTOS FORMADOS ENTRE SÍ |



El signo plástico puede articularse en formas, colores, texturas y los conjuntos formados entre estas unidades. Así, el signo de la esquina superior derecha de La Noche Estrellada de Van Gogh puede analizarse por su forma, por su color o por su textura, además de la conjunción que forman entre sí y con otras unidades. Su significado no existe fuera de su propio contexto, y yace en las relaciones entre sus elementos y no en ellos mismos. Su análisis se hace en base a oposiciones estructurales como /alto-/bajo/, /cerrado-/abierto/, /claro-/oscuro/, /liso-/texturado/ etc. El análisis del signo plástico intenta evitar el análisis icónico hasta donde le es posible, ya que en muchos casos ambos signos son el mismo.

#### **Articulación del signo plástico.**

*objetos semióticos* (una relación entre un plano de expresión y uno de contenido). Esto supone que en cada plano hay una sistematización propia y que una relación particular se establecerá entre los elementos relacionados con cada plano.

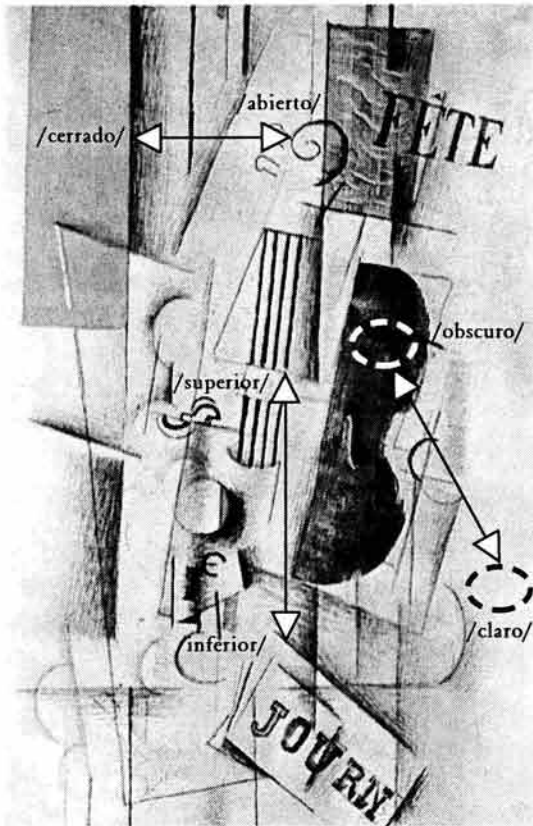
La estructura interna del significante plástico será analizada mediante la invocación de la noción hjelmsleviana de *forma* tanto en el sistema significante y el sistema significado aplicado al color, la forma y la textura (Groupe  $\mu$ , 1993, 169-171).

##### **2.5.1.2.1. El sistema significante.**

En el plano del significante las unidades simples no existen aisladas de toda actualización. La experiencia anterior de fenómenos visuales nos permite estructurar una serie de parejas de oposiciones que forman un sistema: /alto-/bajo/, /claro-/oscuro/... la ocurrencia de una unidad simple (/claridad/, /rugosidad/, /apertura/...) en un significante actualiza el sistema de parejas de oposiciones del paradigma, pero implica también que en el sintagma se establezca esa misma oposición con algún otro elemento del mismo. No puede nunca aislarse de ello. La realización de los términos estructurales se efectúa por y en el mensaje.

Las relaciones de esos elementos no están definidas con anterioridad. Un campo /rojo/ entra como elemento de la oposición /vivo-/oscuro/ en donde ocupa el polo /vivo/, o en otra como /puro-/compuesto/ etc. Inclusive en función de otros elementos del sintagma, ese campo /rojo/ puede ocupar tanto un extremo de la oposición como el otro. Las unidades ocupan una posición definible dentro de un enunciado visual. Este estatuto produce oposiciones transponibles que permiten hablar de *forma* en el sentido hjelmsleviano.

El enunciado inhibe o produce la identificación de tal o cual pareja potencial del sistema. Si un enunciado presentar las oposiciones /claro-/oscuro/, pero no presenta estímulos que puedan identificarse como /liso-/granulado/ o /continuo-/discontinuo/ etc., estas oposiciones no existen. No hay un equivalente de la estructura que hay en los códigos, como en el lingüístico, en donde la enunciación de una unidad invoca inmediatamente a otra: en la lengua enunciar /pequeño/ invoca el valor /grande/ inmediatamente. En el signo plástico el equivalente de /pequeño/ sólo existiría si /grande/ también estuviera manifestado y viceversa.



En el significante, una unidad estructural actualiza un sistema de oposiciones estructurado anteriormente e involucra a otro elemento del significante para que la oposición exista. El ejemplo es Formas Musicales, de Braque.

#### Oposiciones del sistema significante.

fuera de todo enunciado visual, se ha elaborado un sistema alejado de las leyes que rigen los sistemas plásticos (que conduce al nivel *c*).

- b) Semantismo sacopeiconoplástico.* El elemento plástico puede coexistir con signos icónicos, con los que se interpenetra más o menos bien: coincidiendo con ellos, excediéndolos, incluyéndolos o entrando en intersección con ellos. Los valores, actualizados o no, asociados por el código al sistema icónico, pueden fijarse en los elementos del sistema plástico.
- c) Semantismo extravisual:* es posible atribuir valores permanentes a un elemento dado (que adquiere un valor autónomo), o a una pareja actualizada de elementos (el valor es sácope). Son todos casos de simbolismo: simbolismo de los colores, que varía según el contexto pragmático del enunciado. En una misma cultura, el

El enunciado visual, aparte de establecer los sistemas, les da a los elementos su lugar en el sistema. Ejemplo: un elemento /amarillo/ solo se puede atribuir el valor /claro/ si los otros elementos se sitúan más lejos que él en el eje /claro/-/oscuro/. En otro enunciado, el mismo /amarillo/ podría ocupar el valor /oscuro/ (Groupe  $\mu$ , 1993, 172-173).

#### 2.5.1.2.2. El sistema significado.

La *relación semántica* (los significados de los elementos de un enunciado visual) es difícil de establecer. Todo sugiere que fuera de toda relación sintagmática, no es posible asignar un valor preestablecido a un elemento plástico aislado. Sin embargo, el Groupe  $\mu$  ha encontrado que Roger Odin ha establecido en sus investigaciones que la semiótica plástica posee muchos significados estables, que constituyen un *repertorio*. Este no es inatacable, en cuanto a que utiliza elementos icónicos para su explicación; por lo que lo han retomado, pero a condición de hipótesis. Estos son los tres niveles de inversión semántica.

*a) Semantismo sacopeplástico*<sup>2</sup>. Ciertas oposiciones de expresiones plásticas pueden repetirse frecuentemente, con los mismos valores semánticos, en virtud de asociaciones contraídas en los niveles *b*) y *c*). El cielo es azul, la hierba es verde. La sangre es roja, etc. en una cultura dada, estas repeticiones pueden establecer de manera estable oposiciones de expresión y oposiciones de contenido. Ejemplo: la pareja /blanco/-/negro/, asociada a conceptos como «vida»-«muerte». Estos valores sácope se estabilizan de manera que terminan en valores autónomos, los cuales serían anteriores a *a*): este es el origen del simbolismo cromático, que postula que la ocurrencia del /negro/, fuera de toda oposición, posea siempre tal valor preciso. Este postulado es ingenuo y el semantismo establecido no alcanza la autonomía radical. Pero este ejemplo de estabilización semántica

| Niveles de Semantismo  |   |
|------------------------|---|
| Sacopeplástico         | Significados dados al signo plástico por una cultura y que son autónomos (no necesitan un contexto para significar algo): El color /negro/ asociado al significado "muerte", por ejemplo. |
| Sacopeiconoplástico    | El signo plástico recibe el significado, actualizado o no, del signo icónico con el cual se asocia.   |
| Semantismo extravisual | Significados autónomos del signo plástico e iconoplástico de carácter simbólico (son arbitrarios), que varían de acuerdo a su contexto. Pueden ser sociales, religiosos, políticos, etc.  |

#### Articulación del signo plástico.

simbolismo no crea las mismas estructuras para la correspondencia amorosa, la propaganda política etc. Los sistemas simbólicos, así como los sistemas lingüísticos, o equivalentes no solo estructuran colores. En los dos casos, la relación es arbitraria y relaciona entre sí dos tipos abstractos.

El carácter del *signo plástico* está en la *noción de huella, o de índice*. Las formas logradas, o el color, o la textura, pueden interpretarse como el producto de una disposición psíquica o física particular. Ejemplo: tal huella plástica es leída como remitiendo a la «prisa», a la «fluidez de los sentimientos y de las percepciones», tal campo de color remitiendo a la «estabilidad»... los significados plásticos serían un sistema de contenidos psicológicos postulados por el receptor, que no tienen necesariamente correspondencia en la psicología científica.

La *remisión* entre *indicante* (el signo plástico) e *indicado* (disposición psíquica o física) es de distinta naturaleza que la del iconismo (que es ternaria) y la del simbolismo (que es arbitraria). La *remisión indiciaria* es binaria y motivada. Binaria porque es un simple enlace entre indicante e indicado. Motivada por una estructura causal (la huella de los pasos por el paso, el humo por el fuego etc.).

Como en todo sistema semiótico, la relación de los sistemas que el código pone en presencia es dialéctica: el sistema del contenido sólo se estabiliza porque es significado por un sistema de expresión en el que las oposiciones son sensibles y éstas sólo son discriminadas porque tienen funciones en el plano del contenido (Groupe  $\mu$ , 1993, 172-177).

### 2.5.1.3. Plan.

Las unidades que forman los signos plásticos son los colores, las formas y las texturas. En cada caso hay que proporcionar las reglas de articulación de los significantes (gramática) y como se asocian con sus significados.

### 2.5.2. Sistemática de la textura.

La textura de una imagen es su microtopografía, constituida por la repetición de elementos. Es una propiedad de la superficie tan válida como la del color. La *unidad textural* tiene dos elementos que llamaremos *texturemas*: los elementos repetidos (figuras) y la ley de repetición de esos elementos. Su clasificación dependerá de ellos.

#### 2.5.2.1. Los significantes de la textura.

##### 2.5.2.1.1. El primer texturema: los elementos.

El elemento textural tiene una dimensión reducida que hace que no tenga forma, pues la *percepción individual de estos elementos cesa* a partir de cierta distancia, y es reemplazada por la aprehensión global gracias a una operación de *integración*. La distancia que determina la percepción de toda textura como microtopografía es la necesaria para que cese la percepción de los elementos aislados, que pasan por debajo del umbral de discriminación. Sin embargo estos siguen siendo percibidos, aunque globalmente y bajo la cualidad de una propiedad translocal: la información que contienen pasa por un canal subliminal. Dos flujos de información independiente pueden ser transmitidos por toda imagen. Puede o no, haber interacción entre estos dos flujos. La noción de integración hace pensar que es inútil describir la naturaleza de los elementos repetidos, pero estos determinan parcialmente la información subliminal, ya que hay un punto de distancia crítica de la visión en donde la textura puede percibirse como una superficie o como un conjunto de formas individualizadas. Ejemplo: la pintura impresionista, en la que las manchas también son percibidas como formas individuales y también forman parte del dibujo. Esta posibilidad de oscilación permite una relación entre el significado de tales formas y el de la textura, de la cual obtiene parte de sus cualidades.

*La textura puede engendrar la forma.* Cuando una superficie de textura A es incluida en otra superficie de textura B, y si su color es el mismo, puede nacer un contorno, el cual crea la figura, y luego la forma (Groupe  $\mu$ , 1993, 178-180).

##### 2.5.2.1.2. Segundo texturema: la repetición.

Los elementos sólo pueden integrarse en una superficie uniforme en la medida en que se repiten siguiendo una ley perceptible. Esta ley es el *ritmo*. Sólo existe ritmo cuando por lo menos tres elementos están agrupados. El ritmo puede

ser sencillo o complejo y puede modificar el estatuto de la unidad textural (Groupe  $\mu$ , 1993, 180-181).

### 2.5.2.1.3. La unidad textural.

La unidad textural es una propiedad de la superficie y no hay que verla como una unidad con extensión propia, no importa su dimensión. Las unidades texturales son *cualidades*, y los nombres de cualidad son los que los designan y clasifican («enrizamiento», «excitación», «viscosidad», «flexibilidad», «rigidez mecánica», «pulposo» etc.). Al definir la textura como una cualidad, se considera tanto al significante de esta unidad como a su significado (Groupe  $\mu$ , 1993, 181).

### 2.5.2.2. Los significados de la textura.


#### 2.5.2.2.1. ¿La textura como tal, tiene un significado global?

La textura no es aleatoria y se puede asumir como el resto del trabajo del signo plástico. La textura puede tener una *significación emocional*. El signo textural *si tiene un significado global*. La textura está ligada, directa o indirectamente, a la *tercera dimensión*. Puede, aunque sea a escala muy reducida, crear directamente la profundidad, pero sobretodo, proponer impresiones táctiles, que actúan en el sentido de la ilusión realista. El signo plástico o icónico se presenta al espectador como un objeto manipulable. Las sugerencias táctiles pueden precisarse en *sugerencias motrices* («flexibilidad», «viscosidad» etc.), las segundas siendo modalidades de las primeras. Esta sugestión es una *relación cultural*, y por lo tanto, semiótica: tal textura /x/ es una expresión que remite a un contenido, por ejemplo «táctil».

La oposición entre táctil y visual es clara en la oposición pictórico/textural. Lo pictórico se refiere a una imagen en dos dimensiones captada visualmente. Si deseamos tocar los objetos representados en una imagen, es por el tipo icónico.

Lo textural se refiere a una imagen en la que está presente la tercera dimensión. Es una imagen percibida visualmente, que remite a una experiencia táctil mediante una sugestión sinestésica.

Los elementos constitutivos de la textura son pequeños, por lo que son difíciles de controlar. Pero esto no significa que sean aleatorios: su producción, menos inhibida por el control racional y las formas globales del enunciado visual, les permite traducir *valores expresivos o emocionales de origen profundo* (Groupe  $\mu$ , 1993, 181-184).

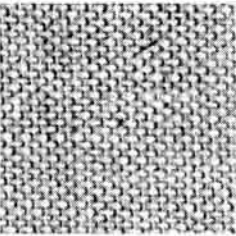

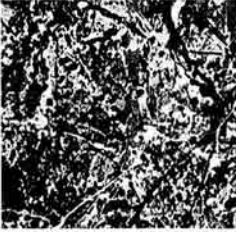
| SIGNIFICANTE   |  | SIGNIFICADO  |
|--|--|--|
| <b>Texturamas:</b> Las unidades que forman la unidad textural<br>  |  | La textura recrea directa o indirectamente la tercera dimensión. Propone impresiones táctiles, particularmente sugerencias motrices (sinestésias): "flexibilidad", "viscosidad" etc. |
| <b>Elementos repetidos:</b> su forma es tan reducida que no se perciben individualmente, sino globalmente debido a la integración. Pueden percibirse subliminalmente. La textura puede generar la forma.<br><br><b>Ley de repetición:</b> el ritmo de distribución de los elementos en una superficie (la manera). |  |  |

*Articulación de la unidad textural.*

### 2.5.2.3. Clasificación de las texturas.

#### 2.5.2.3.1. Criterios de clasificación.

Los elementos de la microtopografía son los que proporcionarán una de las dos bases de la clasificación de las *unidades texturales*. Estos a su vez, serán producto de dos subelementos: el *soporte<sup>3</sup> del signo plástico* y su *materia*. En ciertos casos, estos dos subelementos serán distintos (en pintura, por ejemplo), y en otros se confunden (como en la escultura y las imágenes televisivas). El segundo *texturema* es la *ley de repetición de los elementos*, la cual también es el producto de dos variables: nuevamente el *soporte*, y el tipo de comportamiento motor que la produce, y que es de alguna manera, la enunciación del enunciado textural, esta última variable se llamará la *manera*.

| GRANO   |  |   |
|---|--|---|
| Interviene directamente la tridimensionalidad   |  |   |
| <i>significante</i>   | <i>significado</i>   | <i>ejemplos</i>   |
| <p><b>SOPORTE</b></p> <p>/madera/<br/>/papel/<br/>/lienzo/<br/>/estuco/<br/>/metal/<br/>/pantalla electrónica/ etc.</p>       | <p>"naturaleza"<br/>"artificialidad"<br/>"artes legítimas"<br/>"tecnología" etc.</p>   | <p>Un /lienzo de tela/ proporciona un grano muy grueso en el cual el significante que contenga puede atribuírsele significados como "rústico", "expresividad", "libertad", "rasposo" etc.</p>  |
| <p><b>MATERIA</b></p> <p>/pigmentos orgánico/<br/>/pigmento mineral/<br/>/pigmento metálico/<br/>/pigmento lumínico/ etc.</p> | <p>"lodoso"<br/>"terroso"<br/>"metálico"<br/>"zurrapas" etc.</p>                       | <p>Utilizar pigmentos /tierra tostada/ y/ amarillo siena/ pueden asociar el significado "terroso" "barroso", "sucio" etc.</p>    |
| <p><b>MANERA</b></p> <p>/empaste/<br/>/brochazo/ o /pincelada/<br/>/rayoneo/<br/>/salpicadura/ etc.</p>                       | <p>"desorden"<br/>"potencia"<br/>"languidez"<br/>"tranquilidad"<br/>"rapidez" etc.</p> | <p>Las /salpicaduras/ que utilizó Jackson Pollock en su cuadro Uno (Número 31) pueden significar "improvisación", "automatismo", "irracionalidad", "rapidez" etc.</p>                         |

Cada familia de unidades texturales podrá así ser descrita bajo tres ángulos: *el soporte, la materia y la manera*. «Soporte», «materia» y «manera» son conceptos técnicos que sólo sirven para designar significantes que remiten a un significado determinado. Estos significados deben estar testificados por la cultura (como los términos «grano», «plumeado», «empaste» etc. que son propios del lenguaje de la historia del arte), y deben poder entrar en sistemas de oposiciones, aunque sean relativamente vagos. Ejemplo: /liso/-/rugoso/. En lo /liso/ lo que se presenta puede ser puramente visual; en lo /rugoso/, lo que se presenta procede de lo táctil tanto como de lo visual.

Siendo la tridimensionalidad el mayor significado global de la textura, este servirá de criterio para distinguir dos familias de signos texturales: **a)** los signos que hacen intervenir *directamente la tridimensionalidad (el grano)* y **b)** los signos que hacen intervenir *indirectamente la tridimensionalidad (las máculas o manchas)* (Groupe  $\mu$ , 1993, 181-184).

### 2.5.2.3.2. El grano.

*El soporte.* Este juega un papel determinante en la *textura granular*, el soporte no es indiferente a la significación del signo plástico. Ejemplo: el lienzo ha sido escogido por los pintores como soporte favorito porque permite efectos que no se dan sobre la madera; también el grabador y el acuarelista escogen con cuidado el tipo de papel. Un papel granuloso permite que la mina o el pigmento no llenen a profundidad el poro del papel, permitiendo la aparición de texturas. Este último ejemplo da cuenta de cómo soporte y materia interfieren siempre en los hechos y sólo se distinguen en la teoría. Los *significados* más asociados de los soportes son la relación con un medio dado: el monitor de televisión remite al universo tecnológico, el lienzo a las artes legítimas etc.

*La materia.* Los fabricantes de pigmentos siempre intentan moler al máximo sus productos para que no puedan ser discriminados con facilidad. Por esta razón, pensar en el carácter mineral, orgánico o metálico del pigmento podría no ser pertinente en el estudio de los colores, pero precisamente por su origen los colores reflejan de cierta manera la luz, perceptible si se tiene experiencia y que es una modalidad extrafina de la microtopografía. Este tipo de percepción

puede ser semiotizado. Los artistas organizan sus pigmentos por familias: minerales, orgánicos, metálicos etc. y tales organizaciones producen sentido: los impresionistas suprimían las tierras de sus paletas por su *significado* «terroso», de la misma manera que evitaba el aspecto «lodoso» y «zurrapas<sup>4</sup>» que adquieren los pigmentos puros al mezclarse.

*La manera.* Hay que distinguir el *empaste* del *brochazo* o *pinclada*. El primero designa *el espesor y la regularidad* de las masas texturales dispuestas en el soporte. El segundo se refiere a la *forma misma* de los elementos. Los distintos elementos con los que se puede aplicar un pigmento permiten una amplia gama de empastes, desde lo más liso hasta texturas de algunos milímetros de profundidad. En los empastes más generosos la microforma del relieve sigue siendo muy irregular. Generalmente comprende un relieve final obtenido, por ejemplo, cuando el pincel abandona el soporte (la «arrancada»). Los efectos resultantes («desorden», «potencia» etc.) se ordenan alrededor del *significado* «materia», mientras que en el otro extremo, un resultado liso (pantalla de televisión, papel mate de fotografía etc.) afirman la preeminencia del plano-soporte, es decir, de la bidimensionalidad (Groupe  $\mu$ , 1993, 185-187).

### 2.5.2.3.3. La mácula.

La mácula es la discretización más o menos avanzada del elemento pictórico, cuando este elemento se inscribe solamente en dos dimensiones.




*El soporte.* Se repite lo dicho en torno al soporte en cuanto al grano, pero con una diferencia: el soporte aquí no tiene un papel determinante en la elaboración de la tridimensionalidad. Pero adquiere a veces otro papel: el de *ser fondo subliminal de la mácula subliminal*. Esto aparece en significantes cuyas máculas dejan ver el soporte, en la fotografía de grano, en el belinograma, en las impresoras de puntos, en las letras luminosas de los anuncios luminosos etc. El soporte aparece como un fondo continuo situado detrás de las máculas discontinuas. Las máculas, por posición al grano, refuerzan el carácter semiótico. Lo mismo ocurre con las máculas desglosadas que muestran a la vez que la imagen, el modo de producción de esta. El *significado general* de este tipo de expresión es el carácter mecánico del mensaje visual expuesto.

*La materia.* La mácula se define por discretizar la superficie. Esta puede ocultarse o mostrarse, según el tamaño de las máculas. Tal dimensión depende parcialmente de la técnica utilizada: un director de una cinta de video tiene pocas opciones para elegir la definición de su imagen, o controlar la información del monitor. Pero aunque toda pintura está hecha con pincladas, el pintor puede escoger el tamaño de los pinceles para ocultar o mostrar las máculas. De esta manera, la discretización es una transformación muy perceptible. Así, un icono cuyo significativo es discretizado en células de gran dimensión parecerá muy transformado y perderá parte de su realismo.

*La manera.* La forma de la mácula es importante en cuanto al sentido que libera. Su repertorio es basto y abierto (comas, rectángulos, pequeños círculos etc. o formas complejas como la pata de gallo), las nuevas tecnologías (máquinas de tejer, aerógrafos, computadoras...) producen nuevas variedades de máculas.

En el plano del significado podemos distinguir dos clases principales de máculas: las que tienen *efecto direccional* (o plumeados) y las que *no lo tienen* (máculas propiamente dicho). Es la elongación de la mácula la que establece la diferenciación.

- a) *Las máculas no direccionales.* Su efecto mayor es la composición óptica, es decir, la descomposición de las luces reflejadas por ellas en el ojo. Esta síntesis es aditiva, y posee un *significado* diferente a la síntesis subtractiva, producto de la mezcla de colores pigmento, y que produce tintes más «lodosos». La síntesis aditiva es más luminosa y produce una gran cantidad de composiciones ópticas, por lo que sólo se describirá una de ellas y su significado textural: el brillo. Cuando percibimos dos masas de luz, percibimos el brillo, a condición de saber que efectivamente hay dos masas de luz. El brillo coproduce molestias para el ojo. Su *significado* puede ser «variabilidad».
- b) *Las máculas direccionales* tienden hacia el trazo, son más complejas: añaden nuevos significados a la composición óptica. No se habla de plumeados aislados, sino de redes. Sólo se distinguen dos tipos fundamentales: los plumeados paralelos y los plumeados cruzados o enmarañados. Los plumeados paralelos tienen un efecto direccional marcado. Al aparecer junto a un icono, su efecto pertenece a la textura, y puede

| <b>MÁCULA (mancha)</b>  |   |   |
|---|---|---|
| Interviene indirectamente la tridimensionalidad   |   |   |
| <i>significante</i>   | <i>significado</i>  | <i>ejemplos</i>   |
| <p style="text-align: center;"><b>SOPORTE</b></p> <p>/madera/<br/>/papel/<br/>/lienzo/<br/>/estuco/<br/>/metal/<br/>/pantalla electrónica/ etc.</p> | <p>"fondo subliminal"<br/>"naturaleza"<br/>"artificialidad"<br/>"artes legítimas"<br/>"tecnología" etc.</p>   | <p>La acuarela suele utilizar el blanco del papel para conseguir las luces en el significante. Esto permite apreciar el fondo y su naturaleza (/papel/, /tela/, /madera/ etc.). Esto nos recuerda la "artificialidad" del signo visual que contiene.</p>             |
| <p style="text-align: center;"><b>MATERIA</b></p> <p>/máculas pequeñas/<br/>/máculas medianas/<br/>/máculas grandes/ etc.</p>                       | <p>"realismo"<br/>"artificialidad"<br/>"destreza"<br/>"laboriosidad"<br/>etc.</p>   | <p>Un significante con alto grado de iconicidad pero discretizado con máculas muy evidentes, como estos /trazos diagonales/, pierde parte de esa ilusión icónica que nos hace percibirlo como real, y hace que le asociemos significados como "artificialidad".</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>MANERA</b></p> <p>/comas/<br/>/rectángulos/<br/>/líneas/<br/>/círculos/<br/>/óvalos/<br/>/puntos/ etc.</p>        | <p><b>máculas no direccionales</b><br/>Depende del efecto que produzca su integración.</p> <p><b>máculas direccionales</b><br/>"orden"<br/>"horizontalidad"<br/>"verticalidad" etc.</p> | <p>Los trazos direccionales asocian significados de orden y dirección principalmente. En este ejemplo los /trazos entrecruzados/ son asociados a "desorden" o "espontaneidad".</p>    |

ser completamente ajeno al tipo presentado. Ejemplo: los cielos de Van Gogh. Los plumeados pueden ser paralelos a los contornos de los objetos y reforzarlos. Esta percepción, en relación con los objetos representados produce un efecto de sentido que será estudiado más adelante en la relación «iconoplástica». Cuando la mácula, direccional o no, no tiene un estatuto semiótico, pueden nacer nuevos *significados* de la interacción entre el significado global textural y los significados propios de esta mácula. Ejemplo: los collage donde se incluyen texto escritos o mecanografiados (Groupe  $\mu$ , 1993, 187-190).

### 2.5.3. Sistemática de la forma.

La *forma* de la semiótica aquí planteada es una unidad «pura», sin considerar las características cromáticas o texturales del signo plástico, lo cual es imposible en la comunicación visual práctica. Por lo que la forma debe ser considerada un *objeto teórico*.

La forma será estudiada de lo sencillo a lo complejo y siempre en hipótesis, considerando primeramente una forma única, en un enunciado visual cualquiera. Los elementos que forman este enunciado son el *fondo* y la *forma* que se desprende. Todo esto en una situación ideal en donde una sola forma se posa sobre un fondo estable y último. Puede ser analizada según tres parámetros: la descripción de los *formemas*, la *semántica* de las formas y el análisis de varias formas en un *enunciado visual*.

#### 2.5.3.1. Los significantes de la forma.

##### 2.5.3.1.1. El estatuto de los formemas.

Toda *forma* puede definirse por tres parámetros: la *dimensión*, la *posición* y la *orientación*. Los cuales crean un gran número de valores. Esta articulación en tres rasgos no entra en contradicción con la tesis de que los signos plásticos se establecen cada vez en un enunciado siguiendo reglas propias. Se pueden observar ciertas regularidades al comparar esas



formas y ese proceso de comparación es el que da lugar a la forma propiamente dicha a partir de la percepción de las figuras. La noción de forma implica la existencia de caracterizaciones invariantes. La comparación puede hacerse en el interior de un único enunciado visual cuando tiene varias formas, o comparando dos enunciados. Para describir las regularidades encontradas se debe usar un metalenguaje descriptivo, y los *formemas* son sus elementos (/verticalidad/, /ausencia de cierre/, /horizontalidad/, /clausura/, /concentricidad/ etc.). Estos formemas pueden variar en cuanto a la posibilidad de sistematizarlos. Sin embargo, existen en número limitado porque son estructuras semióticas. No existen por sí mismos, pero son formas (en el sentido hjelmsleviano). Estas estructuras son una proyección de nuestras estructuras perceptivas, las cuales a su vez, están determinadas por nuestros órganos y por su uso (determinado tanto física como culturalmente). Lo mismo sucede con el espacio en tres dimensiones. De la gravedad surgen conceptos como alto-bajo y del eje semiótico de verticalidad. Del movimiento los conceptos delante-detrás y el eje semiótico de frontalidad. De la simetría de nuestros cuerpos izquierda-derecha y el eje de lateralidad. Estos conceptos están ligados a la percepción y al uso social del espacio. Estos parámetros crean las formas, que son más que la suma de sus componentes. Dos figuras de igual dimensión y especialidad, pero con orientación distinta podrán ser consideradas como distintas. Ejemplo: el cuadro y el rombo (Groupe  $\mu$ , 1993, 191-192).

### 2.5.3.1.2. El estatuto del fondo.

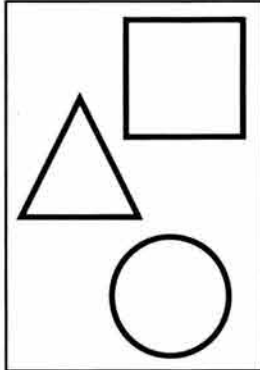
A diferencia de lo dicho anteriormente conforme a los fundamentos perceptivos de la comunicación visual, el *fondo* es aquí considerado como un percepto indiferenciado sin un elaborado escrutinio. Este fondo ideal está desprovisto de contorno preciso, de manera que la expresión «fondo delimitado» sería una contradicción. El fondo delimitado será hipotético y será «paradójico» esto para neutralizar ciertas figuras que terminan siendo consideradas como fondos (hojas de papel, muros, marcos etc.) (Groupe  $\mu$ , 1993, 192-193).

#### 2.5.3.1.2.1. Primer formema, la posición.

Una figura tiene una *posición*. Dependiendo si la forma esta colocada al centro o en otro lado del fondo, tiene distintos sentidos. Esto se aplica también al *volumen* y a la *superficie*. Una figura percibida como volumen se le supondrá es un espacio en tres dimensiones; una figura percibida como superficie tendrá una posición en un plano; en esta, la figura puede percibirse como situada en un plano distinto (adelante o atrás del fondo). En la forma la posición es doblemente relativa: relativa respecto al *fondo* y relativa respecto a un *foco*. Foco es el lugar geométrico de la percepción, punto nodal de un sistema de ejes de donde provienen formemas como /centralidad/, /alto/, /izquierda/ etc.

Las relaciones entre estos tres elementos (foco, forma, fondo) determinan perceptos posicionales ya muy elaborados (/encima de/, /debajo de/...). El primer ejemplo corresponde a una puesta en relación de una forma con la masa constituida por el fondo a lo largo del eje vertical, relación percibida por un foco paralelamente al plano que pasa verticalmente por este, de

manera que la forma esté en la cima del eje. En el segundo caso, hay una puesta en relación de los dos elementos a lo largo de un eje frontal que pasa por el foco, de manera que la forma esté más cerca del foco. De la misma manera se pueden describir las relaciones /debajo/, /detrás/, /a la izquierda/, /a la derecha/, /al lado de/ en caso de que haya otras formas etc.

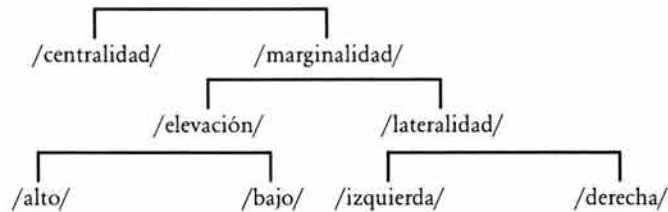
| SIGNIFICANTE<br>Formemas: Las unidades que forman la unidad forma   | SIGNIFICADO   |
|---|---|
|  <p><b>Posición:</b> es la ubicación de una forma respecto a un fondo y un foco, y en segundo plano respecto a otras formas.</p> <p><b>Dimensión:</b> es el tamaño de una forma respecto a un fondo y un foco, y en segundo plano respecto a otras formas.</p> <p><b>Orientación:</b> es la disposición de una forma asimétrica respecto a un fondo y a un foco, y en segundo plano respecto a otras formas.</p> | <p>Asocia infinidad de significados, por lo que se considera sólo la forma teórica, pura y aislada, y que depende de sus contextos. Hay semantismo primario de los formemas, secundario de las relaciones entre formemas y formas y terciario de las relaciones entre formemas, y entre formas.</p> |

#### Articulación de la unidad forma.

Las relaciones entre los tres elementos pueden ser conflictivas. Un enunciado en posición horizontal puede ser leído como vertical u horizontal. En el primer caso, la visión «endereza» el enunciado y hace predominar la lógica del foco.

La *primera oposición* que estructura el formema de posición será una tripartición: /fondo inscribiéndose en un plano vertical/, /fondo inscribiéndose en un plano horizontal/ y /fondo inscribiéndose en un plano oblicuo/.

A partir de ahí, un punto dado puede dejarse inscribir por ejes semióticos; es un vector de dos coordenadas, que son indiferentemente polares o rectangulares (el punto de referencia es una proyección del foco al centro de la pareja fondo/ forma).



Un punto dado puede definirse mediante varias de estas descripciones a la vez (por ejemplo, /arriba/ y /a la izquierda/) (Groupe  $\mu$ , 1993, 193-195).

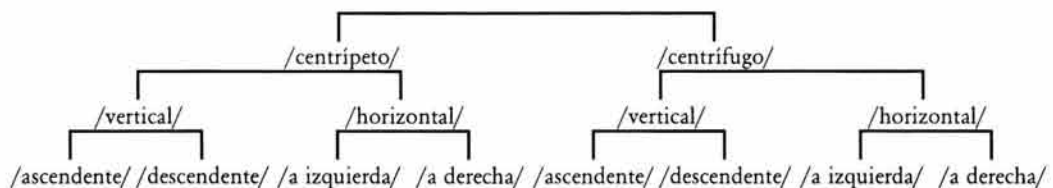
#### 2.5.3.1.2.2. Segundo formema: la dimensión.

Debido a lo relativo del parámetro *dimensión*, se utilizará nuevamente la triada forma-forma-foco. En lo plástico, las cosas son grandes o pequeñas según dos factores: la escala del observador y la del fondo (fondo paradójico que también tiene una dimensión).

La oposición principal de este parámetro es /grande/ y /pequeño/, pero en comparación a la pequeñez o grandeza del foco o del fondo, se producen oposiciones más refinadas como /largo/-/corto/ en relación a la perspectiva, /ancho/-/estrecho/ en la lateralidad; /vasto/-/exiguo/ en la bidimensionalidad y /voluminoso/-/menudo/ en la tridimensionalidad (Groupe  $\mu$ , 1993, 195).

#### 2.5.3.1.2.3. Tercer formema: la orientación.

La *orientación* es una propiedad del contorno de las *formas asimétricas*. No se limita sólo a los fenómenos en espacios de dos dimensiones. La figura está orientada con referencia al foco y el fondo paradójico. La orientación puede ser descrita como producto de un movimiento virtual sobre el fondo. Para definir el sistema de la /orientación/ tomaremos en cuenta los conceptos de la /posición/, pero añadiremos el rasgo de /dirección/: /hacia arriba/-/hacia abajo/, /centrípeto/-/centrífugo/ etc.



Una forma puede ser descodificada de diversas maneras debido a que los contornos son innumerables. Según el contexto una forma esta tiene varias descripciones posibles (Groupe  $\mu$ , 1993, 196-197).

#### 2.5.3.2. Los significados de la forma.

La forma es una expresión que puede ser relacionada de diferentes formas con los contenidos. Establecer el semantismo de la forma es difícil porque este no está rigurosamente codificado. Sólo se puede estudiar la forma mediante un camino

teórico: en la realidad, no hay una forma que no tenga color y textura. Los repertorios de contenidos provenientes de las artes y la psicología no son confiables porque el primero es subjetivo, mientras que el segundo es objetivo, pero descuida el análisis del sistema.

Así, no se propondrá el significado de las formas actualizadas, sino en las formas *puras* y *aisladas*, y a nivel *teórico* y lo que se obtenga será un grupo de significados que podrán ser mostrados u ocultados por los contextos, que a su vez serán influidos por ellos. La forma puede definirse por tres parámetros (posición, dimensión y orientación), y como lo plástico no tiene *doble articulación*<sup>5</sup>, debemos distinguir el semantismo de los *formemas* del de las *formas*. Habrá un semantismo primario y uno secundario, el cual asume al primero, aunque organizando los contenidos de manera singular. Sin embargo, las *formas simples* pueden organizarse entre ellas, lo que nos lleva a un tercer semantismo (Groupe  $\mu$ , 1993, 197-198).

### 2.5.3.2.1. El contenido de los formemas.

#### 2.5.3.2.1.1. La repulsión.

Le corresponde al valor /posición/ en el eje semántico la «repulsión». Como una forma solo tiene posición con relación al límite del fondo, es la tensión entre ambos perceptos lo que determina la «repulsión». Este eje semántico está organizado en: 1) según la oposición /central/-/periférico/. De esta se desprende que la posición central signifique «fuerte» y «estable». Opuestamente la posición periférica será «débil» e «inestable». 2) la /no centralidad/ de la forma puede articular como contenido «superior»-«inferior», lo que corresponde a las parejas /encima/-/debajo/ y en /izquierda/-/derecha/ con el semantismo «antes»-«después».

#### 2.5.3.2.1.2. El equilibrio.

El eje semántico correspondiente al segundo formema /orientación/ será el «equilibrio». Este eje es la proyección de la gravedad. El equilibrio se define por las variables «potencialidad del movimiento» y «estabilidad». El «equilibrio máximo» se corresponde cuando la orientación es /horizontalidad/: la «potencialidad del movimiento nula» y la «estabilidad» elevada. La /verticalidad/ representa un «mínimo equilibrio» («fuerte estabilidad», «potencialidad del movimiento elevada»). En cuanto a la /diagonalidad/, remite a «desequilibrio» («fuerte potencialidad de movimiento» y «nula estabilidad»).

#### 2.5.3.2.1.3. La dominancia.

Este eje semántico corresponde al tercer formema, la /dimensión/ es la «dominancia». Una /dimensión importante/ será en el plano del contenido «dominante», mientras que /dimensión restringida/ se corresponderá con «dominada» o con «débil presencia» (Groupe  $\mu$ , 1993, 198-199).

### 2.5.3.2.2. El contenido de las formas.

El semantismo secundario es complejo. Se establece de dos maneras:

- a) *Las formas pueden poner en evidencia cualquiera de los formemas que las constituyen.* Al hacerlo, se exaltará el semantismo propio del formema. Ese semantismo será modelizado por la forma compuesta con el formema. Ejemplo: un triángulo isósceles fuertemente alargado pondrá en evidencia su formema /orientación/ y significará «hacia la derecha» o «hacia arriba» etc. En un círculo, que no tiene orientación en el plano, activa el eje semiótico «equilibrio». La forma cuyo significante sea la descripción de sus formemas, es más que la suma de sus componentes, tiene propiedades particulares a las que corresponde un semantismo particular. Ejemplo: al triángulo anterior con elongación vertical, puesto con ese vértice hacia abajo significará «menor equilibrio», si es puesto hacia arriba será «mayor equilibrio». La modelización se debe a la objetivación de las formas (nuestro conocimiento de la gravedad, por ejemplo).
- b) *El carácter integrante de las formas.* Incluso si la forma es descrita por sus tres formemas, posee una individualidad propia. El semantismo se desprende en la media en que percibe ya sea como *enunciado* o como *enunciación*. Como *enunciado*, la forma puede parecerse a un tipo de forma culturalizado. Mientras más se

acerque a ese tipo culturalizado, más el semantismo plástico derivado de sus formemas, estará modelizado por el significado que la cultura le ha impuesto (semantismo extravisual). Ejemplo: el círculo es una forma con simbolismo de «perfección», «divinidad», «negación» etc. El papel de los contextos será determinante en la selección de tal significado: contextos en la unidad plástica (color y textura), como en el contexto externo (otras formas vecinas, unidades icónicas). Como *enunciación*, el formema puesto en evidencia por la forma puede ser considerado como una huella. Puede indicar, y por lo tanto, significar un proceso que se proyecta en el enunciado: tal forma alargada puede significar «rapidez de ejecución» (Groupe  $\mu$ , 1993, 199-201).

### 2.5.3.3. Las formas en sintagma y su semantismo.

Aquí no se verá el papel de los contextos en la asignación de un significado de la forma en el signo plástico completo, ni de su contextualización en un enunciado icónico, esto se verá más adelante en lo referente a la retórica. Pero si se verá el problema de la organización sintagmática de las formas y su semantismo.

Si el semantismo de la forma aislada y de sus formemas proviene de la relación que ésta mantiene con el fondo paradójico, este semantismo estará modelizado por otras formas sobre este mismo fondo. Este es el semantismo terciario de la forma. Tiene dos fuentes: la relación que los *formemas* de las formas mantienen entre ellas, y la relación que las *formas simples* mantienen entre ellas (Groupe  $\mu$ , 1993, 201).

#### 2.5.3.3.1. Las relaciones entre formemas.

Si una forma es producto de tres formemas, y si varias formas coexisten en un mismo fondo, sus formemas mantienen una cierta relación que constituye un *emparejamiento*. Consideremos primero los casos con dos formas únicamente.


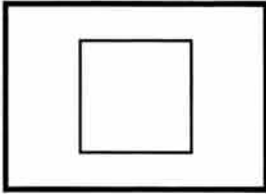
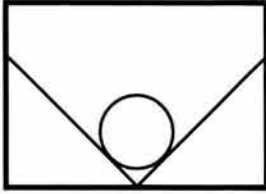
Las posiciones respectivas que ocupan las formas, la una con respecto a la otra, y sus dimensiones, hacen que sea más compleja la relación posicional que cada una mantenía ya con el fondo. Cada forma tiene una energía potencial que es la capacidad de atraer la mirada. Esta «tensión» es determinada por la *dimensión* de la forma sobre el fondo y por su *posición*. Dimensión: una forma muy grande o muy pequeña estará poco contrastada, y su tensión será «pequeña». Posición: ya hemos visto el papel del eje /central-/periférico/, esta tensión se complica cuando hay dos formas. Su tensión recíproca, que proviene parcialmente de sus tensiones aisladas, puede ser «fuerte» o «débil». La «tensión débil» e incluso el «equilibrio», se obtiene cuando dos formas no están ni muy cercanas ni muy alejadas. La «tensión fuerte» se obtendrá cuando las dos formas estén relativamente alejadas. La «tensión nula» se obtendrá cuando dos formas cuando estén muy próximas o muy alejadas. Estos valores no son arbitrarios. El «equilibrio» proviene de la tendencia universal a integrar los hechos aislados en hechos de un rango superior. Cuando hay tensión las formas conservan su «individualidad», al mismo tiempo que crea la unidad superior que es la constelación; la tensión se anula cuando la percepción abole la individualidad de las formas, y cuando la distancia muy grande conserva la individualidad, en cuyo caso, se abole la constelación.

Hemos visto el semantismo de la tensión entre dos formemas de dimensión y de posición. El formema de la *orientación* completa la red de tensiones. Esta complejidad crea nuevos factores de tensión, que se añaden al del centro geométrico, al contorno del fondo y al lugar geométrico de las formas. Las formas con orientación pueden converger sus ejes en un punto en el fondo: el polo, el cual es un punto virtual creado por la lectura del enunciado. El ejemplo más conocido es el punto de fuga. Otros ejemplos son la concetricidad, la intersección, la tangencia etc.

Estos ejemplos de enunciados plásticos sólo han incluido dos formas, pero los enunciados plásticos pueden tener más de dos. Se les llamará poliádicos. Un ejemplo de una relación poliádica es el *ritmo*. Este fenómeno moviliza la repetición de al menos tres acontecimientos comparables: ritmos de colores, de texturas y de formas. En este último caso los ritmos serán siempre de formemas: ritmos de *dimensión*, de *posición* y *orientación*.

El *ritmo de dimensión* ordena las figuras según una ley que afecta al formema: progresión creciente de volúmenes, alternancias etc. El ritmo de posición afecta las distancias respectivas de las figuras, u ordenarlas alrededor de un eje. El *ritmo de orientación* permite alternar las figuras según una medida regular. Muchos motivos decorativos provienen de una conjunción precisa de estos ritmos.

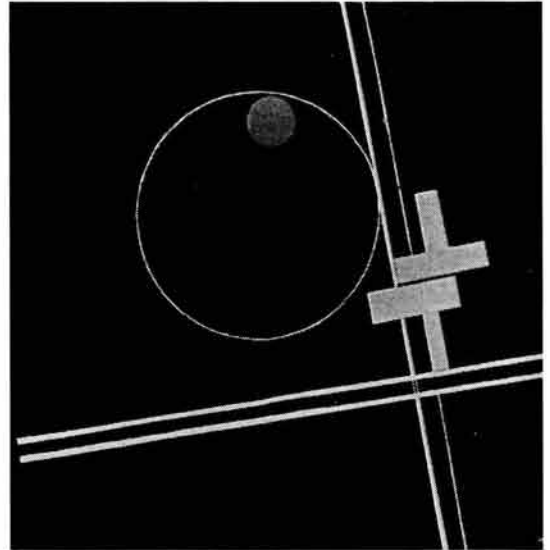
Señalaremos cuatro cosas importantes respecto al ritmo: **1)** su definición misma se homologa con la medida del tiempo, así como la orientación sugiere movimiento. El signo plástico conduce a plantear el problema de la inscripción del tiempo en el espacio. **2)** la repetición de las figuras permite la percepción de superfiguras, que engloban a las rimadas: la repetición regular de puntos da lugar a la línea, por ejemplo. A su vez, estas posiciones tienen una dimensión, una posición y una orientación. Y crean nuevos polos, y nuevas tensiones. **3)** como creador de una superfigura, el ritmo tiene un significado particular: en una secuencia recta de círculos de dimensión creciente, tendremos los significados «expansión» o «aniquilamiento» según el movimiento proyectado. Los formemas de la nueva figura pueden coincidir o no con los de las figuras base. Si coinciden el significado de la superfigura exalta los contenidos de la figura base. Ejemplo: en una serie de círculos concéntricos el ritmo exalta la /concentricidad/ y los significados asociados a ella. Si no coinciden, el significado de la superfigura entrará en conflicto con los semantismos primarios y secundarios. **4)** el semantismo terciario puede no ser ni idéntico a los semantismos primarios y secundarios, ni tampoco contradictorio:

| <i>significante</i>   | <i>significado</i>   | <i>ejemplos</i>  |
|---|--|--|
| <p><b>POSICIÓN</b></p> <p>/concentricidad/<br/>/alto/<br/>/bajo/<br/>/encima de/<br/>/al lado de/<br/>/izquierda/<br/>/delante/<br/>/atrás/ etc.</p> <p><b>DIMENSIÓN</b></p> <p>/grande/<br/>/pequeño/<br/>/largo/<br/>/corto/<br/>/ancho/<br/>/estrecho/<br/>/voluminoso/ etc.</p> <p><b>ORIENTACIÓN</b></p> <p>/centrípeto/<br/>/centrífugo/<br/>/horizontal/<br/>/vertical/<br/>/ascendente/<br/>/descendente/<br/>/a la izquierda/<br/>/a la derecha/<br/>/diagonal/ etc.</p> <p><b>FORMAS (contornos)</b></p> <p>/cuadrado/<br/>/círculo/<br/>/triángulo/ etc.</p> | <p><b>FORMEMAS (1ª articulación)</b></p> <p>/central/-"fuerte", "estable".<br/>/periférico/-"débil", "inestable".<br/>/no central/-"superior", "inferior".<br/>/encima/-/debajo/-"antes"-/después".<br/>/izquierda/-/derecha/-"antes"-<br/>"después" etc.<br/>/dimensión importante/-"dominante".<br/>/dimensión restringida/-"dominada".<br/>etc.<br/>/horizontalidad/-"estabilidad",<br/>"equilibrio".<br/>/verticalidad/-"poco equilibrio".<br/>/diagonalidad/-"desequilibrio" etc.</p> <p><b>FORMAS (2ª articulación)</b></p> <p>1) Las formas exaltan los formemas que las constituyen.<br/>2) La forma tiene un significado propio.<br/>-a) como enunciado: la forma significa un tipo culturalizado (semantismo extravisual) + semantismo plástico + su contexto.<br/>-b) como enunciación: el formema es una huella o indicio.</p> <p><b>FORMAS EN SINTAGMA (3ª articulación)</b></p> <p>1) entre formemas: la interacción entre dos formemas produce significaciones de "tensión fuerte", "tensión débil", "equilibrio", "unión", "individualidad" etc. La interacción entre muchos formemas produce ritmos de dimensión, de orientación y posición que asocian significados como "antes", "después", "crecimiento", "integración", "expansión", "aniquilamiento", "irregularidad", "intruso", "extraño".<br/>2) entre formas: la semejanza o no entre formas produce significados como "parecido", "conformidad", "incongruencia" etc. y que se superpone al de los formemas. Además de la tensión entre formemas, la objetivación de la forma induce sentido.</p> |  <p>El óvalo tiene una posición /periférica/, /baja/ y a la /izquierda/ que puede significar "inestable" o "inferior".</p>  <p>El cuadrado tiene como significados extravisuales "inmutabilidad", "honestidad" y "permanencia" que se refuerzan con sus formemas /central/ y /centrípeto/ en este contexto.</p>  <p>Los triángulos escalenos que se forman son congruentes y significan "declive", mientras que el círculo sobre ellos parece estar detenido justo en medio, y lo asociamos con "inmovilidad" o "estabilidad" al objetivarlo.</p> |

al estar basado el ritmo en una regularidad, la regularidad de la superficie proporciona un criterio para definir la isotopía plástica: un polígono en una secuencia de círculos es un «intruso» que los juegos de niños y los tests psicológicos invitan a buscar, y que constituyen la base de la actividad retórica (Groupe  $\mu$ , 1993, 201-204).

### 2.5.3.3.2. Las relaciones entre formas.

Las relaciones entre formas tienen tales características que se les llamará *semejantes* o *desemejantes*. La relación cualitativa entre formas puede ser descrita en términos de *transformación*, cuando están copresentes transformado y transforme. Ejemplo: dos formas pueden presentar contornos muy diferentes (por ejemplo un cuadrado y un círculo) y tener en común sólo ciertas propiedades topológicas (en este caso sólo el cierre). Podemos decir que una es el producto de una transformación geométrica de la otra. Dos formas con contornos orientados igualmente, pero de distinto tamaño también pueden considerarse como producto de una transformación geométrica. El caso de la simetría es un parecido particular porque presenta numerosas variaciones: simetrías aproximadas, axiales, radiales... el parecido entre formas induce una relación que se superpone a la de los formemas. El semantismo terciario no es sólo producido por la tensión, también por la objetivación de las formas. Ejemplo: un dibujo donde aparecen líneas diagonales manifiesta orientación y genera el significado «desequilibrio»; si se les agregan círculos más o menos tangenciales a las líneas, entonces el «desequilibrio» se refuerza, ya que los círculos que presentan movimiento (orientación de orden cinético) pueden significar «rodar» sobre las líneas (Groupe  $\mu$ , 1993, 204-205).



La objetivación de la forma en esta composición Sin Título de Moholy-Nagy, nos hace percibir como si la forma redonda estuviese a punto de "rodar" sobre los ejes diagonales.

#### Objetivación de la forma.

### 2.5.4. Sistemática del color.

El elemento *color* del signo plástico será estudiado aquí como *objeto teórico*, en donde se verá primero sus unidades en el plano de la expresión, y posteriormente su enlace en el plano del contenido. Este estudio será considerando a los colores asilados y en sus combinaciones. En el plano del contenido también se estudiará la sintagmática de los colores. Como modelo teórico, el color tiene existencia empírica si no se le asocia, en el seno del signo plástico, con la textura y la forma. En el plano de la expresión se articula en tres componentes. Estas variables serán los *cromemas*: la *dominancia* (matiz o tinte), la *luminosidad* o *brillantez*, y la  *saturación*. Toda unidad coloreada se define por su posición en el espacio tridimensional estructurado por estas tres coordenadas (Groupe  $\mu$ , 1993, 205-206).

#### 2.5.4.1. Los significantes del color.

El color es algo que ha sido estudiado de forma exhaustiva durante cientos de años. Hay gran cantidad de teorías sobre el color que lo han formalizado tanto en el plano de la expresión (/puro/-/compuesto/), como en el del contenido («caliente»-«frío»), que la semiótica no puede escoger entre todas estas estructuraciones, ya que todas son válidas. Así, se ofrece sólo un resumen de algunos resultados obtenidos pero formulados en términos semióticos (Groupe  $\mu$ , 1993, 206-207).

##### 2.5.4.1.1. Principales teorías.

###### 2.5.4.1.1.1. Fisiología (síntesis aditiva).

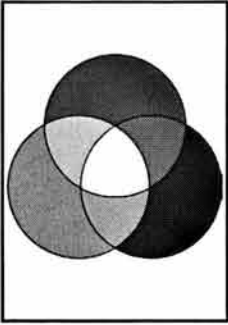
Todos los colores se pueden obtener (excepto el pardo, el dorado y el plateado) a partir de tres luces: es la *síntesis aditiva*. La fisiología ha determinado que en el ojo hay tres tipos de *células conos* sensibles a los pigmentos /azul/, /verde/ y /rojo. También demostró que el cerebro también es importante en la asignación de los colores, y no solamente la sensibilidad de los pigmentos. La simplicidad de la sensación no resulta de la simplicidad de los procesos. Por ser inconscientes, no hay que basarse en la fisiología para establecer un sistema psicológico de los colores (Groupe  $\mu$ , 1993, 207-208).

#### 2.5.4.1.1.2. Tecnología de los pigmentos (síntesis sustractiva).

Esta teoría no es ni física ni fisiológica, sino académica y manipuladora. Los pigmentos usados no son los de la retina, sino los de las materias coloreadas, es la *síntesis sustractiva*. Forma un sistema práctico solidamente aceptado y utilizado por los artistas de todas las épocas, en donde se mezclan unos colores básicos para obtener a los otros: el *magenta*, el *amarillo* y el *cian*. Este es el principio ha dado lugar a otras teorías (Groupe  $\mu$ , 1993, 208).

#### 2.5.4.1.1.3. Ensayo de síntesis semiótica.

F. Thürlemann, miembro de la escuela greimasiana se ha basado en la etnolingüística para establecer su sistema de colores, estructuración hecha con criterios psicológicos y físicos. En él, hay cuatro colores primarios «psicológicos» (simples). El /verde/ es el primario del sistema, ya que la sensación que provoca no lo acerca ni al /azul/, ni al /amarillo/. El /naranja/ y el /violeta/ serán complejos, ya que puede haber un /amarillo-naranja/ y un /violeta-rojizo/, mientras que no existe el /azul-amarillento/. El /rosa/ es un rojo insaturado y el sistema de cuatro colores es cíclico. Pone al /rojo/ con un papel central e incorpora el máximo de hechos pertinentes en el plano de la expresión. El /negro/, el /gris/ y el /blanco/ son estructurados en un conjunto llamado acromático, en el que el /gris/ es el término complejo. Se ha restablecido el lugar del /pardo/ en el conjunto cromático por parte del Groupe  $\mu$  y lo hace figurar como un /naranja supersaturado/. Este esquema tiene desventajas que se verán más adelante (Groupe  $\mu$ , 1993, 209-211).

| SIGNIFICANTE<br>Cromemas: Las unidades que forman la unidad textural   | SIGNIFICADO  |
|--|--|
|  <p><b>Dominancia:</b> es el "color", "matiz" o "tinte". Es la impresión que produce en el ojo la luz emitida por los focos luminosos o difundida por los cuerpos.</p> <p><b>Saturación:</b> es el grado de intensidad de un color que se expresa por la relación de la luminosidad de sus rayos y de la luz blanca de donde provienen.</p> <p><b>Luminosidad o brillantez (brillo):</b> es el cociente de la intensidad luminosa de una superficie dividida por el área aparente que tiene la misma para el observador alejado de ella.</p> | <p>El color tiene tantos significados que hay que remitirse al contexto en el que se inserta para establecer un significado determinado.</p> |

#### Articulación de la unidad color.

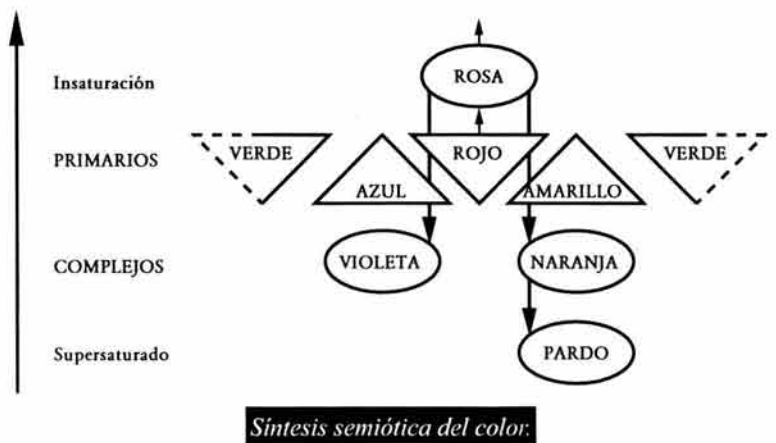
#### 2.5.4.1.2. Principios de estructuración del plano de la expresión.

Los colores son unidades no analizables, esto quiere decir que no distinguen sus componentes (dominancia, luminosidad y saturación). Pero aunque es una unidad del plano de la expresión, no por eso deja de estar constituido por esos *cromemas*. El establecimiento de un sistema del color depende de:

- Describir completamente el color. Esta es la forma de realizar la oposición entre dos campos de un mismo color, en dos niveles diferentes de luminosidad o saturación (tales oposiciones pueden constituir un par de signos coloreados). En términos semióticos, se habla una articulación de unidades, de las cuales las primeras están manifestadas (los colores), y las segundas son virtuales (los cromemas). Los cromemas son unidades significativas: las oposiciones que determinan sus repertorios corresponden a oposiciones en el plano del contenido.
- Percibir el color como manifestación misma, independiente de un objeto.
- Iniciar un proceso de discretización de cada *continuum*. La delimitación de estas unidades es necesaria ya que como fenómenos físicos, los cromemas son de naturaleza continua.

Sólo se podrá hablar de unidades cuando las tres condiciones estén reunidas.

Después de revisar las diferentes «estructuraciones» del color, se ha escogido el de Thürlemann, aunque tiene varios problemas: parte de un sistema de descripción de los colores, y no de un sistema propiamente cromático. Aunque establece que los colores intermedios son continuos en el esquema, es un sistema de conjuntos estrictos. Los triángulos del esquema dependen demasiado de los colores puros, cosa que no sucede en la realidad, y hacen difícil el análisis de los colores compuestos. El modelo debe ser considerado como un comienzo, para abordar imágenes simples. El modelo de Thürlemann debe considerarse como un esqueleto o



armazón. Se relaciona con la física de los colores para su organización y con la psicología de la sensación del color para la elección de los términos base. Esta estructuración hará posible la formulación de conceptos como «oposición», «equilibrio», «ciclo», «antónimo» etc. (Groupe  $\mu$ , 1993, 211-212).

#### 2.5.4.2. Los significados del color.

##### 2.5.4.2.1. Principales teorías.

###### 2.5.4.2.1.1. Psicología social.

Los psicólogos Wright y Rainwater han estudiado las asociaciones de los colores, y han establecido *cinco adjetivos descriptores* a las asociaciones coloreadas: /color brillante y saturado/-«felicidad», /color saturado/-«ostentación», /color poco brillante, pero muy saturado/-«energía», /color azul saturado/-«elegancia» y /rojo oscuro y saturado/-«calor». La /luminosidad/ y la /saturación/ inducen respuestas semióticas profundas, generales e intersubjetivas, mientras que la /dominancia/ está ligada a experiencias personales de las que sólo una parte son comunes a todos, forman idiolectos<sup>6</sup>. Sin embargo, el problema de esta teoría es que se basa en asociaciones que fueron sugeridas con una lista de términos.

Kansaku realizó otra investigación en donde trabajó con pares de colores y no con colores aislados, hablando sólo de los valores afectivos de los colores y no variando en sus pares más que una sola dimensión de la señal cromática. Así surgieron *cuatro factores de apreciación*: «placer», «brillo», «fuerza» y «calor». Los resultados fueron: cuanto más elevada sea la desviación de un par será más «dinámico», «alegre», «fuerte», «neto» etc. y cuanto más disminuya la desviación, más «débil», «ligero», «vago», «suave», «apagado» etc. será este. Estos resultados son satisfactoriamente generalizados, pero usan un vocabulario afectivo difícil de utilizar y los colores no han sido utilizados como signos (Groupe  $\mu$ , 1993, 213-214).

###### 2.5.4.2.1.2. Antropología.

La lingüística comparativa en sus estudios ha concluido que hay once términos cromáticos básicos en las lenguas del mundo: negro-blanco-rojo-verde-amarillo-azul-pardo-violeta-rosa-naranja-gris. También que si una lengua posee sólo tres colores estos son: negro, blanco y rojo (Groupe  $\mu$ , 1993, 214-215).




###### 2.5.4.2.1.3. Sinestesia.

La oposición «caliente»-«frío» corresponde una respuesta subjetiva muy general.

##### 2.5.4.2.2. Principios de estructuración del plano del contenido.

Las teorías presentadas tienen fuertes lazos entre el plano de la expresión y el plano del contenido. Sin embargo, pueden crearse infinidad de lazos más débiles a partir de experiencias personales o con relación a grupos restringidos. Nada los prohíbe ni reprime. Al asociarle un contenido al color, tenemos un signo (puesta en correspondencia de una



| significante   | significado  | ejemplos   |
|--|--|--|
| <p><b>CROMEMAS</b></p> <p>/dominancia/<br/>/luminosidad/<br/>/saturación/</p> <p><b>COLORES (color-suma)</b></p> <p>/azul/<br/>/amarillo/<br/>/rojo/<br/>/verde/<br/>/violeta/<br/>/naranja/<br/>/pardo/<br/>/rosa/<br/>/blanco/<br/>/negro/</p> | <p><b>CROMEMAS (1º articulación)</b></p> <p>Dominancia /azul/, /verde/-"frío"<br/>/amarillo/, /rojo/-"cálido"</p> <p>Saturación /saturado/-"fuerte"<br/>/insaturado/-"débil"</p> <p>Luminosidad /luminoso/-"diurno",<br/>tranquilizante", "inteligible" etc.<br/>/oscuro/-"nocturno", "inquietante",<br/>"misterioso" etc.</p>   |  <p>Esta acuarela está realizada con colores /azules/ y /verdes/ que se asocian con el significado "frío", muy adecuado para representar un gélido paisaje de montaña.</p>  |
|  | <p><b>CROMEMAS EN SINTAGMA (2º articulación)</b></p> <p>/color brillante y saturado/-"felicidad", "resplandeciente"<br/>/color saturado/-"ostentación", "elegancia", "energía",<br/>"fuerza", "concentración"<br/>/color poco brillante, pero muy saturado/-"energía"<br/>/color azul saturado/-"elegancia"<br/>/rojo oscuro y saturado/-"calor"</p> <p><b>COLORES (2º articulación)</b></p> <p>Su significado es variado y depende de determinaciones personales y/o culturales de carácter simbólico.</p>                    | <p>En este cuadro de Van Eyck, el /rojo/ del manto de la Virgen María significa "amor espiritual" y "celo en la fe", lo cual se contrapone a los significados "pasión" o "amor carnal" que popularmente se le asocia.</p>   |
|  | <p><b>COLORES EN SINTAGMA (3º articulación)</b></p> <p>Los colores en sintagma actualizan varios ejes semánticos subjetivos, personales y hasta espontáneos. Además se ven afectados por las otras unidades (otros colores, formas y texturas), por lo que los contenidos pueden ser reforzados o contradecirse, haciendo muy difícil establecer un sistema de significados estable. La única oposición de sentido más universal es "ordenado"- "desordenado"; las otras significaciones sólo se producen en el enunciado.</p> | <p>Los pintores fauvistas eligieron los colores primarios para liberar su subjetividad emocional, y Rouault se inclinó por el azul y el negro para representar sus ideas religiosas y expresar su disgusto por la sociedad burguesa de su época, aunado a su trazo expresionista y grotesco como en Dos Desnudos.</p>  |

### Significación del color.

estructuración del sistema de la expresión y de una estructuración del contenido. Ejemplo: la oposición /verde/-/rojo/ es homologada a la oposición conceptual «permiso»-«prohibición» (Groupe  $\mu$ , 1993, 215-216).

#### 2.5.4.2.2.1. Cromemas.

Cada una de las tres dimensiones del color, tienen ejes semánticos primarios. El cromema *dominancia* es el que tiene más homologaciones, y sobre todas predomina la oposición sinestésica entre colores «fríos» (/azul/, /verde/) y colores «calientes» (/rojo/, /naranja/). Los otros cromemas se mezclan de forma extraña cuando la /dominancia/ no interviene sola. La *saturación* suele asociarse al polo «positivo» de las cinco diferentes semánticas «felicidad», «ostentación», «energía», «elegancia» y «calor». Así se le asigna un contenido al cromema saturación aislado: /insaturado/-«tenué» o «débil» y /saturado/-«intenso» o «fuerte». La *luminosidad* no posee el mismo contenido. Si acompaña a la «felicidad», es antinómica de la «energía» e indiferente a las otras tres diferenciales. La «elegancia» es asociada al /azul/ y el

«calor» al /rojo/ en la dominancia, la cual es indiferente en las otras tres diferenciales. Los restantes cuatro descriptores pueden ser reagrupados dejando de lado la oposición «caliente»-«frío» en dos pares: «elegancia» y «ostentación» por un lado, «felicidad» y «energía» por otro. Si todo color /saturado/ es llamativo, es normal que la «elegancia» lo requiera, forma evolucionada de la «ostentación»; son colores que destacan. En la otra pareja, un color /saturado/ puede significar «energía» y «fuerza», a través del concepto «concentración». Si encima este color es /brillante/ remitirá a «resplandeciente» y «felicidad». Otra oposición muy activa es «puro»-«impuro» (o «simple»-«complejo»). Hay otras dos formas de obtener colores «impuros» a partir de colores «puros»: instaurándolos con blanco, o con otros colores cualquiera. El cromema luminosidad puede formar las parejas de significado «nocturno»-«diurno», «inquietante»-«tranquilizante», «misterioso»-«intangible», el claroscuro en las artes tienen estos significados.

Todos los significados evocados poseen una generalidad que sobrepasa a los colores. Estos significados pueden ser producidos por otros elementos de los enunciados (formas, texturas, el sujeto icónico...) de manera que es difícil atribuir unívocamente contenidos al color. La imagen plástica no está codificada *a priori*, y elige libremente sus determinaciones coloreadas. Todas las estructuraciones citadas están igual y simultáneamente disponibles. *Es imposible construir para el color un sistema jerarquizado como para la textura o la forma.* Según el mensaje considerado, habrá una actualización o no de estas estructuraciones, ya que el enunciado icónico crea su propio sistema de oposiciones de oposiciones coloreadas (Groupe  $\mu$ , 1993, 216-218).

#### 2.5.4.2.2.2. Colores-sumas<sup>7</sup>.

Si consideramos a los colores-sumas cada uno caracterizado por un valor preciso de los cromemas *L*, *S* y *D*, debemos hacer *ejes simbólicos* en vez de ejes semánticos primarios. Esto es debido a que es imposible hacer una lista de los posibles significados de estos, ya que cada cultura e individuos tienen sus propias determinaciones (Groupe  $\mu$ , 1993, 218-219).

### 2.5.4.3. Los colores en sintagma y su semantismo.

#### 2.5.4.3.1. Principales teorías.

Tener un modelo paradigmático de la estructuración física de los colores sólo tiene una utilidad restringida, incluso si agregamos los colores-sumas a porciones de contenido. Esto permite solo unos ejes y señalar gracias a ellos, oposiciones coloreadas, incluso de manera cuantitativa. Este modelo no sirve como guía para la utilización sintagmática de los colores, ya que aunque establece un orden sintagmático, hay total libertad para su uso. Elaborar una retórica del color sería en base a desviaciones de reglas que serían temporales en el enunciado. Este apartado expone tales reglas. Se les llama *reglas de armonía*. Las reglas de asociación se han desarrollando buscando:

- a) apoyarse en bases lo más seguras posibles a partir de la fisiología de la visión, y de las matemáticas.
- b) Poner a punto una descripción cada vez más fina de las combinaciones coloreadas «armoniosas».

La existencia de una regla absoluta y eterna de la armonía del color es imposible. Pero como esta teoría de la armonía es la sensibilidad de una época, es suficientemente estable para que las desviaciones sean percibidas con relación a ella, si estas desviaciones pueden ser reductibles, entonces existe una *retórica del color*. A continuación algunas teorías de la armonía de los colores analizando parejas de conceptos diferentes (Groupe  $\mu$ , 1993, 219-220).

#### 2.5.4.3.1.1. Consonancia-disonancia.

Henry Pfeiffer desarrolló esta teoría. La *armonía consonante* se obtiene de dos tonos que tienden hacia la misma tonalidad intermedia. El color intermedio sería entonces una «media» óptica, es el color que produce la misma sensación que la combinación óptica de los dos colores extremos sobre un disco giratorio. Remitiría a un fenómeno de mediación. La *armonía disonante* sería el color medio de los complementarios que es un gris neutro (suma gris), y estima que los complementarios son disonantes y chillones. El truco para armonizar los complementarios consiste en darles una saturación equivalente.

En términos semióticos de estas definiciones tenemos que dos colores sólo pueden formar una armonía si poseen un elemento mediador común, este presente o no en el enunciado. Esto es el criterio para dividir en dos especies los pares de colores:

- a) Los que poseen un término mediador coloreado y serían por eso armoniosos.
- b) Los que poseen un término mediador gris, y por eso serían disonantes (Groupe  $\mu$ , 1993, 220-221).

#### 2.5.4.3.1.2. Tensión-neutralización.

Johannes Itten es el autor de esta teoría. Para evitar cualquier subjetividad, buscó la armonía del color por medio de la experimentación. Lo fundamental es el contraste sucesivo, en donde el ojo nos hace percibir un cuadrado fantasma verde si cerramos los ojos tras haber mirado fijamente un cuadro rojo: el ojo llama al color suplementario para establecer un equilibrio. El único color que no llama a otro es el gris medio, el cual es el único neutro (otra suma gris). Entonces un mínimo de tensión es obtenido en composiciones coloreadas cuya media es un gris (esta es considerada armoniosa aquí).

En base a esto, Itten construye una esfera de colores en donde estos están dispuestos circularmente a lo largo del ecuador, el blanco y el negro están en los polos y el gris ocupa el centro. Esta esfera es un método sencillo para describir la armonía de dos o varios colores: un color debe ser combinado con su antípoda, de manera que la media sea siempre el gris central (suma gris). A un color no situado en el ecuador, como es insaturado, le corresponderá un color supersaturado. La compensación se hace automáticamente en cuanto a las dos dimensiones. Para armonizar varios colores se los escogerá a lo largo de cualquier gran círculo que una a dos antípodas.

A continuación divide el círculo en doce partes y estima que las combinaciones más interesantes se obtienen al inscribir figuras regulares en este círculo: cuadrado, triángulo equilátero, hexágono, rectángulo etc. Establece que dos colores diferentes «contrastan» según siete tipos de contraste:

1. Contraste del color en sí mismo, entre colores «puros».
2. Contraste clarooscuro.
3. Contraste caliente-frío.
4. Contraste de complementarios (suma gris).
5. Contraste simultáneo (contraste simultáneo de los colores de Chevreul, ver adelante).
6. Contraste de calidad (colores complejos).
7. Contraste de cantidad (por la dimensión de las manchas).

Este sistema es de oposición binaria. Cada color se define por su posición a lo largo de un eje, en el que su desplazamiento se hace de manera continua, sin discretizarlo, pero a cada posición así definida, le corresponde una posición contraria, de tal manera, que se dibuja un sistema del plano de la expresión. Estas oposiciones paradigmáticas (aunque sólo se presentase un color) serían un sintagma en potencia que presentaría al mismo tiempo al color y a su complementario debido al mecanismo fisiológico que produce esta reacción contraste simultáneo).

El problema con esta teoría es que no ofrece una alternativa a los juicios subjetivos, ya que estos últimos provienen de la experiencia de los contrastes (son *a posteriori*). Además la definición de la armonía para Itten sería la abolición de las tensiones coloreadas en el ojo gracias a un equilibrio entre los colores; cuando el ideal de la armonía de los colores sería abolir el color en el gris, como si el color fuera una desviación con relación al gris, la cual debe ser anulada (Groupe  $\mu$ , 1993, 221-223).

#### 2.5.4.3.1.3. Complementariedad-parecido.

Esta es la ley de *contraste simultáneo de los colores*. Fue desarrollada por Michele-Eugène Chevreul. Estos contrastes pueden ser descritos así: los colores están dispuestos a lo largo de una circunferencia, para medir los contrastes, hay que dividir la circunferencia en doce partes (tres colores llamados primarios (azul, rojo, amarillo), tres secundarios (anaranjado, verde, violeta) y seis intermedios. En los radios que unen el centro a la circunferencia figuran la saturación:

en el centro, el blanco, en la circunferencia, el máximo de saturación. Este eje es dividido arbitrariamente en 20°. Tenemos un sistema en dos dimensiones: el matiz (dominancia) y la gama (saturación). Basándose en esto, se proponen leyes *empíricas* de armonía, que extraen las reglas de los acuerdos más *agradables* para el ojo, tal como son percibidos generalmente (Chevreul no explica los orígenes culturales de esto). Estas armonías son de dos tipos: las *armonías de los colores análogos* y las *armonías de contraste*.

En las *armonías de los colores análogos* se encuentran las armonías de gama y de matiz. *Armonía de gama* es cuando se perciben simultáneamente dos actualizaciones de la misma dominancia con dos grados diferentes (pero cercanos) de saturación. *Armonía de matiz* es cuando se perciben simultáneamente dos *dominancias diferentes* (pero cercanas) que presentan el mismo grado de saturación. Estas armonías presentan manifestaciones cercanas cuya yuxtaposición las diferencia más fuertemente. Este es el sentido de la expresión *contraste simultáneo*.

Las *armonías de contraste* actúan cuando percibimos simultáneamente dos tonos muy distantes el uno del otro y que están en el mismo nivel de saturación (contraste de matiz), o los dos cercanos el uno del otro, pero con grados diferentes de saturación (contraste de gama), o también (combinación de los primeros dos contrastes) cuando dos dominancias diferentes se presentan con saturaciones muy diferentes. Mientras que las *armonías de colores análogos* funcionan sobre la proximidad, las *armonías de contraste* funcionan a la distancia (el caso óptimo de armonía lo alcanzan los complementarios). En los dos casos, el contraste resulta reforzado.

Se traduce la diferencia en términos de calidad: los contrastes entre colores alejados «embellecen» los colores actualizados, mientras que dos colores análogos se «insultarían». Estas leyes multiplican los casos de armonía, pero eliminan los casos (mayoritarios) de armonía de cualquier color: sólo están en armonía 1) los colores que figuran en una zona estrecha del diagrama (armonía de los análogos), 2) los que están diametralmente opuestos o casi [contraste de gama], o 3) los que están separados por el valor de una radio o casi (contraste de matiz). Esta teoría proporciona un criterio único de armonía: el de orden. Dos colores en los que no se pueda identificar ninguna relación no están en armonía, y viceversa. La relación en cuestión es o bien la proximidad o parecido (casi identidad de matiz o de saturación), o bien la oposición máxima (complementaridad). Al desorden se le oponen dos tipos de orden. Esto es lo más cercano a un criterio plástico universal (Groupe  $\mu$ , 1993, 223-225).

#### 2.5.4.3.2. Principios de estructuración de los colores en sintagma.

Todas estas teorías convergen en lo siguiente:

- a) tratan de fundar un orden en el campo del color que no sea arbitrario, sino que se base en datos científicos (lo cual no parece siempre conseguirse).
- b) Manifiestan una tendencia a discretizar lo continuo.

Buscan los principios de un orden, de distinguir lo ordenado de lo desordenado. Este orden necesita al menos de dos colores, puede ser una proximidad o una complementaridad. Para tres colores, podrá ser que uno de ellos sea la media armónica de los otros dos. Se ha demostrado que el productor de imágenes manipula el color para estructurarlo a su manera, ya sea mediante variables libres (esto sería imperceptible) o trasgrediendo los datos contenidos en el repertorio de tipos de su cultura. Esta trasgresión no tiene nada que ver con la armonía, concepto que no tiene porque ser acatado por los productores de imágenes: innumerables obras maestras no son armoniosas en este sentido. Sólo se retendrá la pareja «ordenado»-«desordenado» ya que esto es específico del color. Esta oposición es la estructura más general del color, y tiene un número infinito de manifestaciones. Más allá de esta estructuración general hay significación a las opciones cromáticas escogidas por el productor de imágenes, pero estas *sólo pueden emerger en un enunciado. No tenemos porque escoger* entre los modelos propuestos. Cada enfoque es un sistema semiótico que incluye probablemente sistemas particulares diferentes, inclusive antinómicos.

Finalmente, el color en sintagma, que constituye la regla general en la imagen, integra los tres niveles estudiados, y debe ser analizado con relación a los ejes de estructuración propios de cada nivel:

- a) Todo color, como unidad del plano de la expresión, está en un punto preciso de cada una de las tres escalas

de luminosidad, saturación y dominancia cromática. Su manifestación motiva virtualmente toda la gradación posible de cada una de las escalas.

- b) Todo color, como unidad del plano de contenido, se sitúa individualmente en uno o varios de los numerosos ejes semánticos disponibles. Algunos de estos ejes son intersubjetivos, otros personales y ninguno tiene precedencia.
- c) Todo color entra en una red de relaciones con los otros colores del enunciado. Algunas de estas relaciones crean una tensión, otras producen equilibrio.
- d) El conjunto de todas las determinaciones anteriores está confrontado con los otros componentes del signo plástico (formas y texturas) y ocasionalmente con los otros componentes del signo icónico. Esto conduce al refuerzo de unos contenidos y al debilitamiento de otros, y todo esto de forma nueva en cada enunciado (Groupe  $\mu$ , 1993, 225-227).

### 2.5.5 La síntesis plástica y su semantismo.

Si el significante de las formas es una integración de los formemas que lo constituyen, al igual que la textura y el color, entonces el *signo plástico global* ejecuta la integración de estos tres. Esto implica que los significados del color pueden formar oposiciones significativas con la textura, por ejemplo.

Los significados más asociados a la oposición /forma-/color/ son que el color es el «signo de la vida»; la línea el «signo propio del estilo» y pasar de la /línea/ al /color/ es «pasar de la materia del espíritu». La /línea/ es un medio más eficaz de comunicación que el /color/, su estructura es la del «espíritu activamente organizador» y da testimonio de la actividad racional, es «clásica». El /color/ es superior a la /forma/ como vehículo de «expresión». Afecta a los espíritus receptivos y pasivos y estaría ligado principalmente a una actitud «romántica». Todas estas oposiciones pueden ser rebatidas y no pretenden ser universales.

Los colores en la naturaleza se presentan a menudo en grandes masas (el /azul/ del mar, el /verde/ de los bosques, el /amarillo/ de los desiertos etc.), y se pueden asociar a sentimientos («frío, calor, refugio protector» etc.) o acontecimientos dramáticos (sangre derramada). Pero son estas formas, y no los colores los que producen significado.

Otra oposición interesante es la de que el gesto elemental del dibujo es marcar una superficie y dejar una /huella/, dando cuenta así de un «movimiento», mientras que la pintura tiene en menor medida el carácter de «enlace procesal entre la visión y la actividad de la mano». El principio del dibujo es la /línea/, que si es /cerrada/, marca un interior y un exterior. Cerrada o no, marca una «diferenciación del mundo», una «discontinuidad» y un lugar de «información concentrada»: es fácil asociarla a la «actividad racional». Debido a esta libertad del /trazo/ diferenciador, asociamos al /dibujo/ con la «creación del mundo».

El /dibujo a trazos/ lo es de lo «exterior», solo proporciona /contornos/, mientras que el dibujo de lo «interno» se acerca más a la pintura (en colores) mediante la realización de transiciones: /sombreados/, /modelados/, /plumeados/... este /dibujo/ es una «pintura sin color», pero busca rellenar también zonas delimitadas por los trazos, y darles «corporeidad», «presencia física sensible», que se podrá ligar a «afectos».

La «corporeidad» puede surgir de cualquiera de las dos propiedades de la superficie del signo plástico: /color/ y /textura/, sin embargo, la «materialidad» también aparece en las zonas interiores de un dibujo a trazos, aunque a primera vista, sólo propone una /red de líneas/ (Groupe  $\mu$ , 1993, 227-228).

### 2.5.6. Semantismo extravisual.

Antes de pasar a los temas referentes a la retórica visual, es pertinente aclarar brevemente la manera en la que se produce el *semantismo extravisual* de los signos visuales. Es muy claro que un signo icónico nos remite a su referente, su significación es la que está más fuertemente codificada en estos códigos. En el signo plástico el establecimiento del código entre el significante (plano de la expresión) y su significado (plano del contenido) es débil y se establece a partir del enunciado visual del que forma parte. Sin embargo, tanto los signos icónicos como los plásticos son capaces de asociarse a significados que no pertenecen a sus códigos semánticos primarios, y para esto hay que hablar de *denotación* y *connotación*.

### 2.5.6.1. Denotación y connotación.

Cuando un elemento del plano de la *expresión* se corresponde de forma unívoca y directa a un elemento del plano del *contenido*, debido al establecimiento de una *correlación codificadora* establecida entre ellos, hablaremos entonces de *denotación*. En el signo icónico, si tenemos como signo el dibujo de un /gato/, identificamos y establecemos su homologación con nuestro referente y su correspondiente tipo «gato». Sin embargo, si este se encuentra en un enunciado visual en donde también aparece una «bruja», una interpretación cristiana de ese contexto vería en él simbolizado a «Satán», la «oscuridad» o la «lujuria», y si además es /negro/, la «mala suerte» y la «enfermedad». Cualquiera de estas otras significaciones ha sido transmitida por la primera, y nos encontramos ante lo que Umberto Eco llama *superelevación* de los códigos y se conoce como *connotación*.

Hjelmslev es el autor de la «semiótica connotativa», cuya articulación está en el siguiente cuadro:

Una semiótica connotativa es aquella que en el plano de la expresión está constituida por otra semiótica. Hay código connotativo cuando el plano de la expresión es *otro código*. Eco nos dice que una connotación se establece parasitariamente a partir de un código que le antecede, y que no puede transmitirse antes de que se haya denotado el contenido primario (Eco, 1978, 111).

|            |           |             |
|------------|-----------|-------------|
| EXPRESIÓN  |           | CONTENIDO   |
| EXPRESIÓN  | CONTENIDO | Connotación |
| Denotación |           |             |

El contenido de una connotación puede ser transmitido directamente por la expresión del código precedente, y este podría convertirse en una denotación. Si nuestro /gato/ en vez de significar «gato», directamente denotara «oscuridad», entonces sería una denotación. Pero la convencionalización de /gato/ en la cultura ha establecido su significado como el primero, y es la cultura la que establece la distinción entre denotación y connotación. Un código connotativo es un *subcódigo* porque se basa en un código-base.

A este código denotativo se le puede asociar un tercer sistema de contenidos. A nuestro signo /gato/ no se le ha atribuido una sola segunda significación, sino varias («oscuridad», «Satán», «enfermedad» etc.). Estas connotaciones pueden ser o no mutuamente excluyentes, en este caso no lo son, pero tampoco depende una de la otra. Podemos incluir una connotación del signo /gato/ distinta de las anteriores, las cuales pertenecen a los códigos del cristianismo, y que proviene de los egipcios, para los cuales un /gato/ representaba al dios «Set» en su aspecto nocturno. Así, cualquiera de las denotaciones anteriores puede entrar en el siguiente esquema que estructura las connotaciones múltiples.

|                    |            |           |             |
|--------------------|------------|-----------|-------------|
| CONTENIDO          | EXPRESIÓN  | EXPRESIÓN | CONTENIDO   |
| "ATRIBUTO DE ISIS" | CONTENIDO  | EXPRESIÓN | "SATÁN"     |
|                    | "DIOS SET" | CONTENIDO | "OSCURIDAD" |
|                    | EXPRESIÓN  | CONTENIDO |             |
|                    | /GATO/     | "GATO"    |             |
| Connotación        | Denotación |           | Connotación |

La elección de cualquiera de estas connotaciones está no está en función de la teoría de los códigos, sino al contexto pragmático donde se inserta el signo y a la teoría de la producción de los signos (Eco, 1978, 112-113).

### 2.5.6.2. Las marcas denotativas y marcas connotativas (porqué un signo icónico no denota).

Eco, al aclarar la forma en la que se produce el *significado* de un *significante* establece que este debe referirse 1) a una red de posiciones dentro del mismo campo semántico (sistema A) y 2) a una red de posiciones dentro de campos semánticos diferentes (sistema B). Estas posiciones son las *marcas semánticas* del semema (unidad semántica), y pueden ser denotativas o connotativas. Las *marcas denotativas* son aquellas cuya suma (o jerarquía) constituye e identifica la *unidad cultural* a la que corresponde el significante en primer grado y en el que se basan las connotaciones sucesivas. Las

*marcas connotativas* ayudan a constituir una o más unidades culturales expresadas por la función semiótica previa.

Una marca denotativa es una de las posiciones dentro de un campo semántico (sistema  $x$ ) en el que el código hace corresponder un significante sin mediación previa. Una marca connotativa es una de las posiciones de un campo semántico (sistema  $y$ ) con la que el código hace corresponder un *significante* a través de la mediación de una marca denotativa precedente, con lo que se establece la correlación entre una función semiótica (signo) y una nueva entidad semántica (otro significado).

En la teoría de la producción de los signo podemos hablar del *referente*. Aquí, una *denotación* es una *unidad cultural* o propiedad semántica de un semema dado, que también es una propiedad reconocida culturalmente de su posible referente. Una *connotación* es una *unidad cultural* y propiedad semántica de un semema dado transmitido por la denotación precedente, y no corresponde necesariamente a una *propiedad reconocida* culturalmente de su posible referente.

El signo visual /gato/ denota «gato» y connota «lujuria» en un contexto cristiano. «Gato» es una unidad cultural que se corresponde a un animal mamífero de la familia de los felinos que se supone como *real*. La «lujuria» no es una propiedad del supuesto referente, sino un significado que surge debido a la mediación del contenido del *referente*. La denotación debe ser entendida como una *propiedad semántica* y no como un *objeto*, cuando hablemos de un signo que se refiere a un objeto se debe hablar de *referencia* y no de denotación. La denotación es el contenido de la expresión y la connotación el contenido de una función semiótica (Eco, 1978, 158-161).

### 2.5.6.3. Semantismo sacopeplástico, sacopeiconoplásticos y extravisual.

El Groupe  $\mu$  se ha basado en estas conclusiones para establecer su teoría de la producción del signo icónico mediante un modelo triádico en donde se conjugan los conceptos de referente, significante y tipo, y en donde la denotación no tiene cabida. En su modelo del signo plástico es difícil hablar de denotación y connotación. El signo plástico establece su significado primario a partir del enunciado visual. Este es unívoco y directo, pero lo es en base a las relaciones que el referente establece en el signo visual, por lo tanto, también estamos hablando de los objetos. Aquí tampoco es posible hablar de denotación. El significado primario que un signo plástico puede tener fuera de su contexto y que no

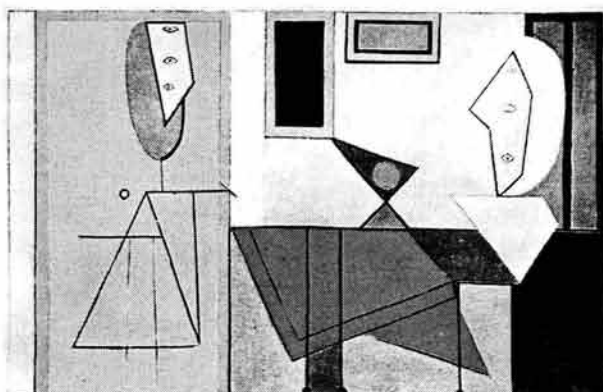


| PLANO DE LA EXPRESIÓN                     | PLANO DEL CONTENIDO   |                               |
|---|-----------------------|-------------------------------|
| <i>Signo Icónico</i>                      | <i>Tipo icónico</i>   | <i>Semantismo Extravisual</i> |
| 1.- /hombre con poncho y sombrero negros/ | "Giovanni Arnolfini"  | "espíritu que se entrega"     |
| 2.- /mujer encinta con vestido verde/     | "Esposa de Arnolfini" | "espíritu que se entrega"     |
| 3.- /perro pequeño/                       | "perro"               | "mandamiento bíblico"         |
| 4.- /zapatos de madera/                   | "zuecos"              | "fidelidad"                   |
| 5.- /espejo circular/                     | "espejo"              | "pureza"                      |

El Matrimonio de Giovanni Arnolfini, de Van Eyck, tiene un significante /hombre con poncho y sombrero negro/ cuyo tipo icónico y referente es "Giovanni Arnolfini", aunque en este contexto de matrimonio también podría considerarse como "novio" o "esposo" o inclusive sólo el tipo "hombre" (debido a la variación del nivel del análisis). Este contexto de matrimonio permite que a "Giovanni" se le pueda atribuir el significado extravisual de "espíritu que se entrega". De la misma manera, los demás significantes de este enunciado visual pueden tener otro significado extravisual.

**Semantismo en el signo icónico.**

se refieran al objeto puede considerarse como denotación, si se identifica como una propiedad semántica del mismo y si así lo establece la cultura. Por ejemplo el color /negro/ es asociado por la cultura occidental al significado «muerte», y se podría decir que este es una propiedad semántica del primero, /negro/ denotaría «muerte». Sin embargo, aunque esto es posible para un signo plástico aislado, aquí forma parte de un enunciado visual en donde su significado está dado en función a la remisión del objeto percibido, aunque para su análisis esté diferenciado. El signo visual en la producción del mismo no tiene denotación. El Groupe  $\mu$  entonces ha ordenado los posibles significados del signo plástico evitando llamarles denotativos o connotativos. Al significado que una cultura ha dado al signo plástico de forma unívoca, directa y es autónomo le llama semantismo sacopeplástico. Al que se le asocia por su concomitancia con el signo icónico: sacopeiconoplástico. Y al que le correspondería como connotación por ser otra función semiótica: semantismo extravisual. Esto último aplica tanto para el signo icónico como para el plástico.



El cuadro *El Estudio*, de Picasso, es la abstracción de un artista haciendo una obra, teniendo como modelo un busto blanco, enfrente de una mesa con mantel rojo. Analicemos el /óvalo gris/ que se supone es su cabeza. Olvidemos toda referencia al icónismo. La dimensión, posición y orientación de la forma /ovalada/ es determinada gracias a las oposiciones estructurales hechas con las otras formas geométricas, con las cuales establece una tensión que se "equilibra" mediante la composición, y se conjuntan creando una "congruencia". Su dominancia /gris/ es "fria" y "débil" y crea un "contraste moderado" al oponerla al campo amarillo tras ella. La pintura gris es /plana/ y puede significar "tranquilidad". Retomando el contexto icónico las unidades estructurales del signo plástico forman nuevos significados. El /óvalo gris/ forma la "cabeza" de la figura, invocando su carácter "racional", la uniformidad del color puede corresponderse a la "unidad de las ideas" del artista, y el color /gris/ es asociado con el color del "cerebro", de donde proviene la expresión "materia gris". De cual es el mecanismo del signo iconoplástico y su significación se hablará en los siguientes capítulos.

| PLANO DE LA EXPRESIÓN |  | PLANO DEL CONTENIDO   |  |  |                           |                                |                        |
|-----------------------|--|---|--|--|---------------------------|--------------------------------|------------------------|
| Significante Plástico |  | 1ª articulación subunidades   | 2º articulación unidad   | 3º articulación otras unidades   | Semantismo Sacopeplástico | Semantismo Sacopeiconoplástico | Semantismo Extravisual |
|                       |  | Semantismo de las oposiciones estructurales   |  |  |                           |                                |                        |
| Forma                 | /óvalo alargado vertical, arriba, al lado izquierdo/ | formemas /vertical/-"poco equilibrio"/arriba, al lado izquierdo/-"superior"/dimensión restringida/-"dominado" | exaltación de formemas /forma/-"desequilibrio" forma integrante /contorno/-"óvalo" "absoluto incomprensible" | Relaciones entre formemas "equilibrio" Relaciones entre formas "congruencia" | "absoluto incomprensible" | "cabeza"                       | "racional"             |
| Textura               | /campo de pintura gris plano/                        |   | /pintura plana/"liso", "uniforme", "tranquilidad"  |  |                           | "cabeza"                       | "uniformidad de ideas" |
| Color                 | /gris/   | /gris/-"frío" /poco saturado/-"débil" /poco luminoso/-"desalentador"  | /gris/-"neutro", "duelo", "inmóvil", "sin gracia"  | Relaciones entre colores "contraste moderado"                                | "neutro" "duelo"          | "cabeza"                       | "materia gris"         |

### *Semantismo en el signo plástico.*

#### Resumen.

##### *Apartado 2.5. El signo plástico.*

El análisis de los signos visuales no se limita sólo a la figuración. Hay relaciones puramente plásticas, independientes en teoría (no en la práctica) de las relaciones de carácter icónico. Lo plástico y lo icónico son parte del universo perceptivo; en donde algunos son signos si en el análisis son descalificados como objetos autónomos y valen por su función de remisión a lo que no son. Pero no todo fenómeno describable físicamente tiene una función semiótica además que todo proceso semiótico esta basado en un subsuelo sensorial.

El código plástico moviliza valores muy variables que al describirlos fuera del momento en que ocurren se puede tener un nivel de abstracción muy alto. Por lo tanto, el significado de un signo plástico sólo se da dentro de su contexto.



Un enunciado plástico es un sintagma de formas, colores y texturas, además de los conjuntos formados por unos y otros. Su significado es relacional y topológico ya que sus unidades están estructuradas por el sistema y no por un código.

El análisis plástico sólo se puede realizar mediante oposiciones estructurales que den cuenta de las formas, colores y texturas: /alto/-/bajo/, /cerrado/-/abierto/, /puro/-/compuesto/ etc.

Estas parejas son la actualización en el sintagma de estructuras que existen en el modelo. Esto no se contradice con el hecho de que las parejas de oposiciones no tiene un significado constante fuera de su actualización, ya que son objetos semióticos hipotéticos.

#### *El sistema significante.*

En el plano del significante las unidades simples no existen fuera de toda actualización, lo son en función de oposiciones existentes en el paradigma y el sintagma. Los términos estructurales se realizan en y por el mensaje. Pero estas actualizaciones lo son de experiencias anteriores, de estímulos ya comparados y estructurados, por lo que a cada elemento reconocido se le puede asignar un lugar en las parejas de opuestos que constituyen los elementos del sistema. Estas relaciones no son unívocas de antemano, sino que se definen en el enunciado y pueden transferirse. El enunciado visual inhibe o excita la identificación de parejas de oposiciones, las que si no se manifiestan, no existen más que en el paradigma. El enunciado también da su lugar a los elementos del sistema.

#### *El sistema significado.*

La relación semántica del enunciado plástico es difícil de establecer, fuera de toda relación sintagmática, no se puede establecer un valor a un elemento aislado, pero hay un repertorio de significados estables de la semiótica plástica. Estos son tomados como hipotéticos y son: a) semantismo sacopeplástico (oposiciones de expresiones plásticas repetidas sistemáticamente con los mismos valores semánticos), b) semantismo sacopeiconoplástico (al coexistir un elemento icónico con uno plástico, el primero puede asociar al segundo sus valores, actualizados o no) y c) semantismo extravisual (valores permanentes de un elemento o un pareja, todos son casos de simbolismo, en donde la relación es arbitraria y relaciona tipos abstractos).

El signo plástico tiende hacia la noción de huella o de índice, ya que sus elementos pueden interpretarse como producto de una disposición psíquica o física particular. La remisión indiciaria es binaria y motivada.

#### *Textura.*

La textura de una imagen es su microtopografía. Está constituida por la repetición de elementos. Es una propiedad de la superficie como el color. Está formada por texturamas constituidos por dos parámetros: los elementos repetidos (figuras) y la ley de repetición de esos elementos (ritmo).

La textura puede tener un significado emocional y global. Está ligada a la tercera dimensión y a sugerencias táctiles, específicamente motrices (expresivos y emocionales).

La clasificación de las unidades texturales depende de sus elementos microtopográficos (el soporte y su materia) y la ley de repetición de los elementos (que depende del soporte y la manera del movimiento). Los signos texturales se dividen en grano y máculas o manchas.

#### *Forma.*

La forma es considerada de manera pura. Sin considerar el color ni la textura, es un objeto teórico. Los elementos que forman esta enunciado son la forma y el fondo.

La forma puede definirse por tres parámetros: la dimensión, la posición y la orientación. La articulación de estos tres rasgos no contradice la posición de la actualización en el momento del signo plástico. Las formas pueden ser regulares al compararlas y esta comparación es la que produce la forma a partir de la percepción de figuras. La misma noción de forma supone la existencia de caracteres invariantes. La comparación puede ser al interior de un solo enunciado cuando tiene varias formas o de dos enunciados. Para describir las regularidades se usa un metalenguaje descriptivo o formemas: /verticalidad/, /ausencia de cierre/, /horizontalidad/, /clausura/, /concentricidad/ etc. Se pueden sistematizar de muchas maneras, pero sólo existe un número limitado porque son estructuras semióticas, resultado de la proyección de nuestras estructuras perceptivas.

Se considera al fondo como un percepto indiferenciado, estable y último (ideal).

Los formemas son: posición, dimensión, orientación. Su contenido es la repulsión, la dominancia y el equilibrio, sin olvidar que son formas puras y aisladas, no formas actualizadas, por lo que su semantismo puede ser mostrado u ocultado por su contexto.

El semantismo secundario de las formas es complejo y se establece: a) las formas ponen en evidencia cualquiera de los formemas que las constituyen y b) el carácter integrante de las formas (el semantismo desprendido cuando la forma se considera como un enunciado o enunciación).

El semantismo terciario de la forma está dado por los semantismos anteriores y otras formas sobre el mismo fondo: la relación que los formemas de las formas mantienen entre ellas y la relación que las formas simples mantienen entre ellas.

### *Color:*

El color es considerado como objeto teórico, aislado y en combinaciones. Sus unidades estructurales son los cromemas: dominancia (matiz o tinte), la luminosidad (o brillantez) y la saturación.

Todas las teorías sobre el color que lo han estructurado tanto en el plano de la expresión como en el del contenido son válidas para la semiótica (fisiología, tecnología de los pigmentos y ensayo de síntesis semiótica).

Los colores son unidades que no distinguen sus componentes (cromemas), aunque no por ello deja de tenerlos. El establecimiento de un sistema del color depende de: a) describir completamente el color, b) percibir el color como manifestación independiente y c) iniciar un proceso de discretización de cada continuum. Sólo se podrá hablar de unidades cuando estas condiciones estén reunidas.

Los significados del color pueden estar dados por diversas teorías: la psicología social, la antropología y la sinestesia.

Las teorías presentadas tiene fuertes lazos entre el plano de la expresión y el del contenido, pero pueden darse lazos más débiles a partir de experiencias personales o en grupos reducidos. Todos son posibles.

Cada cromema tiene ejes semánticos primarios. La dominancia es la que más homologaciones tiene. Todos los significados evocados tienen una generalidad que sobrepasa a los colores, estos significados pueden ser producidos por los otros elementos del enunciado. Es imposible construir para el color un sistema jerarquizado como para la textura o la forma. Según el mensaje considerado, habrá una actualización o no de parejas de oposiciones.

No hay un modelo principal para estructurar a los colores en sintagma, ya que hay total libertad para usar los colores. Para elaborar una retórica del color es necesario unas reglas que serían la base de las desviaciones, y que serían temporales en los enunciados. Serán las reglas de armonía. Estas reglas no son absolutas ni eternas: a) consonancia-disonancia, b) tensión-neutralización y c) complementariedad-parecido.

Todas estas teorías intentan fundar un orden en el campo del color que no sea arbitrario, sino basado en datos científicos y tienden a discretizar lo continuo. Sin embargo, el productor de imágenes estructura el color a su antojo, transgrediendo el repertorio de su cultura. Sólo la pareja «ordenado»-«desordenado» se mantiene ya que es la estructura más general del color. Las significaciones de oposiciones cromáticas sólo tienen significación dentro de un enunciado.

En conclusión, el color en sintagma, que constituye la regla general en la imagen, integra los tres niveles estudiados, y debe ser analizado con relación a los ejes de estructuración propios de cada nivel: a) Todo color, como unidad del plano de la expresión, está en un punto preciso de cada una de las tres escalas de luminosidad, saturación y dominancia cromática. Su manifestación suscita virtualmente toda la gradación posible de cada una de las escalas. b) Todo color, como unidad del plano de contenido, se sitúa individualmente en uno o varios de los numerosos ejes semánticos disponibles. Algunos de estos ejes son subjetivos, otros personales y ninguno tiene precedencia. c) Todo color entra en una red de relaciones con los otros colores manifestados en el enunciado. Algunas de estas relaciones crean una tensión, otras engendran una impresión de equilibrio. d) El conjunto de todas las determinaciones anteriores está confrontado con los otros componentes del signo plástico (formas y texturas) y eventualmente con los otros componentes del signo icónico. Esto conduce al refuerzo de unos contenidos y al debilitamiento de otros, y todo esto de forma nueva en cada enunciado.

Si el significante de las formas es una integración de los formemas que le constituyen, al igual que la textura y el color, el signo plástico global integra a los tres, por lo que los significados de sus unidades estructurales pueden oponerse unos con otros.

(Notas)

<sup>1</sup> Topología: parte de la geometría relativa a las propiedades de las superficies que, mediante las necesarias deformaciones, pueden transformarse unas en otras.

<sup>2</sup> Sácope: súbdito o tributario.

<sup>3</sup> Entendido aquí siempre como soporte físico, es decir, la materia que contiene a los demás elementos.

<sup>4</sup> Zurrapa: brizna o pelusa que forma el asentamiento de los líquidos.

<sup>5</sup> La doble articulación es un concepto desarrollado por André Martinet con el que planteaba que la lengua era un sistema de signos diferente y único de los demás por esta razón: la lengua está formada por *monemas*, que son sus unidades primarias, tienen significación y les llama *elementos de primera articulación*. Estos pueden ser analizados posteriormente por los elementos del siguiente nivel. Los monemas se combinan entre sí y forman sintagmas, que se llaman *fonemas*; son las unidades mínimas del segundo nivel y les denomina *elementos de segunda articulación*. Umberto Eco, entre otros, ha demostrado (Eco, 1999, 219 y siguientes) que no todos los procesos significativos tienen que producirse de la misma manera, que hay códigos comunicativos con tipos de articulación distintos o sin ellos, entonces la doble articulación no es el único; y que hay códigos en los que los niveles de comunicación son permutables.

<sup>6</sup> Es la individualización de la experiencia en el habla.

<sup>7</sup> Se refiere a los colores analizados como una unidad, no descompuesto en sus cromemas.

## 2.6. Retórica visual fundamental.

### 2.6.1. Programa de una retórica visual fundamental.

El objetivo general de la retórica es describir el funcionamiento retórico de todas las semióticas mediante operaciones idénticas en todos los casos.

En todos los campos de la semiótica las *figuras retóricas* se pueden describir por operaciones de *supresión*, de *adjunción*, de *supresión-adjunción* y la *permutación*, variando sólo las unidades a las que se les aplica. La primera tarea de una retórica particular es definir los subsistemas homogéneos, precisando y asilando las unidades a las que pueden aplicarse las operaciones retóricas. Al distinguir entre signos plásticos e icónicos que integran los mensajes visuales, aislamos sistemas distintos y proporcionan al retórico un nuevo programa: preguntarse sobre como la retórica ha abordado los dominios icónico y plástico, y si lo ha sido igual en los dos casos.

La retórica es la transformación reglada de los elementos de un enunciado, de manera que en el grado percibido de un elemento del enunciado, el receptor deba suponer dialécticamente un grado concebido. Las fases de la operación son:

- Producción de una desviación que se llama *alotopía*.
- Identificación.
- Nueva evaluación de la desviación.

Estas operaciones siguen leyes muy estrictas que serán detalladas más adelante. Ejemplo: en un collage famoso de Max Ernst se percibe una alotopía entre una *cabeza de pájaro*, y el *cuerpo humano* que la sostiene. Una resolución de esta alotopía consiste en considerar la cabeza de pájaro como el *grado percibido* icónico, y la cabeza supuesta del ser cuyo cuerpo está manifestado, como el *grado concebido*.

Es necesario entender primero: las reglas de los enunciados plásticos e icónicos que llevan al receptor a **1**) a considerar un enunciado particular (o parte del enunciado) como *no aceptable* (no gramatical), y **2**) a *proyectar* en él tal grado concebido. Segundo: observar la *relación* que es posible entre grado cero concebido y grado percibido. Es este lazo el que le da su *especificidad* a tal o cual figura en retórica, y el que le confiere su *efecto* a su eficacia en un enunciado dado. La naturaleza de esta relación viene de dos



La desviación o alotopía percibida en este collage *Une Semaine De Bonté* de Ernst, es la cabeza de pájaro sobre el cuerpo de un hombre. El grado percibido es la cabeza del ave que está en lugar de la cabeza humana, que es el grado concebido.

**Enunciado retórico.**

variables: a) las *reglas del dominio* al que se aplica la operación retórica, y b) la *operación misma*.

Las *reglas del dominio*: una supresión en el dominio de los metaplasmas (afectan al elemento en sus subelementos, la forma de la expresión) conduce al apócope o a la aféresis. El efecto de esto es muy diferente del de una supresión en el dominio de los metasemas (modificación de las agrupaciones de los semas del grado cero), en donde conduce, por ejemplo, a una sinécdoque (tomar lo menos por lo más) generalizadora. La *operación misma*: en un mismo campo, dos operaciones distintas, como la supresión o la sustitución, poseen potencialidades distintas. La metáfora (modificación del significado de una unidad) es muy eficaz en campos tan variados como la publicidad, la poesía o la filosofía, y es debido a su carácter poderosamente mediador, que a su vez se debe a la operación de sustitución que la genera.

El programa completo de la retórica de los mensajes visuales, dentro de un programa de retórica general sería:

- 1.-Elaborar las reglas de segmentación de las unidades que serán objeto de las operaciones retóricas, en los planos icónico y plástico.
- 2.- Elaborar las reglas de lectura de los enunciados.
- 3.- Elaborar las reglas de lectura retórica de esos enunciados.
- 4.- Describir las operaciones retóricas que actúan en esos enunciados.
- 5.- Describir las diferencias posibles entre los grados percibidos y grados concebidos, y llegar a una taxonomía de figuras.
- 6.- Describir el efecto de estas figuras.

Los primeros dos puntos del programa ya se han visto en los puntos anteriores. Los otros cuatro serán estudiados adelante. En seguida reagruparemos algunas consideraciones generales. El programa mostrará que hay una gran disparidad entre los dos planos con relación a la semiótica, ya que esta funciona mejor en enunciados cuyos signos dependen de un código muy formalizado (como en el signo icónico); y a la vez se demostrará que si existe una retórica del signo plástico. Se opondrán en general una *semiótica fuertemente codificada* contra una *débilmente codificada*, ya que esta oposición explica la disparidad anterior: muestra la dificultad de que existe en el caso de lo plástico (una semiótica débilmente codificada) de definir un *grado cero*. Este concepto será redefinido para describir una retórica. La distinción propuesta entre *grado cero general* y *grado cero local* ayudará a establecer la retórica del signo plástico.

Si la condición indispensable para que exista una retórica visual es la posibilidad de *distinguir* en ciertos mensajes un grado concebido que coexiste con un grado percibido, ¿la imagen es capaz de ello? Debemos también estudiar el lazo que se establece entre grado percibido y grado concebido. Esto desembocará en una primera clasificación de las figuras retóricas visuales (Groupe  $\mu$ , 1993, 231-234).

## 2.6.2. Retórica y semióticas

### 2.6.2.1. Dos tipos de semióticas.

#### 2.6.2.1.1. Semióticas fuertemente codificadas.

Las *semióticas fuertemente codificadas* (que llamaremos *tipo 1*) poseen dos características no necesariamente ligadas entre ellas: a) la división entre los planos de la expresión y del contenido es muy clara entre ellas (la formalización de la substancia produce unidades con contornos relativamente estables y fácilmente identificables como unidades), los conjuntos que se aprecian en ellas son conjuntos estrictos. b) la relación entre las unidades de cada uno de los planos está fuertemente codificada.

Estas semióticas están fuertemente hipercodificadas, estabilizadas institucionalmente, y las relaciones que unen los planos de la expresión y del contenido tienden hacia la biunivocidad, entonces las unidades adquieren un valor en el sistema,

| <i>Semióticas</i>                 | <i>Ejemplos</i>  | <i>Código</i> |
|-----------------------------------|--|---------------|
| Tipo 1<br>Fuertemente codificadas | Lenguaje oral<br>Lenguaje escrito<br>Signos icónicos<br>Señales de tránsito<br>Código morse etc. | Previo        |
| Tipo 2<br>Débilmente codificadas  | Signos plásticos   | Al momento    |

**Tipos de semióticas.**

independientemente de su actualización en mensajes. Esto sistemas pueden tener una primera descripción fuera de los enunciados, con ayuda de un diccionario y una sintaxis (Groupe  $\mu$ , 1993, 234).

### 2.6.2.1.2. Las semióticas poco codificadas.

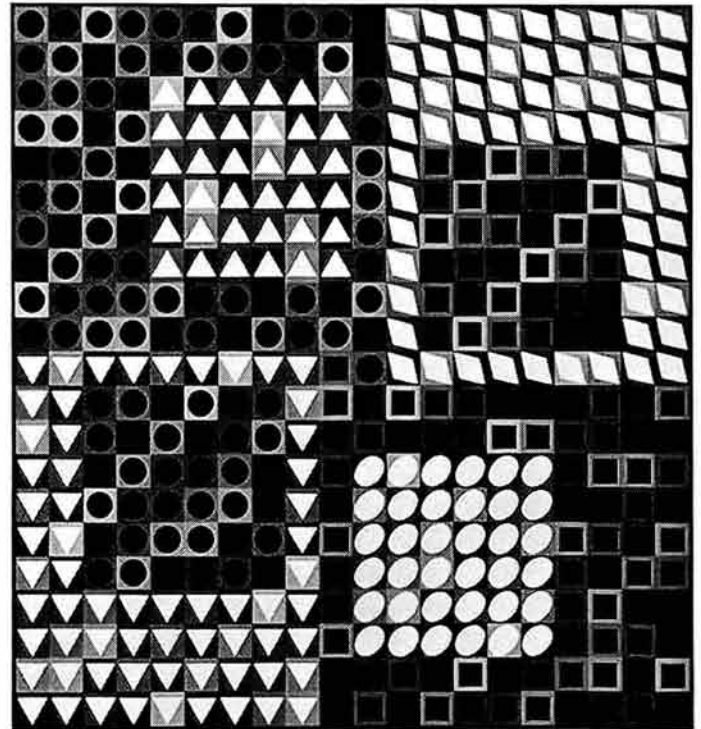
Las *semióticas poco codificadas* (tipo 2) tienen características inversas a las del tipo 1: a) la formalización del plano de la expresión y del contenido tiende hacia la fluidez: los conjuntos que se perfilan en ellos son vagos. b) el lazo entre los conjuntos vagos de los dos planos es inestable, difícil de establecer.

Las relaciones entre el plano de la expresión y del contenido son menos rigurosas, y por lo tanto, son plurívocas, el valor de los signos varía con los contextos. Las características a) y b) de las semióticas de tipo 2 no están ligadas necesariamente, o el carácter vago de los conjuntos puede ser sólo la característica de un solo plano (el de la expresión o el del contenido). Ejemplo: en una composición de Vasarely se ven unidades de expresión fácilmente segregables y muy organizadas entre ellas (el enunciado parece una semiótica de tipo 1), pero ningún contenido es dado al espectador por un diccionario que anteceda al enunciado (se presenta la característica b) de las semióticas de tipo 2). En este caso, el espectador participa en la atribución de contenidos a las unidades del enunciado y al enunciado en su conjunto.

Esta atribución de contenido no tiene ningún carácter de necesidad. Cuando no ocurre, *no hay signo*. Cuando ocurre, porciones de contenido, tanto estrictas como vagas, pueden ser asociadas con formas de la expresión.

Esto demuestra que no hay una simple polarización tipo 1 *versus* tipo 2, sino un *continuum* que nos hace ir de la fácil asociación de contenidos a una difícil:

- A) expresión estrictamente formalizada + contenido estrictamente formalizado + lazo estable.
- Ba) expresión estrictamente formalizada + contenido poco formalizado + lazo inestable.
- Bb) expresión poco formalizada + contenido estrictamente formalizado + lazo inestable.
- C) expresión poco formalizada + contenido poco formalizado + lazo inestable.



La composición de los signos es comprensible y coherente, pero no hay ningún diccionario anterior que nos indique el semantismo de la estructuración de Our-MC de Victor Vasarely.

**Falta de diccionario.**



Retrato de Familia (der.) de Antonio Reynoso pertenece a la semiótica tipo 1, y Veo de Nuevo en mi Memoria mi Querido Udnie (izq.) de Francis Picabia, a la semiótica tipo 2.

**Ejemplos de tipos de semiótica.**

Ejemplos de las semióticas tipo 1: el bastón blanco del ciego, las flechas indicadoras, los logotipos más famosos, los estereotipos icónicos, el humo de la elección papal, la lengua etc. Los signos plásticos son la semiótica tipo 2 (Groupe  $\mu$ , 1993, 235-236).

### 2.6.2.2. Estrategias retóricas.

En los sistemas tipo 1 producir, identificar y reevaluar desviaciones es fácil. Para producir la desviación basta con apartarse de una de las reglas del sistema, y cuanto más cerrado el sistema, más fácil es. La copresencia de una cabeza y un cuerpo es constitutiva de una isotopía, pues estos dos determinantes se integran en un signo de rango superior. El ejemplo de Max Ernst trastorna esta regla de isotopía. Se puede producir un enunciado visual en el cual una cafetera tendría ojos, o incluso un gato con un rabo echando humo. Para codificar o descodificar una figura retórica en un sistema de tipo 1 basta con conocer las *reglas previas* de ese sistema: las cafeteras no tienen ojos y los troncos humanos tienen encima cabezas humanas.

Por definición en las semióticas de tipo 2 (de los que depende el signo plástico) *no hay código previo*. No hay conocimiento de ninguna regla, por lo que no puede haber desviación, ni identificación ni reevaluación de estas desviaciones inexistentes, ni por lo tanto, semiótica.

Esto debe ser corregido para poder desarrollar una semiótica del signo plástico. Así, hay que distinguir dos conceptos distintos del *grado cero*, que hasta cierto punto es ambiguo: *grado cero local* (al cual se le añadirá un *grado cero pragmático*) y *grado cero general* (Groupe  $\mu$ , 1993, 236-237).

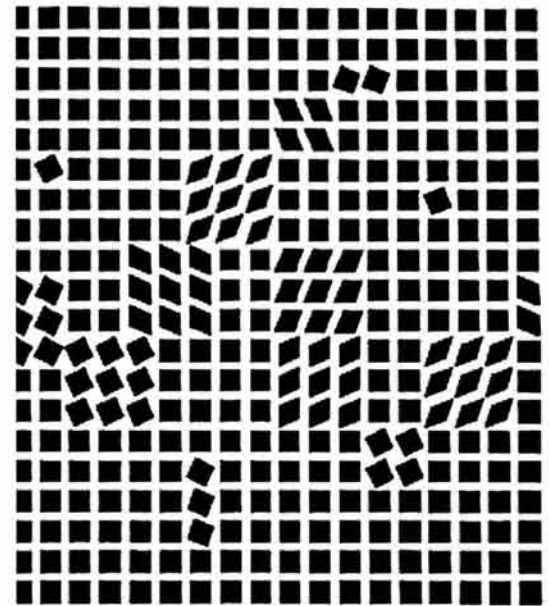
### 2.6.2.3. Grados cero general y local.

El *grado cero general* es proporcionado por el conocimiento previo del código: los modelos del cuerpo humano o de la cafetera en la competencia enciclopédica. Es el conocimiento de una norma o normas que establecen cuales son las características de algo, como es su estructuración. Sin embargo, existen *dos tipos* de grado cero general.

La *isotopía* de un enunciado proporciona el *grado cero local*. El concepto de isotopía se creó en semántica estructural para dar una base a la idea de *totalidad de significación postulada* en un mensaje o incluso un texto completo. El discurso se definiría por las reglas lógicas de encadenamiento de secuencias y por la *homogeneidad* de un nivel dado de los significados. En la medida en que los mensajes visuales presentan semas (signos cuyo significado corresponde a un enunciado), la isotopía está constituida por una *redundancia*: redundancia de determinaciones u homogeneidad de las transformaciones en el dominio visual.

| <i>Grado Cero</i>                            | <i>Dado por</i>   | <i>Semiótica en la que se da</i> |
|--|---|----------------------------------|
| <i>General</i>                               | Código previo   | Tipo 1                           |
| <i>Local</i> (es el que produce la retórica) | Isotopía del enunciado o redundancia (elemento esperado en tal parte del enunciado) | Tipo 1<br>Tipo 2                 |

**Tipos de grado cero.**



Los cuadros están ordenados de manera que crean una regularidad interna que puede considerarse como el grado cero local. Cada cuadro girado o deformado (grado percibido) es una alotopía ya que se espera encontrar en ese lugar un cuadro igual a la mayoría (grado concebido) en Tlinko, de Vasarely.

**Regularidades en el signo plástico.**

El productor de la retórica es el grado cero local, inducido por la isotopía: el grado cero general es sólo una de las condiciones de su existencia. El grado cero local es el elemento esperado en tal sitio de un enunciado, en virtud de una estructura particular de ese enunciado.

En los sistemas tipo 2 aunque no tengan *grado cero general*, si pueden tener *grados cero locales*. Esto ocurre cuando los enunciados plásticos visuales *engendran regularidades internas*. Si estos generan su propia regularidad, pueden tener rupturas de ellas, las cuales pueden ser reevaluadas: si un cuadro forma un rompecabezas, en donde falta una pieza, sabemos que forma, que textura y que color debe tener la pieza faltante.

Los grados cero locales se establecen de forma diferente en los sistemas de tipo 1 y tipo 2, ya que no funcionan igual. En los sistemas tipo 1 el grado cero local, aunque inducido por mecanismos contextuales, está sujeto a la existencia del grado cero general: esto es debido a que algunas redes distribuidoras están organizadas por el *código*. Ejemplo: el conocimiento del cuerpo humano obliga a que en un dibujo de él, tenga las piernas en la parte inferior del cuerpo y no en otro sitio. La isotopía, que causa los grados cero locales, permite determinar el lugar exacto en donde ocurre la alotopía, lo cual no es posible sólo con el grado cero general. Ejemplo: si en el dibujo del cuerpo humano, las piernas son las de una ave, en teoría sigue cumpliendo las condiciones para su reconocimiento, pero el grado cero local hace que esperemos encontrar en el sitio de las piernas, unas piernas humanas.

En los sistemas de tipo 2 el grado cero local no está sujeto a la existencia de un grado cero general, y es el enunciado el que debe señalar las isotopías o las alotopías. En estos sistemas la simple ruptura de la continuidad no se traduce automáticamente en una figura: el hecho de que una mancha roja corte una superficie azul no convierte en retórico al enunciado plástico, solo lo sería si este enunciado incluyese un acontecimiento rojo (el grado percibido) en una posición en la que el destinatario esperase que se encontrara un enunciado azul (el grado concebido). Y para que sea así, es necesario que un dispositivo plástico cualquiera haya introducido una regularidad, una regla, en el enunciado (Groupe  $\mu$ , 1993, 237-239).

### 2.6.3. La retórica de los mensajes visuales.

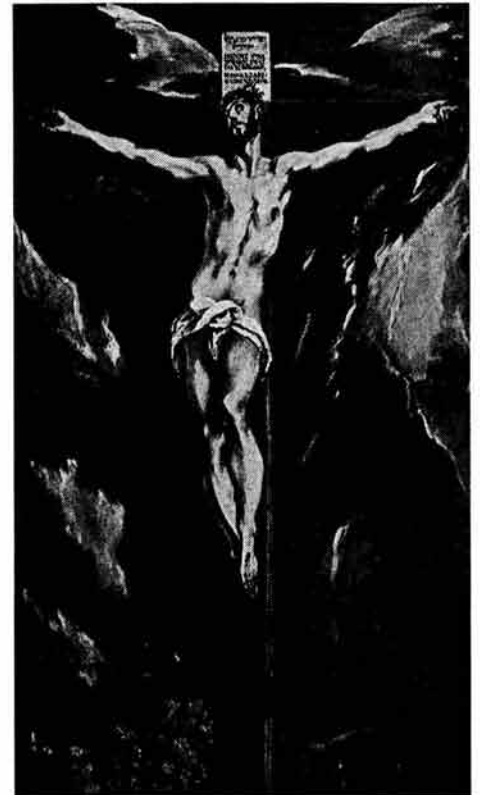
#### 2.6.3.1. Base, elemento figurado, invariante.

En un enunciado que incluya figuras, podemos distinguir dos partes: la que no ha sido modificada (la base) y la que ha sufrido operaciones retóricas (el elemento figurado), detectable debido a ciertas marcas. La parte que ha sufrido operaciones (el grado percibido) conserva una cierta relación con su grado cero (el grado concebido). Esta relación es la *mediación*, se basa en el mantenimiento de una parte común entre los dos grados, o *invariante*. Esto supone la posibilidad de descomponer en unidades de nivel inferior un elemento figurado, lo que a su vez permite identificar el invariante mediante la estimación de la compatibilidad entre la base y el elemento figurado (Groupe  $\mu$ , 1993, 239).

| <i>Partes del enunciado retórico</i>                           | <i>Grado</i>  |
|--|---|
| <b>Invariante</b><br>Parte que no cambia (base)                | Concebido (grado cero)  |
| <b>Elemento figurado</b><br>Parte que cambia (por la retórica) | <b>Percibido:</b> conserva una relación con su grado concebido gracias a la mediación (parte común entre los dos grados que no cambia o invariante), la cual se da gracias a la redundancia del enunciado |

**Enunciado retórico.**

**Invariantes.**



La deformación del /cuerpo humano/ que hizo El Greco en Cristo en Cruz con Paisaje, es una alotopía. El conocimiento del tipo "cuerpo humano" nos indica cuales determinantes no han cambiado (invariantes), y cuales si (las proporciones del cuerpo). Las primeras son las que mantienen el vínculo entre ambos grados (mediación).



### 2.6.3.2. Redundancia.

Esta compatibilidad es medida gracias a la *redundancia del enunciado*, que permite a la vez diagnosticar la desviación y reevaluarla. La redundancia es producida por la superposición de varias reglas en una misma unidad del enunciado.

En los enunciados icónicos el código recae en el repertorio de tipos, que detalla para cada unidad una serie de subunidades que son las determinaciones, clasificadas de la más dominante a la más eventual o a la más polivalente. El tipo «cabeza» puede ser descrito por todo el mundo mediante una lista de criterios. Si esta /cabeza/ aparece en un enunciado y no presenta todas las características, y aunque tenga varias *transformaciones*, es posible que aún así sea reconocida. La redundancia de lo visual es muy superior a la del lenguaje. En el plano cualitativo puede hacer actuar varios tipos de determinantes, lo que multiplica las estrategias retóricas posibles.

| <i>Redundancia</i>        | <i>Dada por</i>  | <i>Código</i>   |
|---------------------------|--|-----------------|
| <b>Enunciado Icónico</b>  | El repertorio de tipos (estructuración del signo en subunidades) | Muy redundante  |
| <b>Enunciado Plástico</b> | Asociación de significados a los significantes del enunciado     | Poco redundante |

#### **Redundancia.**

La imagen plástica no posee referente, y su estatuto de tipo es distinto. El enunciado plástico no puede producirse en base a un código, pero lo plástico es semiótico en el sentido en que asocia formas de la expresión a formas del contenido. Los enunciados plásticos pueden establecer su propio código, de manera suficientemente estable como para las desviaciones puedan ser percibidas y reducidas. La redundancia creada es suficiente para el funcionamiento retórico, y corre el riesgo de no ser suficientemente estable, pero nos permite afirmar que si tiene una retórica la imagen plástica (Groupe  $\mu$ , 1993, 239-240).

### 2.6.3.3. Contexto pragmático.

La desviación puede venir de la falta de pertinencia con relación a una regla del sistema (grado cero general) o con relación a una regla del enunciado (grado cero local). Pero la falta de pertinencia también puede venir de un *contexto* más amplio, de tipo *pragmático* y que produce un tipo particular de grado cero local. Ejemplo: un dibujo de unos genitales femeninos en unos baños públicos es algo fácilmente reconocido en el lugar. Pero ese mismo dibujo, llevado al papel, no es interpretado como tal fuera de los baños. El lugar del encuentro entre el mensaje y el espectador actuó como revelador al mostrar el nivel de redundancia: en unos baños públicos, un graffiti sólo podrá ser escatológico, sexual o político. La retórica del lugar convierte en significante un garabato que de otra forma sólo sería una forma plástica.

| Origen de la desviación o alotopía                       |
|--|
| Violación de una regla del sistema (grado cero general)  |
| Violación de una regla del enunciado (grado cero local)  |
| Contexto pragmático (lugar donde se usa el signo)        |
| Proyección de una isotopía (ver en el signo otra cosa)   |
| Tipo de lazo (La forma en la que la cultura ve un signo) |

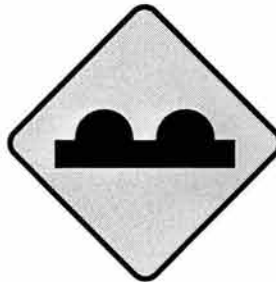
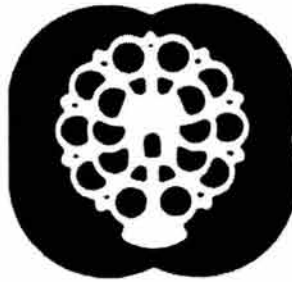
#### **Alotopía o desviación.**

La tensión entre dos polos de una unidad retórica puede venir de las *isotopías proyectadas*, que dependen del uso que hace una cultura con los grandes campos que abarca. Hay enunciados que sólo funcionan en relación a situaciones exteriores al mensaje. Así funcionan los *chistes locales* por ejemplo. Así, un signo visual puede significar algo diferente para el espectador si ve en él algo que asocie con otro tema.

No sólo la producción de un hecho retórico depende del contexto pragmático, también el *tipo de lazo* entre las unidades retóricas puede serlo. Ejemplo: la pintura occidental es continua, los elementos no se ven nunca aislados de su contexto. En la pintura oriental si, por lo que no es raro ver montañas aisladas de los árboles o de los otros elementos dejando vacío el espacio entre ellos. Una mirada occidental puede ver en ello un signo de aislamiento de esos elementos y hasta formar una figura retórica. Una mirada oriental, aunque retórica, es diferente. Ve en la pintura una continuidad, un orden y fusión que el occidental no interpretaría así. De esta manera observamos como una *isotopía proyectada*, proporcionada por la cultura, obliga a proceder retóricamente, cuando hay un /vacío/, de maneras distintas según la cultura de quien observe (Groupe  $\mu$ , 1993, 240-242).

### 2.6.3.4. Concomitancia de lo plástico y lo icónico.

En un enunciado en donde hay presencia de signos icónicos y plásticos, el grado cero parece ser una regla general de *concomitancia*: las unidades que dependen de un plano, al ser segregadas en el conjunto de un enunciado, pueden coincidir con unidades o con partes de unidades de otro plano. Los significantes de una unidad icónica coinciden regularmente con los de la plástica, y viceversa.



Esto surge de la mirada dirigida hacia los espectáculos naturales. En su caso, lo plástico sólo sirve para el reconocimiento, y se reabsorbe enteramente en el espectáculo. Este modo de lectura se traslada a los enunciados artificiales. Ejemplo: tal mancha roja está ahí para permitir el reconocimiento de la vestimenta de tal personaje.

Esta regla de concomitancia sólo funciona con enunciados de signos plásticos e icónicos. En los enunciados puramente plásticos funciona otra regla de concomitancia: la de los parámetros del signo plástico. A una homogeneidad de forma le corresponderá igualmente una homogeneidad de color. Esta expectativa de concomitancia deriva del modo de producción de las figuras según la gestalt: una figura, cuyo contorno le distingue del fondo, se obtiene tanto por el reconocimiento de zonas homogéneas de color, o de textura o por el de la misma forma. La evidencia de figuras es favorecida por la redundancia de las estructuraciones observadas en los tres órdenes de lo plástico.

La segunda regla enriquece a la primera, de forma que en el enunciado iconoplástico, la concomitancia será la de una unidad icónica, por una lado, y la de de una forma, de un color, o de una textura por otro lado (Groupe  $\mu$ , 1993, 242-243).

### 2.6.4. La relación retórica.

#### 2.6.4.1. Cuatro modos de relación entre grado concebido y percibido.

Oponer el grado percibido contra el grado concebido en retórica visual es difícil, por lo que ahora la diferenciación entre ellos se hará mediante las expresiones *in praesentia* e *in absentia*. Ciertas imágenes retóricas como la «gafetera», anuncio para una marca de café, muestran un objeto compuesto (en este caso por una cafetera y un gato) en donde *es* las dos cosas a la vez. Aquí no se puede hablar de relación *in praesentia* pura o *in absentia*: la relación entre el grado percibido y el concebido es de copresencia (los tipos «gato» y «cafetera» están presentes al mismo tiempo), y de ausencia (ninguno de estos dos tipos está manifestado de manera completa ni autónoma). Esta manera de producción del invariante procede de lo visual, que permite la simultaneidad. La oposición entre *in praesentia* versus *in absentia*, deberá ser completada por otra oposición, teniendo en cuenta la posibilidad que tienen dos conjuntos de significantes icónicos de manifestarse,



La desviación del semantismo de un signo visual puede darse debido al contexto pragmático. El signo Festival Artesanal utilizado durante las olimpiadas de México 68, visto fuera de su contexto es una simple geometrización floral (arriba izq.). La señal tope de tránsito vehicular puede ser vista por algún despistado como unos senos de mujer (tropa proyectado, abajo izq.). El pintor chino del siglo XII Ma-Yuan realizó Paisaje en la Lluvia, y aisló las montañas y los árboles dejando grandes espacios blancos, característica común en la pintura oriental. Una mirada occidental vería en ello una desviación (tipo de laso distinto).

**Contexto pragmático.**

ya sea en un mismo lugar del enunciado (gracias a los mismos determinantes) o en dos lugares yuxtapuestos. En el primer caso les llamaremos *conjuntos*, y en el segundo *disyuntos*. Recordemos que los enunciados isótopos pueden ser retóricos en un contexto pragmático particular. Las isotopías proyectadas producen las figuras *in absentia*, en donde el grado concebido es inducido por factores pragmático, y no por la redundancia de él. El grado concebido es externo al enunciado.

La distinción inicial tiene cuatro términos, y su generalidad permite aplicarlos tanto a las imágenes icónicas como a las plásticas, e inclusive al campo lingüístico. Proporcionará la estructura básica de la conexión de las entidades, y nos permitirá desglosar la noción esencial en retórica del *tercio mediador*.

Hay cuatro grados de presentación de las entidades que median:

- 1.- El modo *in absentia* conjunto (IAC): las dos entidades son conjuntas (ocupan el mismo lugar del enunciado) por substitución total de uno por el otro.
- 2.- El modo *in praesentia* conjunto (IPC): las dos entidades están conjuntas, en un mismo lugar, pero con substitución parcial solamente.
- 3.- el modo *in praesentia* disyunto (IPD): las dos entidades ocupan lugares diferentes, sin substitución.
- 4.- el modo *in absentia* disyunto (IAD): una sola entidad es manifestada, y la otra es exterior al enunciado, pero proyectada sobre este.

| Campo \ Modo |          | In absentia conjunto (IAC) | In praesentia conjunto (IPC) | In praesentia disyunto (IPD) | In absentia disyunto (IAD)   |
|--------------|----------|----------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
|              |          | Lingüístico                | Tropos                       | Portemanteauword             | Comparaciones, rimas         |
| Visual       | Icónico  | Tropos icónicos            | Interpenetraciones icónicas  | Emparejamientos icónicos     | Tropos icónicos proyectados  |
|              | Plástico | Tropos plásticos           | Interpenetraciones plásticas | Emparejamientos plásticos    | Tropos plásticos proyectados |

Los cuatro modos de presentación están colocados en la progresión IAC>IPC>IPD>IAD, para marcar la distancia cada vez más grande entre el grado percibido (siempre manifestado por definición) y los factores que provocan el grado concebido (cada vez más externos al enunciado mientras nos desplazamos hacia la derecha).

Este cuadro es de los campos en los que se producen las figuras. A continuación, la refinación de las cuatro relaciones en los dominios plástico e icónico (Groupe  $\mu$ , 1993, 243-247).

#### 2.6.4.2. Los cuatro modos en la retórica icónica.

##### 2.6.4.2.1. In absentia conjunto (IAC): los tropos.

La desviación es como un conflicto entre los conjuntos de determinaciones externas y los de determinaciones internas con respecto a un segmento del enunciado. Ejemplo: en el dibujo del capitán Haddock el que en lugar de pupilas, están dos botellas. No es una metáfora porque las botellas no tienen rasgos parecidos a las pupilas, sino una metalepsia: es una alucinación causada por la sed la que hace que vea botellas, con lo que el objeto de la visión ocupa el lugar su dependiente. Sea cual fuera su naturaleza, el lazo existe y tiene sentido. Incluso se pueden encontrar otras figuras de esta categoría, cercanas a su correspondiente lingüístico (metáfora, metonimia).

El modo IAC, o tropo icónico, es el más radical de estos, y es difícil de dominar. Se adapta mejor al género de los comics que a la pintura paisajística. El efecto puede llegar fácilmente a lo ridículo (Groupe  $\mu$ , 1993, 247).

#### 2.6.4.2.2. In praesentia conjunto (IPC): las interpenetraciones.

A esta pertenecen todas las imágenes que presentan una identidad indecisa, cuyo significante posea rasgos de dos (o varios) tipos distintos; los significantes son conjuntos, no superpuestos. Ejemplos: la «gafetera» presenta dos significantes unidos, pero es necesario que los gatos (ideales) se parezcan a las cafeteras (ideales). Su significante presenta rasgos relacionados unívocamente con uno u otro tipo, así como rasgos relacionados con los dos (Groupe  $\mu$ , 1993, 247-248).



Las interpenetraciones icónicas se caracterizan por presentar dos tipos distintos unidos parcialmente, de manera que ambos aún son identificables, como en este cartel para el café Chat noir de Julian Key.

#### Interpenetración icónica.

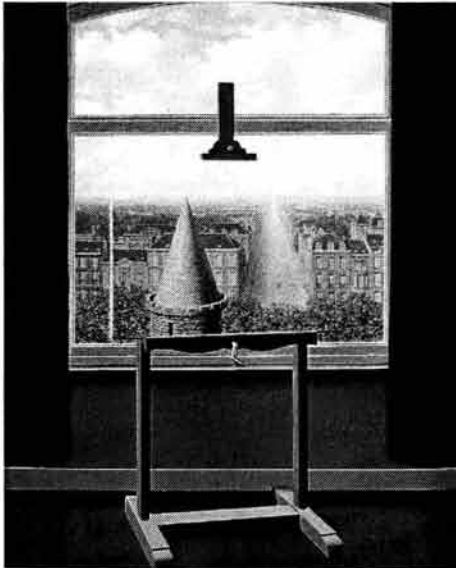


El tropo icónico es la sustitución de una unidad estructural por otra. Aquí, las unidades /pupilas/ del /Capitán Haddock/ han sido sustituidas por /botellas/. Las primeras son el grado percibido y las segundas el grado concebido.

#### Tropo icónico.

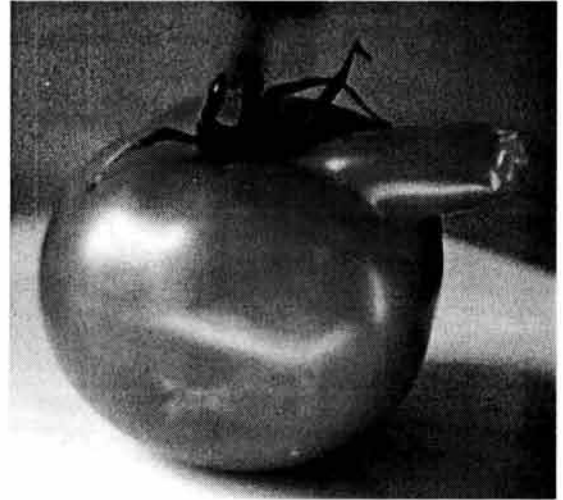
#### 2.6.4.2.3. In praesentia disyunto (IPD): los emparejamientos.

Entran en esta todas las imágenes icónicas en las que dos entidades separadas pueden ser percibidas como teniendo entre ellas una relación de similitud. Ejemplo: el cuadro de Magritte *Los Paseos de Euclides*, en donde los artificios de la perspectiva se muestran en dos conos formados uno por un tejado cónico de una torre y el otro la fuga de un bulevar (Groupe  $\mu$ , 1993, 248).



La perspectiva del camino derecho y la cúpula de la torre izquierda de *Los Paseos de Euclides*, de Magritte (izq.), tienen la misma forma y tamaño, percibiéndose una relación entre ellas, aunque no se toquen. A la derecha tenemos dos fotos yuxtapuestas que circulan en Internet como una broma, en donde se resalta el parecido físico entre el cantante pop Michael Jackson y un personaje de la cinta *El Planeta de los Simios* de Tim Burton, la cual tiene un carácter racista.

#### Emparejamientos icónicos.



En los tropos proyectados abundan las proyecciones de tipo sexual. En La isla de los Muertos de Bröcklin hay una penetración velada (izq.). La foto de la derecha es un jitomate con una curiosa forma en la que muchos ven un pene erecto.

#### **Tropos icónicos proyectados**

##### **2.6.4.2.4. In absentia disyunto (IAD): los tropos proyectados.**

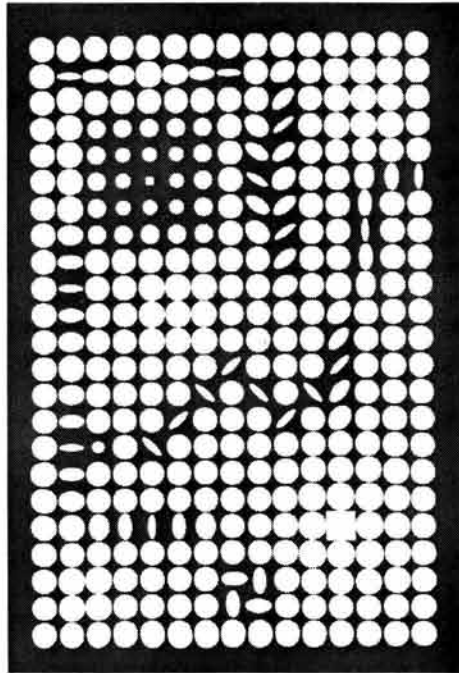
En estas figuras los tipos identificados son satisfactorios al enunciado en primera instancia, pero los reinterpretamos debido a las isotopías proyectadas. A menudo estas isotopías son sexuales y en ellas abundan las alusiones fálicas o vaginales: paisajes que forman los órganos sexuales femeninos, por ejemplo. Esto ocurre no por la redundancia, sino por la banalidad inadmisibles del mensaje, banalidad que negamos, cargándola de significaciones proyectadas. Otro mecanismo pragmáticos pueden ayudar a proyectar la isotopía exterior al mensaje: títulos de obras, secuencias de imágenes, localizaciones particulares, saberes compartidos a propósito del autor de los enunciados etc. (Groupe  $\mu$ , 1993, 248-249).

##### **2.6.4.3 Los cuatro modos en la retórica plástica.**

En las imágenes plásticas la retórica es más complicada. Estas presentan entidades formales, perceptibles como tales gracias a atributos diferenciales. En primera instancia son dadas como distintas, no intercambiables, opuestas. Algunos enunciados visuales juegan con estas oposiciones y crean un efecto de enfrentamiento más o menos difuso. Otros buscan mostrar que las entidades distintas no son completamente opuestas, y que existen pasos de unas a otras. La eficacia de esto será más grande cuanto más irreconciliables parezcan las unidades mediadas, como el círculo y el cuadrado. Si admitimos una relación retórica entre estos dos, será superfluo volver a plantear los razonamientos en casos de menor tensión. Los ejemplos que se verán tienen en común proponer una atenuación de la oposición círculo y cuadrado (Groupe  $\mu$ , 1993, 249).

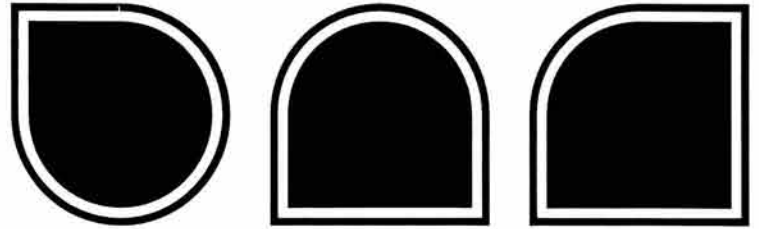
##### **2.6.4.3.1. In absentia conjunto (IAC): los tropos.**

El grado percibido es conforme con un tipo, y reglas contextuales conducen a superponer *otro tipo* a esta manifestación, construyendo el grado concebido. En la composición de Vasarely titulada *Bételgeuse*, hay hileras de círculos perfectos. En la intersección de dos hileras de 15 y de 23 círculos surge un cuadrado. La obra no es figurativa, pero presenta el cuadrado y el círculo remitiendo a dos tipos bien establecidos como podrían serlo «hombre» y «vaca». Los tipos son abstracciones: si tienen muchos determinantes, se asocian mejor con manifestaciones concretas; si poseen pocos (como el círculo o el cuadrado), se vuelven muy generales. Existen tipos que prescriben como se presentan los cuadrados y los círculos, pero no hay alguno que diga que un lugar vacío en medio de 22 círculos deba necesariamente ser ocupado por un círculo. La expectativa de un círculo se engendra, al momento, en la imagen y por la regla espacial dispuesta por Vasarely. Son las reglas, manifestadas por las alineaciones y módulos formales lo que genera la expectativa del círculo, hay un grado cero local. La ruptura consiste en remplazar un círculo por un cuadrado de la misma superficie,



La coordenada cartesiana 12x, 5y, en Bételgeuse es ocupada por un cuadrado, las reglas con las que estructuró Vasarely su obra nos hace suponer que en ese lugar debería haber otro círculo, se ha producido un tropo plástico.

**Tropo plástico.**



Los tipos "cuadrado" y "círculo" están mezclados entre sí en diferentes proporciones. Los significantes resultantes no se identifican con un tipo estable, pero aún recuerdan a los tipos que les dieron origen.

**Interpenetración plástica.**

y la nueva evaluación de la desviación sería concluir que el cuadrado y el círculo, aunque se oponen, no dejan de ser formas fuertemente simétricas y topológicamente equivalentes (Groupe  $\mu$ , 1993, 249-250).

**2.6.4.3.2. In praesentia conjunto (IPC): las interpenetraciones.**

Los términos opuestos se presentan bajo una forma intermedia más o menos equívoca, con rasgos reconocibles de cada uno. Las formas no presentan tipos estables, y sin embargo, remiten a formas cercanas: por ejemplo, en la oposición círculo-cuadrado uno puede ver las formas ya sea como un círculo medio aplanado, o como cuadrados de esquinas redondeadas. Estas entidades, clasificables como mixtas, son «gafeteras plásticas». Exaltan la cohesión de ciertos formemas para las dos formas (Groupe  $\mu$ , 1993, 250).

**2.6.4.3.3. In praesentia disyunto (IPD): los emparejamientos.**

En esta figura las dos entidades se presentan a la vez, pero cada una conforme a un tipo. Los mecanismos contextuales y/o pragmáticos conducen a considerarlas una como la transformación de la otra. Ejemplo: en el mandala están presentes un círculo y un cuadrado, en donde no hay una norma local que remita a que el círculo está en lugar del cuadrado, y viceversa. El enfrentamiento es total e irreductible, aparentemente. Sin embargo, esta relación es posible ya que las dos figuras tienen el mismo centro y son tangentes. A este factor contextual se le añade uno pragmático (el simbolismo hindú del círculo y el cuadrado) para formar un sentido completo (Groupe  $\mu$ , 1993, 250-251).

**2.6.4.3.4. In absentia disyunto (IAD): los tropos proyectados.**

En esta categoría, el término plástico disyunto y ausente puede ser evocado e interfiere con los elementos plásticos manifestados. Las normas y las regularidades de lo plástico son propias de los enunciados y no pueden proyectar sus determinaciones fuera de ellos. Sólo podría admitirse una expectativa intertextual, proyectada de un enunciado a otro. Ejemplos: una serie de cuadros del mismo autor, una secuencia de detalles arquitectónicos etc. La debilidad del lazo los hace difícilmente eficaces sin la intervención masiva de determinaciones externas, basadas en otras semióticas (verbal o de otro tipo), que proyectan una nueva isotopía en el enunciado plástico. Un ejemplo con el cuadro y el círculo: un lienzo titulado *Círculo*, cuyo signo fuese una cuadrado, constituiría un tropo proyectado.



El mandala es un signo en donde el cuadrado y el círculo tienen una relación dada no sólo por que están alineadas y son tangentes, sino que la religión hindú les da un significado de "orden humano" al primero, y "orden cósmico" al segundo, y ambos forman un sentido total.

**Emparejamiento plástico.**

Mientras se avanza hacia la derecha del cuadro de las modalidades de

representación del tropo icónico, la figura necesita cada vez más que las características internas del enunciado sean reveladas por un discurso externo, para manifestarse como figura: un enunciado lingüístico, un código simbólico etc. (Groupe  $\mu$ , 1993, 251).

## 2.6.5. La relación iconoplástica.

### 2.6.5.1. Descripción general.

Las figuras anteriores pertenecen a un solo plano, o del signo plástico o del icónico. En el tropo icónico (por ejemplo, los ojos-botellas), es una redundancia icónica (el conocimiento del tipo «cara») la que ayuda postular, tras un grado percibido icónico («botella»), otro tipo icónico que constituye el grado concebido («pupila»). En el tropo plástico (el círculo-cuadrado de Vasarely), es una redundancia plástica (el ritmo) la que permite postular la superposición de un tipo plástico concebido («círculo») a una forma plástica percibida («cuadrado»). En los dos casos hay una retórica homogénea: todo ocurre en un solo plano, el reconocimiento de los dos grados, la redundancia que permite establecer su relación y la misma relación.

Sin embargo hay figuras que necesitan que se consideren los dos planos de la expresión al mismo tiempo. Son las figuras iconoplásticas ya mencionadas anteriormente (ver 2.6.3.4.). En un enunciado, las figuras icónicas no pueden manifestarse de manera autónoma, deben actualizarse a través de signos plásticos, y esta coexistencia tiende a seguir una ley de concomitancia.

Será una figura iconoplástica aquella que establece una relación retórica entre dos elementos de un mismo plano, pero se obtiene la redundancia en el otro plano. Ejemplo: un dibujo del cuerpo humano realista (figurativo) en donde la cabeza es un cuadrado. El cuadrado no sería anormal en un dibujo esquemático obtenido por la transformación topológica, en donde la flexión de los miembros estuviese mostrada por ángulos, y los miembros mostrados con rectas. Pero el contexto exige un trazo al menos curvilíneo, trazado plástico correspondiente a los subdeterminantes del tipo «cabeza» relacionados con ese contexto. Es un tropo plástico que permite el acuerdo entre lo rectilíneo percibido y lo curvilíneo concebido. Pero este tropo plástico es producido y percibido debido a una redundancia icónica.

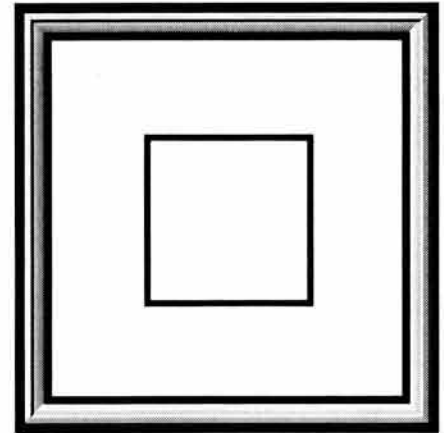
Los criterios de clasificación de las figuras iconoplásticas varían de los anteriores: la pareja *in absentia* versus *in praesentia* aun es válida, la pareja *conjunción* versus *disyunción* ya no. Los dos grados son siempre conjuntos debido a la redundancia del enunciado. Esta redundancia actúa sobre otro el plano del de las unidades retóricas: cuando estas

| Lugar de la conjunción<br>Modo | Icónico                               | Plástico                              |
|--------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| In absentia                    | Tropo plástico en lo icónico          | Tropo icónico en lo plástico          |
| In praesentia                  | Emparejamiento plástico en lo icónico | Emparejamiento icónico en lo plástico |

### Figuras iconoplásticas.

### 2.6.5.2. Clasificación.

Esta categoría de figuras puede ilustrarse mediante esquemas, en los que *I* y *P* significan: orden icónico o plástico; *p* y *c*: percibido y concebido; y *E*: enunciado.



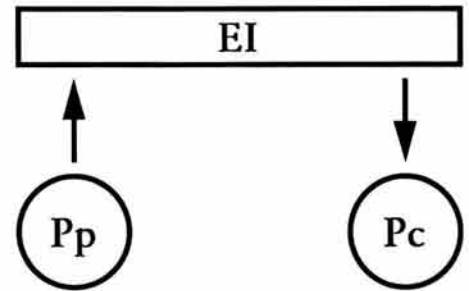
Una obra que tuviera un /cuadrado/ y que se llamara *Círculo*, haría que proyectáramos en él el tipo anterior. Es necesario que determinaciones externas, como el título de esta obra ficticia, nos hagan imaginar un tropo en el significante.

### Tropo plástico proyectado.

unidades son plásticas, operan su conjunción gracias a un enunciado icónico; cuando icónicas, son conjuntas debido a un enunciado plástico. En el caso de los emparejamientos iconoplásticos se activan pares de unidades copresentes, de las cuales cualquiera puede ser reevaluada con relación a la otra. Aquí la reversibilidad (en principio siempre presente en una figura, pero a menudo bloqueada por el contexto) está garantizada: se obtiene un efecto de oscilación (Groupe  $\mu$ , 1993, 251-253).

### 2.6.5.2.1. Tropo plástico en lo icónico.

Las dos unidades dependen del nivel plástico, y son sustituibles en virtud de una redundancia de orden icónico. Ejemplo de la variable «forma» del signo plástico: el dibujo del hombre con cabeza cuadrada. Ejemplo de la variable «color»: un dibujo de un marciano, con todos los rasgos humanos, pero con una piel de color /azul/. Esto intenta proponer un nuevo tipo «marciano» con subdeterminante /azul/, pero el lector sólo puede oscilar entre este nuevo tipo y la lectura homocentrista, retórica: el /azul/ (Pp) es entonces percibido en su tensión con /color carne/ (Pc) (Groupe  $\mu$ , 1993, 253-254).

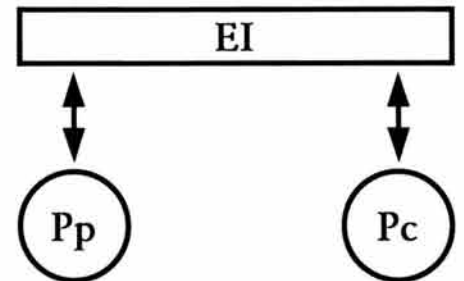


El tropo plástico en lo icónico es la sustitución de un determinante plástico por otro también plástico en un enunciado icónico. El Ángel Verde (izq.) del ilustrador Melvyn Bagshaw tiene un /ángel/ de color /verde/, El conocimiento del tipo "cuerpo humano" hace que el subdeterminante Pc del color del /ángel/ sea /carne/, y no el /verde/ que es el Pp. Igualmente el subdeterminante Pp /cabeza cuadrada/ del hombre (der.), debería ser una /forma curvilínea/ que es el Pc que corresponderle al signo.

#### **Tropo plástico en lo icónico.**

### 2.6.5.2.2. Emparejamiento plástico en lo icónico.

Dos entidades plásticas están puestas en relación en relación retórica por el efecto de una redundancia icónica. Ejemplo: si dibujamos una persona con mucha redundancia icónica, es decir, con todas sus partes simétricas y parecidas, pero en donde una pierna se ha dibujado pierna de color rojo y la otra verde, la redundancia icónica (EI) nos forzará a aceptar como pertinente este emparejamiento de dos unidades plásticas (un campo rojo y un campo verde, que son tanto Pc como Pp) y a interpretarlo como indicando la complementariedad de las dos piernas más que su similitud, por ejemplo (Groupe  $\mu$ , 1993, 254).



El emparejamiento plástico en lo icónico es la relación de dos significantes plásticos por un enunciado icónico. A la izquierda tenemos un dibujo en donde las /piernas/ son de color /verde/ y /rojo/ (Pp). En virtud del EI ambos colores son aceptables y complementarios aunque el cromema correspondiente era /carne/ (Pc).

#### **Emparejamiento plástico en lo icónico.**

### 2.6.5.2.3. Tropo icónico en lo plástico.

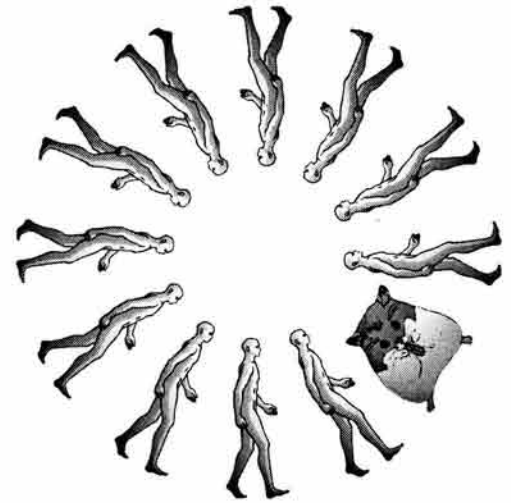
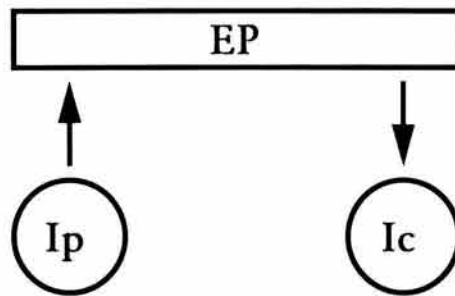
La homogeneidad del enunciado es de orden plástico (EP). Ejemplos: todos los ritmos como los frisos, las secuencias de capiteles en iglesias etc. Inclusive si los elementos repetidos son icónicos, su ritmo de distribución es plástico (mientras no sea motivado por un ritmo natural asociable al icono: los radios de una bicicleta, una columna vertebral, las patas de un ciempiés etc.). Si un diseño crea un ritmo basándose en la repetición de figuras humanas, y en alguna parte de la secuencia aparece una figura animal, se puede considerar una sustitución icónica que crea una relación trópica entre el animal (Ip) y el humano (Ic) (Groupe  $\mu$ , 1993, 254-255).



#### 2.6.5.2.4. Emparejamiento icónico en lo plástico.

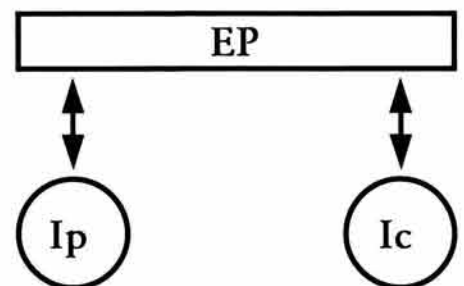
Es la combinación más frecuente en la pintura occidental, son la rima plástica, el recuerdo etc. En esta, dos tipos icónicos están puestos en relación gracias a una redundancia plástica. En una pintura de Pirenne que será estudiada a detalle adelante, hay un paisaje que une un fondo campestre con un conjunto urbano de casas y fábricas en primer plano. No tiene ninguna transformación topológica, su única

característica es que el color amarillo predomina en toda la escena y la unifica. Aunque los techos de las casas pueden ser realmente amarillos, la fuerte dominancia cromática permite plantear la hipótesis de un tipo icónico único en base a la ley de concomitancia (ver 2.6.3.4.), pero cuya estabilidad es muy débil. La oscilación es entre este tipo icónico que no tiene nombre, y la pareja de dos tipos estabilizados en nuestra enciclopedia y que son antitéticos: ciudad y naturaleza, aquí comparados de manera simétrica (Ip→Ic, en donde la variable p es tan pronto la ciudad como el campo). Esta comparación es posible debido al englobamiento cromático (EP) (Groupe μ, 1993, 255).



El tropo icónico en lo plástico cambia significantes icónicos relacionados por una redundancia en el plano plástico, como el ritmo en el ejemplo. La desviación está dada por la sustitución de un determinante icónico /hombre/ Ic por otro icónico /hamster/ Ip cuando el EP determinaba que debería ser otro /hombre/.

#### **Tropo icónico en lo plástico.**



En el emparejamiento icónico en lo plástico, dos significantes icónicos son puestos en relación debido a una determinación del plano plástico. En el cuadro de Pirenne Paisaje Industrial, los tipos "ciudad" y "campo" entran en relación alternativamente con el tipo "paisaje amarillo" gracias a la dominancia /amarilla/ que unifica toda la escena.

#### **Emparejamiento icónico en lo plástico.**

## 2.6.6. Efectos y clasificaciones.

### 2.6.6.1. El fenómeno del ethos.

Toda figura produce un efecto, y las figuras retóricas siempre han sido analizadas en base a esto. Sin embargo, el método del Groupe  $\mu$  evita hablar de los efectos (debido que se prestan a la subjetividad) antes de describir los datos objetivos sobre los que se basa el *fenómeno del efecto* o *ethos*. Este es una respuesta del lector que ante un estímulo.

La producción del ethos es algo complejo, psicológico e individual, basado en la cultura y en estímulos semióticos precisos: la figura y lo que le rodea. El ethos se complica más si interviene el juicio de valor, que se superpone a la descripción del efecto y se vuelven a veces indisolubles. La posición del Groupe  $\mu$  es que no se asocian, ya que entre los dos se deslizan numerosas variables. Así, se tratará al ethos como un conjunto de fenómenos distintos y jerarquizados y distinguir tres niveles en su producción:

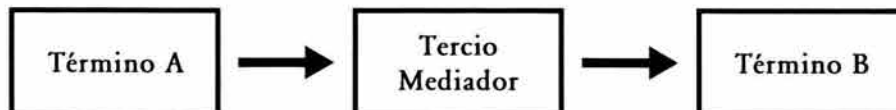
| Ethos (efecto)  | Entidades que lo producen                       |
|-----------------|---|
| <b>Nuclear</b>  | La estructura de la figura retórica             |
| <b>Autónomo</b> | Ethos nuclear + los materiales del significante |
| <b>Sácope</b>   | Ethos autónomo + contexto del significante      |

1. *El ethos nuclear*. Es el que se produce en la estructura misma de la figura. Se puede concebir una figura sin que ningún material la actualice, es únicamente teórica, se debe considerar ya que no tiene el mismo efecto una supresión, una adjunción o una substitución.
2. *El ethos autónomo*. Es una función del ethos nuclear más la naturaleza de los materiales utilizados para realizar la figura. En el campo plástico, el efecto de una figura dependerá de la representación cultural de lo que la figura aparenta: formas, colores y texturas no poseen los mismos valores, y menos independientemente. Este efecto autónomo también es un modelo: la figura es considerada aislada (autónoma), y sin contexto, cuando sólo es actualizada por el discurso. Es necesario hacer intervenir un tercer nivel.
3. *El ethos sácope*. Sólo éste es un hecho, ya que los otros dos sólo existen en potencia. Está en función de la estructura de la figura, de los materiales que la actualizan y del contexto en el que se inserta.

Antes de describir el efecto de cada uno de los tipos de figuras hay que analizar el fenómeno general de la *mediación*, el cual depende del ethos nuclear que explota la relación percibido-concebido (Groupe  $\mu$ , 1993, 256-257).


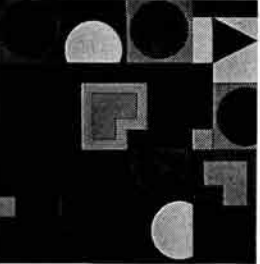


### 2.6.6.2 La mediación.

Al semiotizar, la percepción establece parejas opuestas. Este método estructural reúne lo percibido según diversos ejes. Pero las oposiciones no son determinadas exclusivamente por lo percibido, sino también por su unión, ya que las parejas opuestas siempre están en un solo eje semántico: al momento de crear las oposiciones, también se crean los medios para su reunión o *mediación*. Este proceso tiene una gran repercusión sobre el ethos en general. Subraya, o impone coherencia, según el caso, al enunciado visual. Toda mediación exalta, ya que neutraliza las dicotomías.



**Fórmula general del proceso de mediación.**

El tercio mediador es un mixto que forma parte de los términos A y B (es el invariante). Aparece en los diversos campos de la retórica, y son posibles varios modos de representación. A veces los tres elementos están presentes; otras, sólo los elementos opuestos, quedando implícito el tercio mediador; e inclusive puede aparecer sólo el término mediador y se desarrolla durante la lectura. Gracias a su simultaneidad, la semiótica visual permite estrategias como la *mediación tardía* o la *mediación progresiva*, ya que la mediación en el mensaje icónico actúa simultáneamente con la constitución de los elementos del enunciado. Los diversos tipos de mediación son:

| Elemento mediador  | Elementos unidos                   | Ejemplos   |   |
|--|------------------------------------|--|---|
| Transformación de las propiedades globales de las unidades estructurales | El productor y el modelo           |   | <p>Los historietistas japoneses han desarrollado un particular estilo de historieta conocido como manga, el cual se caracteriza, entre otras cosas, por dibujar figuras muy estilizadas, ojos desproporcionalmente grandes y un lenguaje narrativo que usa síntesis visuales para expresar emociones e inclusive conceptos abstractos. El ejemplo es una página del manga Neon Genesis Evangelion, de Yoshiyuki Sadamoto.</p> |
| Los modos de la retórica plástica  | Los signos plásticos               | <p>Vasarely sintetizó en MC-BC algunos círculos con cuadrados. Esto es uno de los modos de la retórica plástica In Praesentia Conjunto, el /cuadrado/ y el /círculo/ han sido nuevamente puestos en relación en el enunciado plástico.</p> |    |
| Conocimiento enciclopédico de los tipos icónicos                         | Los signos icónicos                |    | <p>Los elementos icónicos de la fotografía son suficientes para que podamos inferir un hecho sin ninguna otra información. Las /mujeres que lloran/ y los /féretros llevados en hombros/ en segundo plano remiten en nuestro repertorio de tipos a la isotopía "funeral". La imagen es parte del fotorreportaje Sepelio de un Bracero en Michoacán, de Enrique Hernández.</p>   |
| Entidad plástica o icónica   | Dos o más elementos del otro plano |   | <p>La mediación plástica de dos unidades icónicas es la más común en el enunciado figurativo. Las formas de los significantes /aves/ están unidas en Sol y Luna de Escher, por el significante plástico /líneas de los contornos/, lo cual se asemeja a un metaplásma lingüístico.</p>  |

#### Tipos de mediación o unión.

- *La transformación mediadora.* En lo icónico, la imagen visual retiene algo del sujeto y del objeto mediante la *transformación*. Coloca a la imagen misma como mediadora entre su productor y su modelo. Ejemplo: los estilos personales de los pintores o la estilización de cada escuela. La transformación afecta a las propiedades globales de las unidades estructurales.
- *La mediación plástica.* Son las mediaciones que estructuran las obras no figurativas. Podemos obtener mediaciones por yuxtaposición (IPD), por síntesis (IPC), por transición (IAC), o por algún intermediario o complementario (IAD) (los modos de la retórica plástica).
- *La mediación icónica.* Esta pasa por los tipos icónicos y por nuestra enciclopedia, la que se manifiesta tanto en tipos icónicos como en significados lingüísticos. La mediación puede ser una relación lógica que *proyectamos* sobre el enunciado, viendo así relaciones de causalidad, de parecido etc. Ejemplo de causalidad: el dinamismo

de la narración, especialmente en enunciados no retóricos como una representación de unos soldados y una ciudadela, que es interpretada como un episodio de conquista por alguien que conozca el código de la guerra.

· *La mediación iconoplástica.* Es el tipo más frecuente en la pintura figurativa. Utiliza un término mediador puramente plástico (que no corresponde a un tipo icónico) para unir dos entidades figurativas, o viceversa. Esta mediación induce un sentido entre las dos entidades involucradas. Es análoga a lo que en retórica lingüística se conoce como metaplasma. El término mediador puede ser una textura, un color o una forma, puede ser un contorno o incluso un vacío (pintura china) (Groupe  $\mu$ , 1993, 257-260).

### 2.6.6.3. Taxonomía de las figuras y terminología.

En la retórica lingüística abundan las figuras retóricas con nombres precisos, mientras que en lo visual no. Los términos más tradicionales de lo visual (caricatura, silueta, clarooscuro...) están asociados a ethos que les restan neutralidad (la caricatura asociada a la burla, por ejemplo) por lo que no pueden utilizarse como ejemplos. Para designar a las figuras se han utilizado descripciones técnicas en vez de trasladar los términos utilizados en lingüística, para no forzar la terminología de este código en lo visual. Los mecanismos tan distintos que producen las «metáforas visuales», hacen que no sea deseable reunirlos en un término tan específico. Tampoco se puede dar una taxonomía de figuras ya que este no es el fin de la investigación, sino evidenciar los mecanismos que las producen.

La imagen, posible gracias a la capacidad de abstraer y generalizar, no permite que se proceda a estas operaciones de abstracción y de generalización de la misma forma que el lenguaje. Es casi imposible describir la *estructura de una imagen visual* haciendo abstracción del material que la actualiza. Concebir el efecto de la figura independientemente de este material (el ethos nuclear) exige un esfuerzo de modelización considerable. La tarea de la semiótica visual consiste en disociar las estructuras (generales) de los efectos (particulares) (Groupe  $\mu$ , 1993, 260-261).

### Resumen.

#### *Apartado 2.6. Retórica visual fundamental.*

El objetivo retórico general es describir el funcionamiento retórico de todas las semióticas mediante operaciones que sean idénticas en todos los casos.

En todos los campos de la semiótica las figuras retóricas se pueden describir por operaciones de supresión, de adjunción, de supresión-adjunción y la permutación. Lo que cambia en todas ellas son las unidades a las que se les aplica.

La retórica es la transformación reglada de los elementos de un enunciado, de manera que en el grado percibido de un elemento manifestado en el enunciado, el receptor deba suponer dialécticamente un grado concebido. La operación tiene las fases: producción de una desviación (alotopía), identificación y nueva evaluación de la desviación.

Las reglas de un enunciado plástico o icónico llevan primero a 1) considerar un enunciado particular (o parte del enunciado) como no aceptable y 2) a proyectar en él tal grado concebido. Segundo: observar la relación que es posible entre grado cero concebido y grado percibido. Es este lazo el que le da su especificidad a tal o cual figura en retórica, y el que le confiere su efecto a su eficacia en un enunciado dado. La naturaleza de esta relación viene de dos variables: a) las reglas del dominio al que se aplica la operación retórica, y b) la operación misma.

Hay dos tipos de semióticas: las semióticas fuertemente codificadas (tipo 1) en donde el plano de la expresión y del contenido están bien divididos y su relación está fuertemente codificada (unívocas). Posibilitan crear diccionarios de esos signos. Las semióticas poco codificadas (tipo 2) tienen propiedades inversas a la anterior: en el plano de la expresión y el del contenido la precisión de sus elementos tiende a la fluidez y el lazo entre los dos planos es inestable (plurívocas). El signo icónico pertenece a las semióticas tipo 1 y el signo plástico a las semióticas tipo 2. Para producir, identificar y reevaluar las desviaciones en un sistema tipo 1 basta con conocer las reglas del sistema. En las de tipo 2 no hay código previo, al no haber reglas, no hay desviación. Es necesario reformular lo anterior.

Existen dos tipos de grado cero: el general y el local.

El grado cero general es proporcionado por el conocimiento del código.

El grado cero local el cual lo proporciona la isotopía del enunciado (redundancia).

El productor de la retórica es el grado cero local, inducido por la isotopía. Es el elemento esperado en tal sitio de un enunciado, en virtud de una estructura particular en ese enunciado.

Las semióticas tipo 2 no tiene grado cero general, pero si pueden tener grados cero locales, gracias a que generan regularidades o reglas internas. Una simple ruptura de la continuidad no es una alotopía.

Las semióticas tipo 1 tienen grados cero locales, aunque inducidos por el contexto, dependen del grado cero general debido a que algunas redes distribuidoras dependen del código.

En un enunciado que incluya figuras, podemos distinguir dos partes: la que no ha sido modificada (la base) y la que ha sufrido operaciones retóricas (el elemento figurado), detectable gracias a ciertas marcas. La parte que ha sufrido operaciones (el grado percibido) conserva una cierta relación con su grado cero (el grado concebido). Esta relación es la mediación, se basa en el mantenimiento de una parte común entre los dos grados, o invariante.

La compatibilidad se mide con la redundancia del enunciado que diagnostica a la desviación y la reevalúa. En los enunciados icónicos el código recae en los tipos, que gracias a su gran cantidad de unidades estructurales es muy redundante. En los enunciados plásticos no hay referentes y su estatuto de tipo es distinto, no se basa en un código, pero es semiótico mientras asocia formas de la expresión a las del contenido. Establecen su propio código de manera suficientemente estable como para percibir y reducir desviaciones.

La desviación puede provenir de una desviación de la regla del sistema (grado cero general) o de la regla del enunciado (grado cero local), pero también puede provenir de un contexto de tipo pragmático dado por el uso de una cultura de ciertos signos y del tipo de lazo (isotopías proyectadas).

En un enunciado iconoplástico el grado cero es una regla general de concomitancia: los signos del plano icónico y plástico de un enunciado visual por lo general coinciden unos con otros. En el enunciado puramente plástico hay otra regla de homogeneidad que hace esperar que cualquiera de las unidades estructurales de lo plástico sean homogéneas en su parámetro.

Hay cuatro modos de relación entre grado concebido y percibido: 1) El modo *in absentia* conjunto (IAC): las dos entidades son conjuntas (ocupan el mismo lugar del enunciado) por sustitución total de uno por el otro. 2) El modo *in praesentia* conjunto (IPC): las dos entidades están conjuntas, en un mismo lugar, pero con sustitución parcial solamente. 3) el modo *in praesentia* disyunto (IPD): las dos entidades ocupan lugares diferentes, sin sustitución. 4) el modo *in absentia* disyunto (IAD): una sola entidad es manifestada, y la otra es exterior al enunciado, pero proyectada sobre este. Estos se presentan tanto en el signo icónico como el plástico.

En virtud a la concomitancia entre lo plástico y lo icónico, un signo icónico no puede manifestarse sin los signos plásticos. Una figura retórica iconoplástica será aquella que establece una relación retórica entre dos elementos de un mismo plano, pero se obtiene la redundancia en el otro plano. Hay sólo cuatro tipos: 1) Tropo plástico en lo icónico (una entidad plástica sustituye a otra en virtud de una redundancia icónica) 2) Emparejamiento plástico en lo icónico (dos entidades plásticas se relacionan en virtud de una redundancia icónica), 3) Tropo icónico en lo plástico (dos entidades icónicas se relacionan en virtud de una redundancia plástica), 4) Emparejamiento icónico en lo plástico (una entidad icónica sustituye a otra en virtud de una redundancia plástica).

El ethos es el efecto que produce en el espectador una figura retórica. La producción del ethos es algo complejo, psicológico e individual, basado en la cultura y en estímulos semióticos precisos: la figura y lo que le rodea. Existen tres tipos de ethos: el ethos nuclear (lo produce la estructura misma de la figura), el ethos autónomo (ethos nuclear + los materiales del significante) y el ethos sácope (ethos nuclear + ethos autónomo + el contexto del significante).

La mediación en las figuras retóricas también establece el tipo de lazo que une a los términos A y B. hay cuatro tipos de mediación: la transformación mediadora (la transformación de las propiedades globales media entre el modelo y el productor), la mediación plástica (los modos de la retórica plástica median entre significantes plásticos), la mediación icónica (el conocimiento enciclopédico de los tipos media entre significantes icónicos) y la mediación iconoplástica (un determinante de orden plástico o icónico media entre dos entidades del otro plano).

La imagen no permite abstraer y generalizar su estructura independientemente de la materia que la actualiza, por esta razón, las figuras retóricas no pueden ser iguales a las de la lingüística, y deben ser descritas mediante descripciones técnicas.

## 2.7. La retórica icónica.

### 2.7.1. Las dos retóricas icónicas: retórica del tipo y retórica de la transformación.

#### 2.7.1.1. División de las retóricas.

Las leyes de la retórica del signo icónico se deducen de su estructura. La retórica es la ciencia de los enunciados alotópicos o desviantes. Las desviaciones retóricas se encuentran en los dos ejes que unen los elementos del signo icónico: el eje significante-tipo y el eje significante-referente. Esto debido a que hay que partir del significante: este provoca que un signo icónico que es un «grado percibido» sea susceptible de considerarse, por razones contextuales (la isotopía icónica), como *no pertinente*. Esta no pertinencia lleva a una *relectura*: se asocia al grado percibido un grado concebido correspondiente con la relectura. El emparejamiento de los grados percibido y concebido, se basa en la doble lectura (polisémica) que es la lectura retórica. Por lo tanto, solo podemos considerar una retórica en los ejes significante-tipo (eje del reconocimiento) y significante referente (eje de la transformación). Se deberá subdividir la retórica del signo icónico en una *retórica del reconocimiento (retórica tipológica)* y una *retórica de la transformación (retórica transformativa)*.

Recordemos que una entidad icónica es donde convergen un conjunto de determinaciones que permiten identificarla, y a su vez, ella forma parte de los conjuntos que, recíprocamente permiten identificar otras unidades. Estos determinantes se clasifican en cinco categorías, están en fuerte redundancia los unos con los otros, de manera que cualquier desviación en el funcionamiento de una determinación puede ser deducida por el funcionamiento de las otras cuatro. El siguiente cuadro de determinaciones muestra los modos de la figura retórica.

| DETERMINACIONES INTRÍNSECAS | DETERMINACIONES EXTRÍNSECAS |                    |
|-----------------------------|-----------------------------|--------------------|
|                             | <i>SINCRÓNICAS</i>          | <i>DIACRÓNICAS</i> |
| PROPIEDADES GLOBALES        | SUPRAORDENACIÓN             | PREORDENACIÓN      |
|                             | COORDINACIÓN                |                    |
|                             | SUBORDINACIÓN               |                    |
| RETÓRICA TRANSFORMATIVA     | RETÓRICA TIPOLOGICA         |                    |

#### *Subdivisiones de la retórica icónica.*

En el cuadro, la columna de la izquierda corresponde a la *retórica transformativa*, que altera los caracteres globales del signo obtenidos por las transformaciones. Las de la derecha corresponden a la *retórica tipológica*, que altera las relaciones entre tipos, subtipos y supratipos (Groupe  $\mu$ , 1993, 263-264).

La retórica sólo existe en enunciados completos, y no en los signos aislados. El enunciado es el que produce la isotopía y de donde se deducen los elementos no pertinentes (alotopías). En la portada del *Nouvel Observateur* de André Françoise, los significantes englobados por el enunciado se corresponden con el tipo "familia" (contexto).

### Reglas para la descodificación retórica

1.- **La identificación de un grado concebido.** La cabeza del tipo "madre" es un /círculo/, pero por su posición y forma /redondeada/, y el lugar que ocupa entre las otras unidades, se infiere que lo es.

2.- **La localización de la desviación del grado percibido con relación al contexto.** Será retórica toda manifestación referible a un tipo, pero no conforme a él. El /círculo blanco/ que es la "cabeza" no está conforme al tipo "cuerpo humano" que el contexto ha establecido (las otras "cabezas" tienen "ojos", "boca" etc.).

3.- **El emparejamiento del grado concebido y del grado percibido (la nueva evaluación).** El grado concebido nos indica que la "cabeza" debería tener los mismos determinantes que las otras, así que el grado percibido, el "círculo blanco", debe ser reinterpretado como una alotopía en términos del efecto que produce en el espectador (ethos). Hay que identificar la figura retórica.

Los elementos de la retórica del tipo son las operaciones (supresión, adjunción, supresión-adjunción o permutación) y los operandos (los tipos y los determinantes).



### Reglas de la retórica del tipo.

#### 2.7.1.2. Reglas de funcionamiento.

##### 2.7.1.2.1. Retórica del tipo.

Será retórica toda manifestación referible a un tipo, pero no conforme a él. Surge el problema de que si un tipo es una suma estable de rasgos pertinentes, ¿entonces deben aparecer todos sus rasgos para que el significante no sea desviante? ¿Cómo se identifica el tipo de un significante desviado? ¿La noción de conformidad no permitiría la elaboración de un nuevo tipo en cada caso, dando así la especificidad de un nuevo significante?

Estos planteamientos son resueltos gracias a la isotopía, indispensable en toda retórica. *La retórica sólo existe en enunciados completos, y no en los signos aislados.* El enunciado es el que proporciona la base isotópica, de la que se desprenden los elementos no pertinentes. Ejemplo: en dibujo, un grupo de personajes posa en la típica posición de «foto familiar». Esto es un tipo estable. Uno de los personajes identificados como «padres» tiene como cabeza solamente un círculo en blanco. En otro contexto, el círculo blanco puede ser identificado como cabeza sin que intervenga la retórica (por ejemplo, en el juego del ahorcado, un cuerpo humano es representado con cuatro líneas y un círculo, pero en virtud de la hipótesis que el dibujo tiene con el tipo «cuerpo humano», este dibujo es considerado como una transformación del referente, es un significante), pero aquí es una violación de la isotopía: el reconocimiento del tipo «cuerpo humano» autorizado por un conjunto de determinaciones, hace que uno espere una manifestación del tipo «cabeza humana» que no se limite al determinante /circularidad/, sino que también contenga los determinantes «ojos», «orejas» etc. Así, el contexto tiene un triple papel, que coincide con los tres momentos (sincrónicos) de la descodificación retórica:

1.- **La identificación de un grado concebido.** En el ejemplo, el tipo «cabeza» es reconocido por su invariante /circularidad/ y por la redundancia, en este caso de los elementos de la combinación «cuerpo humano»-«grupo de cuerpos humanos».

2.- **La localización de la desviación del grado percibido con relación al contexto.**

3.- *El emparejamiento del grado concebido y del grado percibido (la nueva evaluación).* Consiste en postular un significante para el tipo, significante conforme a las reglas de transformación globalmente aplicadas en el contexto. Aquí, esperaríamos que estas transformaciones dieran un fondo no blanco y que hubiese determinantes que correspondiesen al menos con los tipos «nariz», «ojos», «boca» etc. La distancia transformacional entre el significante percibido y significante concebido es de nuevo formulada en términos de ethos.

La retórica tipológica implica operaciones (supresiones, adjunciones, supresiones-adjunciones o permutaciones) y operandos (los tipos y los determinantes) (Groupe  $\mu$ , 1993, 265-266).

### 2.7.1.2.2. *Retórica de la transformación.*

Aquí también el grado cero del mensaje retórico es dado por la isotopía, que exige *una aplicación uniforme de las transformaciones* a todos los significantes de un mismo mensaje icónico.

*Sólo hay retórica transformativa cuando hay una violación de la homogeneidad de las transformaciones.* Ejemplos: collages, dibujos que remplazan los elementos de una foto (o viceversa), porciones policromas de mensajes monocromos etc. *No habrá retórica de la transformación, aunque esta sea muy estilizada, si el enunciado garantiza una homogeneidad de la transformación.* Esto no impide que exista una estilística de la estilización: efectos distintos están ligados a las transformaciones escogidas, las cuales no son equivalentes.

La retórica está en la multiplicidad de las transformaciones en el interior de un mismo enunciado. Los operandos son las reglas de transformación. Las operaciones son las mismas de antes. Ejemplos: adjunción de un filtrado cuando en un cómic un personaje está en blanco y negro, y su contexto es a colores. Supresión de un filtrado cuando en la película de Eisenstein, *El Acorazado Potemkin*, una /bandera roja/ aparece en el filme, que es a blanco y negro. Hay combinaciones de operaciones en donde los tipos supresión-adjunción tienen que asemejarse. Ejemplo extremo: la anamorfosis. Esta muestra una imagen vista de frente y la otra sesgada; la desviación es aquí la substitución de una regla de visión lateral por la regla de la visión frontal.

Un ejemplo refinado de las transformaciones, específicamente de la heterogeneidad de las proyecciones, sería el cuadro *Frühsschnee* de C.D. Friedrich: en su obra todo está resuelto con una correcta perspectiva, pero hay un /sendero nevado/ que lleva hacia un /bosque/, cuya forma se hace una masa oscura e informe y la perspectiva desaparece. El espectador está obligado a percibir unas partes con profundidad y otras planas, se le hace recordar que la imagen figurativa es una ilusión y que todo el soporte es plano (Groupe  $\mu$ , 1993, 266-267).

La retórica de la transformación se deduce con las mismas reglas de la descodificación retórica, pero con las siguientes consideraciones:

1.- **La isotopía del enunciado exige que una transformación se aplique de manera homogénea a todos los significantes del enunciado icónico.** Los collages como *Cortando con el Cuchillo de Cocina* de Dadá Através del Último Estómago de Cerveza de Weimar de la Época Cultural de Alemania, de Hanna Höch, son excelentes ejemplos de como la escala y las proyecciones de los elementos icónicos violan la homogeneidad del enunciado.

2.- **Cuando hay una violación de la homogeneidad de las transformaciones hay transformación retórica.**

3.- **No hay retórica de la transformación, aunque esta sea muy estilizada, si el enunciado garantiza una homogeneidad de la transformación.**

Los elementos de la retórica de la transformación son las operaciones (supresión, adjunción, supresión-adjunción o permutación) y los operandos (reglas de transformación).





## 2.7.2. Retórica del tipo: figuras por incoordinación.

### 2.7.2.1. Supresión y adjunción de coordinación.

Estas figuras son numerosas y muy evidentes. *Una alteración de coordinación conlleva a veces a una alteración de subordinación: al añadir o suprimir elementos coordinados, se añaden o suprimen las relaciones de subordinación que las implican.* Ejemplos: añadir un cuerno en el dibujo de un caballo produce un unicornio; en el dibujo de una «cara» se puede suprimir un «ojo» y crear un «cíclope» etc. En estas coordinaciones, el trazado-envoltura del englobante está presente y contribuye a la redundancia, favoreciendo la localización de la figura. Pero no siempre es así. En el busto, modo clásico de la escultura, se han suprimido los brazos y la parte baja del cuerpo, normalmente coordinados. El trazado-envoltura del cuerpo está ausente, de manera que la subordinación no está alterada, pero una eventual figura es neutralizada por la existencia de una norma de género.

Existe una norma implícita, según la cual, un enunciado icónico debe centrarse en su sujeto: todos los elementos importantes deben ser representados por completo. La obra *De drie Bruiden* de Toorop tiene una composición simétrica con tres mujeres, y en las esquinas superiores hay dos manos clavadas, sin mostrar el resto del cuerpo. A primera vista esto es una sinécdoque, donde

se muestra una parte por el todo: las manos bastan para indicar la presencia de un crucificado a cada lado, pero fuera del cuadro. El sentido está alterado, la figura empleada, que elimina al «crucificado», hace que esta sea extraña al proyecto pictórico. No estamos frente a un simple /dibujo de manos/: estas remiten a un «cuerpo ausente». Pero si se les considera como un /dibujo de manos/, vehiculizan la opinión de que la «pasión» es un tema redundante, y que todo el significado del sufrimiento de un crucificado puede ser mostrado por la exasperación de una /mano clavada/ (Groupe  $\mu$ , 1993, 268).



Suprimir o añadir un elemento coordinado modifica las relaciones de subordinación de los elementos implicados. En *Unicorns* de Tom Centola, hay un caballo al que se le añadió un cuerno y se creó un unicornio. En *El Cíclope Polifemo* de Annibale Carracci, a un hombre se le suprimió un ojo y se creó un cíclope.

#### Supresión y adjunción de coordinación.

### 2.7.2.2. Supresión-adjunción de coordinación.

Con las *supresiones-adjunciones* hay un campo más complejo. Varios subgrupos pueden distinguirse a partir de dos criterios: la reversibilidad y la jerarquización. Tendremos tres tipos de figuras.

| Grupos de Figuras                                   | Jerarquización | Reversibilidad |
|---|----------------|----------------|
| Figuras jerarquizadas no reversibles                | +              | -              |
| Figuras reversibles no jerarquizadas                | -              | +              |
| Figuras no reversibles no jerarquizadas             | -              | -              |
| Figuras jerarquizadas reversibles<br>(inexistentes) | +              | +              |

Una figura es *reversible* cuando el significante manifestado (el grado percibido) y el grado concebido corresponden a tipos conocidos. La figura es reversible, ya que los dos tipos, mediante manipulación retórica adecuada podrían estar manifestados indistintamente por sus dos significantes. La relación es *irreversible* cuando un significante manifestado corresponde a un nuevo tipo y remite a dos grados concebidos diferentes. Una figura es *jerarquizada* cuando una de las dos entidades (o clases de entidades) relacionadas domina a la otra. Es *no jerarquizada* cuando no domina ninguna de las entidades o clases de entidades. La *jerarquización-reversibilidad* es imposible: si una entidad domina a la otra, los dos tipos que les corresponden no pueden substituirse el uno por el otro (Groupe  $\mu$ , 1993, 268-269).

### 2.7.2.2.1. Figuras jerarquizadas no reversibles.

*Vertumnus-Rudolf II* de Arcimboldo es una «cabeza» compuesta, en la que las partes de la cara son *reemplazadas* por «frutas», «legumbres» etc. pero donde el contorno global de la cara *no está alterado*. En este conjunto la substitución de una «nariz» por una «calabaza» se basa en las propiedades globales comunes a los dos significantes (especialmente el contorno/forma en este caso). Sucederá lo mismo con las otras partes de la cara.

Dos son los rasgos importantes de estas figuras. 1) el «llenado». No hay vacío entre las partes. 2) las partes substituidas hacen aparecer una coordinación de un nuevo tipo. Arcimboldo construye una cara a partir de determinantes ordenados, usa entidades que forman un paradigma identificable (una cara está hecha sólo con frutas, otra sólo con legumbres, o con libros...). Este paradigma permite inclusive nombrar al personaje (el jardinero, el bibliotecario...) o ver en él una alegoría de las estaciones. Las partes originales no forman paradigma en ese sentido.

Así, las partes substituidas están estrechamente subordinadas al contorno del conjunto, el cual no se puede se modificar ya que se perdería el reconocimiento (es, y sigue siendo, el contorno de una cara). Se trata del *criterio de jerarquía*. Esta jerarquización *impide la reversibilidad* de la figura. La imagen de una cara se impone y obliga a ver cada fruta o legumbre como un órgano transformado, y no a la inversa.

La coordinación producida tiene numerosas repercusiones: conduce a la identificación de la alegoría, pero también produce interferencias semánticas que provienen de nuestra competencia enciclopédica: estamos hechos de lo que comemos, terminamos por parecernos a los objetos o a los seres que frecuentamos, identificación que puede volverse ridícula y da lugar a la sátira. Otro ejemplo pero con substitución parcial es el dibujo del Capitán Haddock en donde las pupilas son reemplazadas por botellas. La metáfora es posible aquí, puesto que el substituyente y el substituido tienen propiedades intrínsecas comunes (Groupe  $\mu$ , 1993, 269-271).



Las orejas, los ojos y el resto de los determinantes de Rudolf II, de Arcimboldo, son verduras, semillas etc. Estos tipos están subordinados por el contorno del rostro, que además obliga a verlos como sus partes, y no como una cesta de legumbres.

**Figuras jerarquizadas no reversibles.**

### 2.7.2.2.2. Figuras reversibles no jerarquizadas.

Aquí hay una *integración* más o menos extendida entre dos o más entidades visuales, cuyos significantes presentan *rasgos parecidos*. La entidad sintetizada es completamente nueva, y no se puede decidir si se trata de una introducción del tipo A en el tipo B o viceversa. Ejemplo: la «gafetera» analizada anteriormente es un /gato-cafetetera/ en donde hay una interpenetración entre los determinantes de uno y del otro (el «rabo» y la «boquilla», las «orejas» y las «protuberancias de la tapa», el /cuerpo del gato/ y el de la /cafetera/ etc.). Otro ejemplo es el cartel de Pasture para la *Frauenkirche* de Munich, el cual retiene algunos caracteres del famoso edificio (los dos /bulbos de cobre/) dentro de una /M/ (la inicial de Munich y de Messe) con un cambio de vías de tren. En ambos casos, la *reversibilidad* de la figura se basa en la lectura doble de los significantes. Ninguno de los tipos está *subordinado* al otro.

Esta reversibilidad no implica que todos los rasgos del significante sean vistos como relacionados a los dos tipos. Ciertos determinantes pueden tender a relacionarse más con un tipo que con el otro, e inclusive algunos sólo se corresponden a un solo tipo de los manifestados. En la «cafetera» algunos de los determinantes sólo pertenecen a uno de los tipos fusionados (/ojos/ y /boca/ sólo al «gato», la /voluta/ al «humo» de la «cafetera»). El tipo «gato» es un conjunto de significantes A y los de la «cafetera» uno B, la intersección de ambos son la «gafetera» C. A y B mantienen elementos que permanecen fuera de la intersección y que sólo se refieren a su propio tipo. La operación que permite pasar de un elemento a otro de los conjuntos es la sustitución. Aunque este esquema es parecido al de la metáfora en lingüística, al estar en un contexto que permite la interacción de los significados manifestados y el plano del tipo al mismo tiempo, no permite que se le asocie completamente con la figura lingüística (Groupe  $\mu$ , 1993, 271-273).

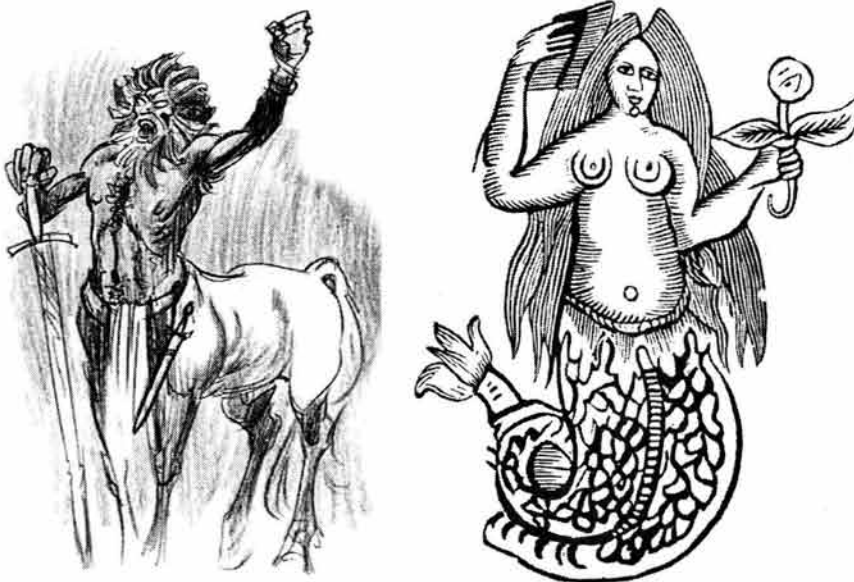
### 2.7.2.3. Figuras no reversibles no jerarquizadas.

Aquí encontramos todos los animales míticos constituidos por partes de dos o tres seres reales. Un /centauro/ manifiesta el tipo «hombre» en su mitad frontal, y «caballo» en su mitad posterior, un /grifo/ tiene «cuerpo de león», «cabeza» y «alas de águila» y «orejas de caballo» etc. Estas figuras también se manifiestan fuera de la mitología, como en los collages de Max Ernst y las historietas. Los determinantes son tomados del mismo paradigma (paradigma animal en los primeros ejemplos), pero no se trata de formar un todo conocido (como en Arcimboldo), sino un *nuevo tipo*, por lo que la figura *no es reversible*. La yuxtaposición operada *no implica ninguna intersección semántica* entre el substituyente y el substituido. Se busca ajustarse a la estructura de la clase que los engloba (nunca se elaborará un ser con un torso de hombre y un torso de caballo). Para aceptar la substitución en la parte trasera del centauro, basta con reconocer una «clase de los cuartos traseros» (que el significante utilizado sirva para



Este Cartel para la SNBC de Pasture tiene determinantes que pertenecen tanto al "edificio", a una "inicial M" y a un "cambio de vías ferroviarias". Ninguno subordina al otro y se han integrado gracias a que hay un "parecido" entre sus formas. Podemos así pensar que el significante nuevo es cualquiera de los tipos identificados.

### Figuras reversibles no jerarquizadas.



Los determinantes yuxtapuestos de varios tipos forman un tipo nuevo y no se subordinan mutuamente. En este caso, tanto el centauro de Ron Tiner, como el Grabado de una Sirena del s. XVIII utilizan la mitad de un /cuerpo humano/ y la de un /animal/ para formar un tipo nuevo, por lo que tampoco puede haber reversibilidad.

### Figuras no reversibles, no jerarquizadas.

complementar el *modelo* de los cuartos traseros, en el que toda pata sirve). Pero en el enunciado icónico final, *la coordinación* se hace siguiendo el *modelo nuevo*: es un producto de partes distintas, la figura ya *no es jerarquizada* (Groupe  $\mu$ , 1993, 273-274).

### 2.7.2.3. La permutación.

La permutación es una figura rara, debido al efecto violento que produce. En estas figuras los *determinantes* de un tipo son *invertidos o colocados en otra parte*, pero siguen siendo reconocibles. La desviación trastorna el orden y la coordinación de las partes. Ejemplo: El cuadro de Magritte *Le Viol*, en donde una /cara de una mujer/ (reconocible por el «cabello» y su posición sobre los hombros) tiene /senos/ en lugar de «ojos», aún se reconocen. El efecto de esta desviación no solo es chocar. El grado concebido y el percibido son relacionados simétricamente y pueden aparecer dos analogías invertidas la una en relación a la otra (los ojos son una especie de senos y viceversa). Esta especie de metáfora se forma porque los determinantes coposeen algunos rasgos (senos y ojos tienen una configuración parecida) y rasgos tipológicos que no son visuales que son competencia de la enciclopedia personal (ambos objetos de atracción) (Groupe  $\mu$ , 1993, 274-275).

### 2.7.3. Retórica del tipo: figuras por in subordinación.

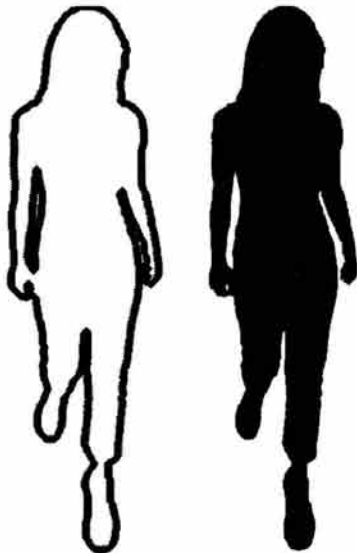
#### 2.7.3.1. Supresión de subordinación.

Esta combinación es muy representada con técnicas clásicas o académicas. El *siluetaje* consiste en representar sólo el contorno de algo o alguien, ya sea con el interior vacío o ennegrecido. El efecto será más poderoso si el trazado-envoltura es muy detallado y en contraste no hay detalles interiores. Es una supresión completa de lo *englobado*.



La permutación es el intercambio de determinantes de un significante dado. Este no pierde su identidad, como en *La Violación* de Magritte. Los /ojos/, la /nariz/ y la /boca/ de esta "mujer" han sido intercambiados por los determinantes de la parte inferior del cuerpo, pero sigue reconociéndose como tal.

#### Permutación.



El siluetaje es la supresión de la subordinación de los determinantes, dejando únicamente el contorno global del significante como en la silueta vacía de la mujer o la rellena de negro. Suprimir lo que rodea al significante es otra figura conocida como viñetaje, practicado especialmente por los retratistas. En el Retrato de Arturo Toscanini de Tomassetti (al centro), lo que rodea al rostro del director es mostrado de manera vaga. En el Retrato de Guglielmo Marconi (der.), lo que rodea al inventor de la radio ha sido suprimido abruptamente con la fotografía oval.

#### Supresión de subordinación.

El *viñetaje* es realizado por fotógrafos y retratistas. Es la supresión total o parcial de *lo que rodea* al sujeto, eventualmente con degradados. Un caso muy discreto de supresión parcial es aquel en donde el englobante es presentado de manera vaga o poco detallada (imitación del campo visual en posición fija). Otro ejemplo de supresión total es el ejemplo del *Nouvel Observateur* y la cabeza de la madre tratado anteriormente (Groupe  $\mu$ , 1993, 275).

### 2.7.3.2. Adjunción de subordinación.

A este pertenecen las figuras que se *miniaturizan hacia el interior de sí mismas* (una botella que en la etiqueta tiene a otra botella, que a su vez contiene otra botella y así sucesivamente). La particularidad de esta produce vértigo ante la serie inacabable (en potencia) de representaciones. También se crea una oscilación desconcertante entre lo real y su representación (la botella lleva en la etiqueta otra botella real. La etiqueta es una imagen y por lo tanto, un enunciado, y lleva así una nueva botella-enunciado. Esta botella-enunciado es al mismo tiempo botella-enunciadora, puesto que se le representa llevando una etiqueta etc. cada botella será percibida a la vez como enunciadora y enunciado). El efecto de realidad está del lado del enunciador, y el de la ficción, del lado del enunciado.



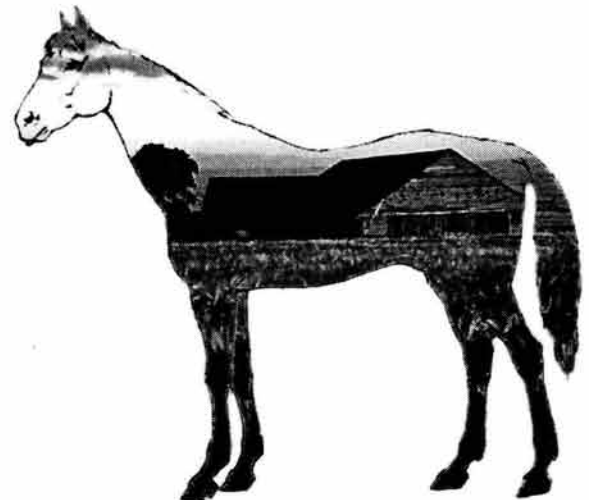
Las imágenes que se contienen a sí mismas se subordinan igualmente. El significante se convierte en enunciador y también en enunciado, como la botella que contiene otras botellas en su etiqueta o en las muñecas rusas o matriochkas.

**Adjunción de subordinación.**

Otro ejemplo de subordinación por miniaturización intránea son las muñecas rusas (matriochkas). El englobante tiene sólo una parte igual a él y una transformación geométrica sencilla. La relación de escala constante hay una continuación potencialmente infinita de elementos similares: la parte es parecida al todo. Al igual que el ejemplo anterior, cada entidad de la serie es englobante y englobada; se evoca la filiación continua de las mujeres desde Eva (Groupe  $\mu$ , 1993, 275-276).

### 2.7.3.3. Permutación de subordinación.

Es difícil concebir una permutación de subordinación: *implica que el englobante se vuelva englobado y viceversa*. Ejemplos: el dibujo de un ave que en su interior se vea el cielo; el dibujo de un oso de peluche que en sus brazos tenga a una niña (en este caso, no se trata sólo de una transformación de escala no homogénea. Esta figura es autorizada porque existe un estereotipo (un supratipo) de una niña-mimando-a-su-oso-de-peluche, que funciona como tipo englobante en cuyo interior tiene lugar la permutación). Para que esta figura se produzca debe haber un tipo estabilizado que debe ser violado. Una simple transformación de escala no pertenece a esta figura retórica (Groupe  $\mu$ , 1993, 276).



El contexto al que pertenece un "caballo" es una "granja", es un tipo estabilizado. Si el determinante /caballo/ contiene el contexto /granja/ que lo subordina, hay un cambio en el orden de subordinación de los determinantes.

**Permutación de subordinación.**

### 2.7.4. Retórica de la transformación.

#### 2.7.4.1. Transformaciones homogénea y heterogénea.

La retórica de las transformaciones altera las propiedades globales de una entidad. Estas no alteran los lazos de subordinación ni con los de coordinación implicadas en la entidad: sólo son consideradas como propiedades globales

|  |  |  |
|--|--|--|
| <i>Por incoordinación</i>                      |  |  |
| Supresión o adjunción de coordinación          | Suprimir o añadir elementos coordinados de un significante.  | Ciclope, unicornio etc.  |
| Supresión-adjunción de coordinación            |  |  |
| <i>Jerarquizada no reversible</i>              | Los determinantes de un significante son cambiados por otros tipos. Estos están subordinados por el tipo que les engloba y no se les puede ver como un tipo distinto.  | Rudolf II, pupilas-botellas del Capitán Haddock.                                   |
| <i>Reversibles no jerarquizadas</i>            | Los significantes forman un tipo nuevo gracias a que se "parecen" entre ellos. No se puede decir cual subordina a cual ya que conservan algunos rasgos inherentes de cada uno que les brinda cierta autonomía. | "Gafetera", "Cartel para SNCB".  |
| <i>Figuras no reversibles no jerarquizadas</i> | Se mezclan los determinantes de dos o más tipos para formar un tipo nuevo. Ninguno está subordinado al otro, ni hay alguna intersección semántica entre ellos, sólo están yuxtapuestos.                        | Centauro, grifo, quimera, sirena etc.  |
| Permutación de coordinación                    | Los determinantes de un tipo son cambiados de posición, pero permitiendo el reconocimiento del tipo. A su vez, los determinantes pueden formar una analogía entre ellos.                                       | Le Viol de Magritte.   |
| <i>Por insubordinación</i>                     |  |  |
| Supresión de subordinación                     |  |  |
| <i>Siluetaje</i>                               | Suprimir los determinantes de un determinado.  | Siluetas en negro, contornos.  |
| <i>Viñetaje</i>                                | Suprimir el determinado de un determinante para aislarlo.  | Retrato oval, viñeta editorial.  |
| Adjunción de subordinación                     | Añadir al interior de un significante el mismo significante.   | Matriochka, imágenes que se reproducen a sí mismas en su interior indefinidamente. |
| Por incoordinación                             | El determinado del determinante es subordinado al segundo  | Significantes que contienen su contexto: ave que contiene un cielo etc.            |

#### **Figuras retóricas del tipo.**

las formas de la entidad, así como el color/textura translocal que la caracterizan. Estas pueden ser modificadas por la transformación *homogénea* o *heterogénea*. Las transformaciones *homogéneas* ya han sido descritas en las transformaciones icónicas: operan uniformemente en todo el enunciado, y lo someten a una sola regla.

No toda transformación es retórica, pero hay verdaderas transformaciones *supresiones-adjunciones deliberadas*: son la *estilización*. La estilización modifica las propiedades globales de las entidades en sus formas y/o los colores para introducir elementos que provienen del productor de la imagen, que son un modelo de universo. La estilización se verá más adelante. Algunos discursos icónicos permiten transformaciones *heterogéneas*: tal parte de un enunciado sufre una transformación A, mientras que el resto sufre una transformación B. Ejemplos: retrato exagerado, caricatura etc. en donde sólo algún determinante sufre una transformación de escala (tal vez las líneas de la nariz) mientras que el resto sufre otras transformaciones de forma homogénea (filtrado, discretización etc.).

Hay operación retórica cuando todas las transformaciones B, que son las aplicaciones de una norma general, crean la isotopía del enunciado, y esta es contravenida por la transformación A. Toda transformación heterogénea manifiesta a la vez la norma del enunciado (produciendo la identificación y reducción de la figura) y las desviaciones con relación a esa norma (Groupe  $\mu$ , 1993, 277).

### 2.7.4.2. Retórica del filtrado.

Adjuntar un filtrado a una imagen coloreada es una transformación poco sentida y consideramos que las imágenes en blanco y negro no son productores automáticos de retórica. Un ejemplo ya dado es cuando en un contexto a colores el personaje de una historieta es presentado en blanco y negro. Los filtrados que llevan a las monocromías son problemáticos. La supresión de un filtrado puede producir grandes efectos retóricos como la bandera roja de la película *El Acorazado Potemkin*, la cual es en blanco y negro.

La *supresión-adjunción* sería la sustitución de un filtrado. La *permutación* es algo más raro: Jean Dubuffet hizo el portafolio *La Vaca en el Prado Verde* donde presentó en veinticuatro planchas en color los principales casos de permutación de la cuatricromía. La «selección del color» de una fotografía a colores, correspondiente a cada color del sistema CMYK es cambiado por otro: al clisé rojo se le cambia la tinta a azul etc. Se pueden conseguir 256 permutaciones, de las cuales sólo escogió veinticuatro y eliminó todas las que daban dos colores idénticos o más, a partir de clisés diferentes (Groupe  $\mu$ , 1993, 278).



El filtrado es retórico cuando la transformación no es aplicada de forma homogénea a todo el enunciado. Tenemos adjunción en la imagen de Masamune Shirow para el juego *Black Magic* (izq.) cuando superpusimos el boceto sobre la imagen final. Hay supresión en la figura de Charlie Brown, la cual coloreamos en esta tira de Penauts de Charles Schultz (centro). La supresión-adjunción está en las viñetas de Flash Gordon de Alex Raymond (der.). La superior pertenece a la edición semanal original italiana; la inferior a una reimpresión de los años sesenta. En la primera, el colorista ha dado un color azul a los "hombres-colmillo" para diferenciarlos de Flash y Dale. En la segunda, el colorista no hizo la misma interpretación de la escena y les puso a todos los personajes el mismo color, hubo una sustitución de filtrado.

### Retórica del filtrado

#### 2.7.4.3. Retórica de las transformaciones geométricas.

Las transformaciones geométricas incluyen las homotecias, las congruencias, las proyecciones y las transformaciones topológicas, y en todas se pueden hallar figuras retóricas. Sólo se darán algunos ejemplos. En las homotecias destaca la figura por *supresión-adjunción* que produce la caricatura. Aquí, la relación de reducción no se mantiene constante y uno o varios elementos del significante del enunciado son producidos por una transformación que lo o los pone en evidencia con relación a los restantes elementos. En la caricatura de Grandville *La Mejor Forma de Gobierno* las cabezas los personajes son desmesuradamente grandes en relación a los cuerpos, y sus frentes son aún más grandes que los mentones. Una figura geométrica de *permutación* estaría en *El Ciudadano Kane*, donde Orson Wells hizo tomas muy bajas y disminuyó el tamaño de la escenografía para hacer más impresionante al personaje central al mostrarlo más grande. La pintura cubista hace figuras por *supresión-adjunción* de proyecciones (Groupe  $\mu$ , 1993, 278-279).



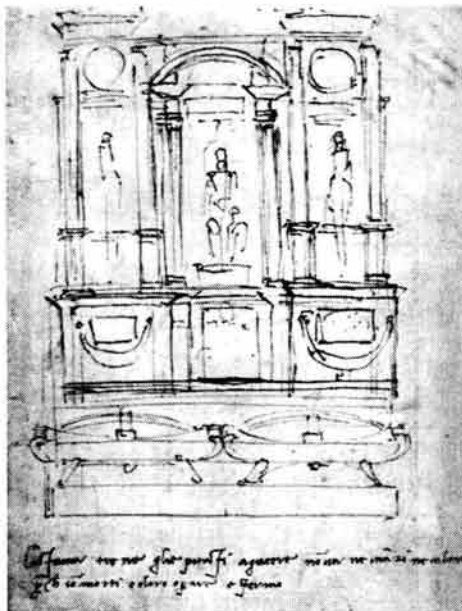
Una figura de homotecia por supresión-adjunción es la caricatura La Mejor Forma de Gobierno de Grandville (abajo der.). Una permutación de homotecia es el fotograma del Ciudadano Kane de Orson Wells en donde el personaje central tiene una escala más grande que la del escenario, cuando debería ser alrevés (izq.). Una supresión-adjunción de proyección se da en La Fábrica de Picasso: las proyecciones de los objetos son diversas (arriba der.).



#### *Retórica de las transformaciones geométricas.*

#### 2.7.4.4. Retórica de las transformaciones analíticas.

Las transformaciones analíticas dan nacimiento a la línea por naturaleza, pero es posible crear desviaciones de esta norma, aunque de forma vaga. Se pueden *adjuntar* trazos a los dibujos, de manera que formen diseños, más que



La adjunción de líneas se da en la obra de Giacometti Annete (1954), el dibujo tiene más de las necesarias para su reconocimiento, haciendo más difícil su lectura (izq.). El Boceto para la Tumba de los Medici de Miguel Ángel (centro), por el contrario, tiene supresión de líneas que apenas esbozan la idea que tenía para la realización de la obra. Una permutación se propicia entre las viñetas de manga tomadas de How To Draw Manga de K's Art (der.). Los cánones de este código sugieren delinear los fondos con líneas menos gruesas que las de los personajes, con el fin de no restarles protagonismo y tener una mejor lectura. La viñeta superior invierte esta regla al delinear el personaje con menor grosor que el fondo.

#### *Retórica de la transformación analítica.*



representaciones de objetos (*Annete* (1954) de Giacometti); o *suprimir* ciertas líneas para sólo dejar subsistir las que se juzgan importantes, (como en el *esbozo*). Otro modo de supresión de la línea es puntear la línea de una figura y dejar que el ojo la complete. Otro ejemplo de retórica de las transformaciones analíticas por *adjunción* son las «transparencias» o «fundido» en el cine, en donde los contornos de las figuras se transparentan y superponen. Se ve impugnada una propiedad del dibujo a trazos: la de delimitar un espacio indiferenciado (Groupe  $\mu$ , 1993, 279-280).

#### 2.7.4.5. Retórica de la transformación $\gamma$ .

Son posibles todas las operaciones, sobre todo en la fotografía blanco y negro. Las desviaciones son tan identificables que ya no pueden ser imputadas a limitaciones técnicas. En ciertos casos, hasta una transformación homogénea puede ser sentida como una desviación retórica. En fotografía se deben «suavizar» (hacer una supresión) las pruebas para obtener escenas de «ternura» («niños», «maternidad» «noviazgo» etc.), o «endurecerlas» (adjunción) si se trata de escenas de «brutalidad», «alegría», de «risa», de «vacaciones» etc. También es posible una permutación total de los blancos y de los negros: el negativo. La pintura también incluye un ejemplo de transformación  $\gamma$  no homogénea: el claroscuro. Es una supresión-adjunción de contraste de luminosidad y su efecto focaliza la atención como el viñetaje (Groupe  $\mu$ , 1993, 280).



La fotografía de bebés suele tener una supresión de contraste con el fin de tener suaves transiciones luminosas que las hacen más agradables. La fotografía del Ejército Rojo en 1942 muestra a las tropas soviéticas en el frente de batalla, las luces y sombras han sido acentuadas (adjunción) para obtener un buen detalle de la acción (centro). El claroscuro (adjunción-supresión de iluminación) es una de las técnicas más utilizadas por los artistas como H. R. Giger para lograr gran fuerza en sus composiciones al contrastar de sobremanera la iluminación, como en A. Crowley (*The Beast 666*) (der.).

*Retórica de la transformación Gama.*

#### 2.7.5. El ethos de la figura icónica.

##### 2.7.5.1. Ethos nuclear.

La retórica icónica reduce la redundancia de los enunciados y los vuelve menos legibles, como cualquier retórica. Pero la imagen, gracias a su gran redundancia, permite decodificar la figura y encontrar la polisemia. El espectador entonces no ha permanecido pasivo, ha tenido éxito al pasar la prueba. Tiene la sensación de haberse «acercado» un poco al productor. Estos son los ethos más generales de toda retórica.

Hay ethos más específicos como los de la *estructura nuclear* de cada operación, y hay diferencia entre las figuras relacionadas con la coordinación y la subordinación. Las segundas, según añadan o supriman, tiene un significado global opuesto en el mismo eje semántico: «unicidad y asilamiento» vs. «inserción en una serie infinita».

|                                |                            |  |   |
|--------------------------------|----------------------------|--|---|
| <b>Filtrado</b>                | <i>Adjunción</i>           | Agregar un filtrado                          | Personaje en blanco y negro en una historieta a color.<br>Entidad a colores en un enunciado en blanco y negro.<br>Sustituir los colores del personaje de una historieta por otros.<br>La Vaca en el Prado Verde de Dubuffet.  |
|                                | <i>Supresión</i>           | Eliminar un filtrado                         |   |
|                                | <i>Supresión-adjunción</i> | Cambiar un filtrado                          |   |
|                                | <i>Permutación</i>         | Intercambio de filtrados                     |   |
| <b>Geométricas</b>             | <i>Adjunción</i>           | Agregar otra transformación geométrica.      | Homotecia: una ballena microscópica en una ilustración del mar en donde los otros determinantes tienen una escala conforme a la transformación.<br>Homotecia: Un objeto a escala 1:1 dentro de su contexto miniaturizado.<br>Homotecia: La Mejor Forma de Gobierno de Grandville.<br>Homotecia: El Ciudadano Kane de Orson Wells.                   |
|                                | <i>Supresión</i>           | Eliminar una transformación geométrica.      |   |
|                                | <i>Supresión-adjunción</i> | Cambiar una transformación geométrica.       |   |
|                                | <i>Permutación</i>         | Intercambio de transformaciones geométricas. |   |
| <b>Analíticas</b>              | <i>Adjunción</i>           | Agregar líneas a un dibujo.                  | Annete (1954) de Giacometti, "fundidos" etc.<br>Esbozo, figuras "punteadas" etc.<br>Un plano de un edificio realizado con una línea continua y del mismo grosor y que en una parte se vuelve zigzagueante y de grosor variable.<br>Intercambiar las líneas delgadas del fondo de una historieta con las gruesas de los contornos de los personajes. |
|                                | <i>Supresión</i>           | Eliminar líneas de un dibujo.                |   |
|                                | <i>Supresión-adjunción</i> | Cambiar las líneas a un dibujo.              |   |
|                                | <i>Permutación</i>         | Intercambiar las líneas de un dibujo.        |   |
| <b>Transformación<br/>Gama</b> | <i>Adjunción</i>           | Aumentar el contraste de una imagen.         | Fotorreportaje, fotografía deportiva etc.<br>Fotografía de bebés, de bodas, de parejas etc.<br>Clarooscuro en fotografía y pintura.<br>Negativo fotográfico, comando invertir en Photoshop etc.   |
|                                | <i>Supresión</i>           | Disminuir el contraste de una imagen.        |   |
|                                | <i>Supresión-adjunción</i> | Cambiar la luminosidad de una imagen.        |   |
|                                | <i>Permutación</i>         | Intercambiar la luminosidad de una imagen.   |   |

### ***Figuras retóricas del tipo por transformación.***

Toda entidad es percibida como situada en una serie de subordinaciones, de las que únicamente algunos eslabones próximos están manifestados (tanto las unidades que engloba como la que le engloba). La unidad parece estar en «su sitio del universo», aunque los movimientos de subordinación y supraordenación hacia el englobante y el englobado estén sólo indicados en el enunciado.

La supresión del englobante en el viñetaje produce un corte en la cadena y aísla la entidad de manera que se refuerza su unicidad. La adjunción de englobado en la miniaturización intránea repetida vuelve perceptible la infinidad de la serie endocéntrica, y fuerza la percepción de lo infinitamente pequeño. Ninguna de estas figuras de adjunción o supresión de subordinación modifica la isotopía del enunciado, ni introducen ninguna polisemia. Pero las supresiones-adjunciones de coordinación sí, ya que en estas una subentidad es reemplazada por otra obtenida de un conjunto perteneciente a otra isotopía. Inclusive si es solo una subentidad la desplazada, como en el cubismo, la transformación provoca una pluralidad, no de isotopías, sino de «puntos de vista» sobre la entidad. La pluralización aparece como ethos nuclear de las figuras que se refieren a la coordinación.

Hay una diferencia entre las figuras con nivel constante (por supresión-adjunción) y las de nivel variable (por supresión o adjunción simples). En las primeras las operaciones no corresponden a las modificaciones impuestas a las subentidades englobadas en una entidad englobante constante: ninguna engloba a la otra (en el anuncio de Pasture la iglesia no engloba la vía del tren ni viceversa). En cambio en las segundas las propiedades del englobante se conservan mientras que las subentidades englobadas no (en la obra de Arcimboldo, el contorno del rostro englobante se mantiene mientras que las subentidades son modificadas mediante vegetales). La figura con nivel variable llama la atención sobre la composición

del mundo a veces hasta el vértigo ante lo infinitamente pequeño o infinitamente grande. La figura con nivel constante aleja los tipos al no evidenciar mucho su articulación en el universo de contenido, su ethos es más fusional (Groupe  $\mu$ , 1993, 280-282).

### 2.7.5.2. Ethos autónomo.

La *reducción de figuras* icónicas lleva a la enciclopedia, por lo tanto, es posible introducir «isotopías proyectadas» válidas (la isotopía erótica es muy frecuente). Un Arcimbollo se reduce no sólo a una serie de analogías formales, también se puede proponer el enunciado «El hombre es lo que come» o «lo que lee». El anuncio de Pasture coordina los tipos «vías de tren», «letra M» e «Iglesia de Munich», de lo cual se deriva «vaya en tren a Munich».

Una figura pequeña puede producir una serie compleja de relaciones. En la imagen del Capitán Haddock la substitución de las «pupilas» por «botellas» no es por azar. Si en lugar de «botellas» hubiesen sido puestos «puñales», «rayos» o «mujeres», el efecto habría cambiado. Para que la figura «sea coherente», es preciso que las entidades substituidas tengan a la vez una analogía en el plano del significante y una relación enciclopédica perceptible a través del iconismo: tanto las botellas como los ojos son objetos compactos, transparentes y que contienen líquido. Pero en otro plano de la enciclopedia, se establecerá una segunda relación: la substitución del órgano de la visión por el objeto de esta.

Las relaciones entre los significantes de los ejemplos producen emparejamientos icónicos *in absentia* (tropo icónico), mientras que las relaciones enciclopédicas ponen en juego toda clase de tropos: metonimia, sinécdoque, metalepsia etc. El ethos autónomo de esta figura icónica sería: «a toda relación icónica entre dos entidades le corresponde una relación semántica» (Groupe  $\mu$ , 1993, 282-283).

### 2.7.5.3. Ethos sácope.

Al situar una figura en un *contexto* que presente ocasionalmente otras figuras, se puede reforzar, corregir o neutralizar y enmascarar el ethos autónomo de las figuras. Este ethos puede establecer si la figura es reversible (¿iglesia en forma de vía o vía con forma de iglesia?). También nos indica lo que un Arcimbollo no es: no se puede dudar y pretender que la imagen está representando, ante todo, legumbres (Groupe  $\mu$ , 1993, 283).

|                                |  |            |   |
|--------------------------------|--|------------|---|
| Ethos general de toda retórica | Acercar al espectador con el productor   |            |   |
| Ethos nuclear                  | Figuras por coordinación (nivel constante)<br>Las propiedades de los englobados no cambian, las del englobante si                    | -Adjunción | -Inserción en una serie infinita<br>-Análisis externo |
|                                | Figuras por subordinación (nivel variable)<br>Las propiedades del englobante no cambian, las de las subentidades y supraentidades si | -Supresión | -Aislamiento e individualidad<br>-introspección       |
| Ethos autónomo                 | Isotopías proyectadas por la enciclopedia (a toda relación icónica entre dos entidades le corresponde una relación semántica)        |            |   |
| Ethos sácope                   | El contexto refuerza, corrige, neutraliza o enmascara el ethos autónomo  |            |   |

**Resumen.***Apartado 2.7. La retórica icónica.*

Existen dos tipos de retórica icónica: la del tipo y la de las transformaciones.

La retórica del tipo sólo existe en enunciados completos, y no en los signos aislados.

Las reglas de la descodificación retórica son: 1.- La identificación de un grado concebido. 2.- La localización de la desviación del grado percibido con relación al contexto. 3.- El emparejamiento del grado concebido y del grado percibido (la nueva evaluación).

En la retórica de la transformación la isotopía del enunciado exige que las transformaciones de los significantes del enunciado sean homogéneas. Sólo hay retórica transformativa cuando hay una violación de la homogeneidad de las transformaciones. No habrá retórica de la transformación, aunque esta sea muy estilizada, si el enunciado garantiza una homogeneidad de la transformación.

Las figuras retóricas del tipo son: por incoordinación (supresión y adjunción de coordinación [cíclope], supresión-adjunción de coordinación [jerarquizada no reversible {Arcimboldo}, reversible no jerarquizada {cafetera}, no reversible no jerarquizada {centauro}] y permutación [*Le Viol* de Magritte]) y por insubordinación (supresión de subordinación [silueta], adjunción de subordinación [la matriochka] y permutación de subordinación [*L'Oiseau de Ciel*]).

Las figuras retóricas de la transformación son: el filtrado (S y D), la transformación geométrica (homotecias, congruencias, proyecciones y transformaciones topológicas), la transformación analítica (línea) y la transformación gamma (luminosidad). En todas se aplican las operaciones de supresión, adjunción, sustitución y permutación.

Los ethos de la figura retórica icónica son: nuclear (producido por la estructura sola de la figura), el autónomo (producido por las relaciones entre entidades que remiten a la enciclopedia) y el sácope (producido por el contexto).

El ethos general de toda retórica es acercar al espectador con el productor.

## 2.8. La retórica plástica.

### 2.8.1. Problemas de la norma plástica.

Toda retórica tiene el problema definir cual es la norma que va a ser desviada en la figura retórica. ¿Cómo hacer coexistir el principio inseparable de una norma plástica en el enunciado y el de una forma pregnante anterior a este enunciado? Esto sería imposible si el semantismo plástico proviene siempre de un método *al momento*, que produce un sentido a partir de las relaciones entre los elementos de un enunciado, y no a partir de los elementos, considerados fuera de todo enunciado.

#### 2.8.1.1. La norma como redundancia.

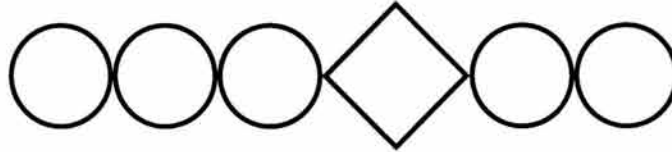
Una *norma* siempre es sintagmática (está dada por las relaciones entre sus elementos). Si bien existe un grado cero general, la norma determinante es siempre dada por la *redundancia en el enunciado*.

Si en un enunciado plástico el contenido de una posición precisa depende de los elementos que rodean a esta, entonces será *retórica* toda ocurrencia plástica que ocupe una *posición supuestamente ocupada* por otra ocurrencia en función de la redundancia del mensaje.

Dos comentarios: *1)* en lo visual, la relación sintagmática es espacial, no lineal, de manera que el factor cronológico esta ausente: el receptor nunca mirará en orden primero una parte y después otra. Pero si unidades distintas pueden ser segregadas en un enunciado plástico, entonces se organizan en sintagmas, lo cual se le puede decir que es una red especial de *implicaciones recíprocas*. *2)* incluso cuando se han identificado las reglas sintagmáticas de un enunciado, toda variación de los elementos ordenados *no debe* ser necesariamente considerada una desviación, pues puede considerarse una diferencia que aporta información. ¿Una ocurrencia roja en un conjunto gris puede considerarse una desviación? Un contraste si, pero no necesariamente una desviación. *Solo será una desviación cuando el contenido efectivo de una posición dada no sea conforme a lo esperado*. El enunciado debería dar el principio de un orden, pero para que haya retórica, debe hacerse de tal manera que el contenido de una posición esté fuertemente determinado por el sintagma (Groupe  $\mu$ , 1993, 285-286).

#### 2.8.1.2. Norma y rasgos plásticos.

Una *ocurrencia plástica* (el significante) se define por tres parámetros: la forma, el color y la textura. La *norma plástica* de un enunciado se elabora sobre estos planos, y una ocurrencia puede transgredir uno, dos o los tres parámetros. Entonces será necesario describir en cada plano *como se combinan* los elementos mediante una sutil descripción. Si tomamos un sintagma lineal como:



hay en él una redundancia total en el color y la textura. En el plano de la forma, rasgos como «cercado», «simetría», «dimensión» son redundantes, pero no los rasgos que constituyen el tipo geométrico. Este análisis primario no es un inventario completo de los *rasgos plásticos* que soportan la redundancia y los que introducen la desviación.

Los *rasgos* que son pertinentes en un enunciado son irrelevantes en otros. En el ejemplo, la orientación, que en otro enunciado sería un rasgo descriptor del cuadrado, no juega aquí ningún papel en la redundancia (puede ser indistintamente trazado horizontal o diagonalmente: la presencia del círculo (que no posee ninguna característica de orientación) sólo selecciona el rasgo «simetría»), en conclusión, cualquier *rasgo de un tipo* permanece en estado de *potencialidad* y sólo *se realiza* en el caso en que aparezca en *otras ocurrencias* plásticas, manifestadas en el mensaje, que presenten *el mismo rasgo*. Se debe aceptar que existen algunos *rasgos simples* (de carácter gestalista) y abstractos como «igualdad», «alineación», «progresión», «regularidad» que son *anteriores a todo mensaje* y se actualizan en conjuntos más complejos.

|   |   |
|---|---|
| Establecimiento de una norma (lo que se desvía)     | Dada por las relaciones entre elementos (implicaciones recíprocas o reglas sintagmáticas), es la redundancia del enunciado (grado cero local). Si no hay redundancia (previsibilidad) no hay retórica. Si es fuerte, cualquier desviación será fuertemente retórica. La norma general refuerza las formas particulares. |
| Determinación de una desviación (lo que desvía)     | Solo será una desviación cuando el contenido efectivo de una posición dada (grado percibido) no sea conforme a lo esperado (grado concebido). No toda variación es una desviación. Una desviación puede serlo en un plano, pero en otro no.   |
| Ocurrencia plástica (significante)                  | Sus subunidades estructurales (forma, color y textura) son la base de la norma. Una ocurrencia puede transgredir uno o varios de estos parámetros.  |
| Rasgos plásticos (características del significante) | Las características de una ocurrencia pueden ser rasgos simples de carácter gestalista (forma, color y textura) o abstractos ("igualdad", "alineación", "progresión", "regularidad" etc.). Estos son anteriores a cualquier mensaje (tipos plásticos) pero sólo se actualizan en él (grado cero general).               |

### Elementos de la retórica plástica.

Estos problemas se replantearán en términos particulares para los tres parámetros de lo plástico: la forma, la textura y el color. Lo esencial del *método descriptivo* será igual en los tres casos. Entraremos en detalle en la retórica de la forma, y ciertas observaciones formuladas serán válidas para los otros dos campos. Se estudiará el ejemplo particular de *Bételgeuse* de Vasarely (Groupe  $\mu$ , 1993, 286-287).

## 2.8.2. Retórica de la forma.

### 2.8.2.1. Normas.

#### 2.8.2.1.1. Caracteres de las normas plásticas.

Aquí las normas se caracterizan por: ser *plurales* (cada posición entra en varias secuencias posibles), siendo plurales están *jerarquizadas* (una secuencia puede considerarse como la manifestación particular de una norma más general) pero actúan entre ellas de manera *dialéctica* (cada norma particular es la manifestación de una norma general, pero esta sólo puede ser reconocida gracias al funcionamiento de esas normas particulares).

En el cuadro de Vasarely *Bételgeuse* se constituye una *red sintagmática* claramente estructurada, a *base de alineaciones*. Cada uno de los *ejes* horizontales, verticales o diagonales del tablero pueden constituir estas alineaciones. La ortogonalidad de toda la red puede ser *resaltada* por otras formas: la rectalinealidad, la perpendicularidad, el cercado en esta rectalinealidad y en esta perpendicularidad. Estos *rasgos redundantes* crean la *regularidad global*. A cambio, esto

|                     |  |
|---------------------|--|
| Son plurales        | Una posición puede entrar en varias secuencias.  |
| Están jerarquizadas | Una secuencia de posiciones es la manifestación de una norma más general (anterior al enunciado).  |
| Son dialécticas     | Una norma particular (en el enunciado) es la manifestación de una más general (anterior), pero esta sólo es reconocida gracias al funcionamiento de la norma particular. |

### Características de las normas.

nos permitirá identificar las *rupturas* de regularidad en los niveles inferiores.

Las normas que entran aquí en juego (alineación, progresión etc. que se verán más adelante) constituyen el *grado cero local*. Pero se les puede interpretar como *supeditadas* a un *grado cero general*: el que se pueda proyectar sobre el enunciado una expectativa basada en la «línea recta», en el «cuadrado», en el «círculo» etc. se debe a que estos preexisten al enunciado, como *tipos plásticos*, aunque estos grados cero generales no son fijos en el dominio plástico. Lo que los estabiliza son los discursos que usan estos grados modelos (Groupe  $\mu$ , 1993, 287-288).

#### 2.8.2.1.2. Potencia de la redundancia.

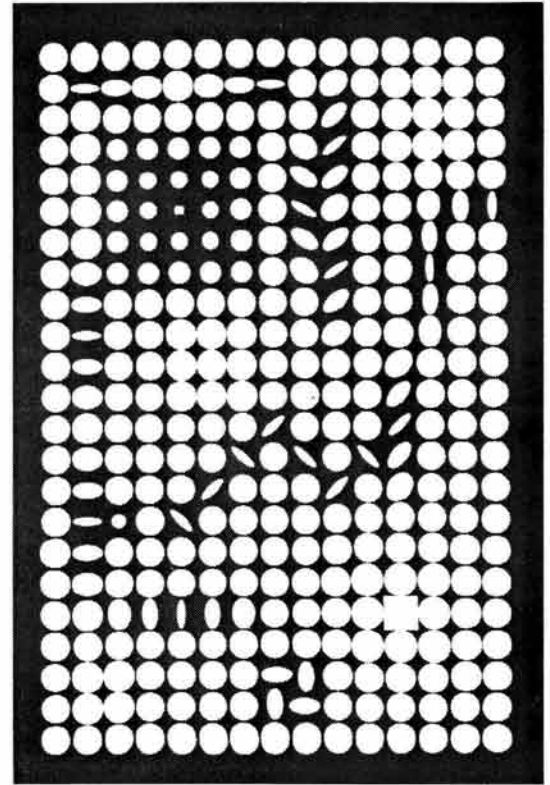
- La *redundancia* de un enunciado puede ser *muy débil*. En una imprevisibilidad máxima *ninguna norma* puede ser identificada, *ninguna variación* puede ser llamada *retórica*. En una *fuerte redundancia*, la norma está sólidamente establecida y *toda ruptura* será fuertemente *retórica* (como es el caso de *Bételgeuse*).
- Ciertos *rasgos* parecen ser *más pregnantes* que otros, como las verticales y horizontales que son más perceptibles que las diagonales. La organización del enunciado bajo la forma de unidades cuadrangulares colocadas en un lado tiene su motivo. La *norma general refuerza* la solidez de las formas particulares (Groupe  $\mu$ , 1993, 288).

#### 2.8.2.1.3. Pluralidad de los sintagmas.

En la *pluralidad de norma*, cada posición entra en varias relaciones sintagmáticas, tanto en el plano de la *posición* en la relación, como en la *calidad* de la relación.

- Lugar de la relación*. Cada posición está en la *intersección* de un eje horizontal, de un eje vertical y de al menos dos ejes diagonales. Hay para cada una de ellas *cuatro sintagmas posibles* (puede haber más posiciones dependiendo de la posición de las figuras: esquinas, centros, polos alto y bajo etc.).
- En todas estas relaciones, el *contenido* de una posición puede ser determinado por una *regla sintagmática particular*. Como un sintagma se define por su regularidad (así el contenido de una posición puede ser parcial o totalmente determinado), es preciso distinguir diferentes *tipos de regularidad*: *Regularidad por alineación*: ya se ha tratado en el ejemplo. *Regularidad dimensional*: esta regularidad es ejemplificada por la dimensión de las formas y sus intervalos. *La regularidad por progresión*: está dada por el principio de proporcionalidad o de incremento entre los elementos que crecen o decrecen. Esta norma está presente en el ejemplo en las elipses que se encuentran en las coordenadas  $2x$ ,  $8y$  y  $2x$ ,  $14y$ . *La regularidad por alternancia*: aquí, por ejemplo, la orientación de las elipses situadas sobre las diagonales o las de las cuatro elipses que se inscriben en un cuadrado.

Es posible crear *otras regularidades*, que son más perceptibles si forman disposiciones sencillas perceptiblemente hablando, no basadas en el principio de secuencia, sino, por ejemplo, de superficie: cuadrados, círculos, polígonos



*Bételgeuse, de Victor Vasarely.*

regulares, sinusoides etc. Hay una en el ejemplo: un cuadrado excéntrico en el rincón superior derecho (a partir de  $11x$ ,  $19y$ ). En todos estos casos se crea una regularidad similar al *ritmo*.

Esta comprobación de la pluralidad de las normas tiene una consecuencia importante: siguiendo cualquier eje, cada *ocurrencia* puede ser considerada tan pronto una *regularidad*, como luego *rompiendo otra* regularidad: tal círculo del enunciado puede ser considerado en una regularidad de dimensión según el eje horizontal, pero no estará en conformidad con la regularidad esperada en el eje vertical. De ahí una cierta tensión en la lectura que se puede hacer de estas posiciones. La noción de *desviación retórica es relativa*: un ejemplo como *Bételgeuse*, a pesar de su rigurosa formalización, lo demuestra.

El número de ejemplos que podemos encontrar es muy grande. Señalaremos tres de distinta naturaleza:

- La vertical del extremo derecho contiene una elipse ( $15x$ ,  $18y$ ). Ruptura en el plano del contorno (hecho exclusivamente de círculos), pero norma respetada si se considera la progresión en el plano horizontal (en el que los círculos son cada vez más aplanados).
- Un elemento puede tener su sitio en una regularidad según solamente uno de sus aspectos, y romper con la regularidad según otro de ellos. El pequeño cuadrado ( $5x$ ,  $18y$ ) del enunciado tiene su lugar en la secuencia en cuanto a su dimensión, pero sale de tono en cuanto a su forma.
- Ciertas elipses (las de la fila  $22y$ , las de la columna  $10x$ , e incluso otras) pueden considerarse transgresiones de una regularidad, pero pueden reconsiderarse como elementos de otra regularidad si elaboramos una norma general diferente: si se ve en el enunciado plano el icono de un espectáculo tridimensional, entonces la elipse puede ser considerada la forma que adopta un disco girando alrededor de su diámetro, y la serie de elipses como un conjunto de discos representados en diferentes momentos de su rotación, y en un orden racional (Groupe  $\mu$ , 1993, 289-290).

### 2.8.2.2. Transgresiones.

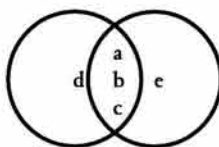
Sinteticemos las *trasgresiones* de *Bételgeuse*. Estas sólo afectan las formas (dejando intactas las variables de color y textura): son las rupturas (a) de *orientación* (elipses diagonales), (b) de *dimensión* (por ejemplo, el pequeño círculo  $3x$ ,  $8y$ ), es decir, dos de los tres formemas de la forma, pero también (c) rupturas en la elección del *tipo de forma* (ejemplo: los cuadrados que aparecen en las secuencias de círculos).

Algunas transgresiones pueden crear nuevas regularidades, pero también puede sumarse con otras transgresiones y reforzarse. Una elipse, trasgresión de tipo de forma, también puede considerarse una *transgresión de dimensión* (Groupe  $\mu$ , 1993, 290-291).

### 2.8.2.3. Figuras.

La transgresión de una regularidad (grado percibido) no basta para que sea retórica, es necesario que la *redundancia no quede destruida* (invariante) hasta el punto que no pueda determinarse la naturaleza de la ocurrencia esperada en tal posición (grado concebido). Esto es lo que permite *reducir la desviación*. El resultado de una desviación reducida es una *figura*, que define la relación entre grado percibido y el concebido. En el ejemplo, el grado concebido de la posición  $5x$ ,  $18y$  es un /círculo/ y su grado percibido es un /cuadrado/.

La copresencia de lo percibido y de lo concebido nos permite un análisis que resalta los rasgos comunes del uno y del otro, así como los que se encuentran excluidos. Esto se puede ilustrar así:





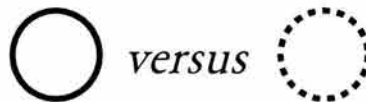
En el que *a, b, c*, comunes, serían por ejemplo: /cierre/, /convexidad/, /tasa elevada de simetría/ (dependientes del formema *orientación*) y en el que *d*, perteneciente sólo al círculo, sería /curvatura/, que se opondría a *e*, /angularidad/ (dependientes del mismo formema). Concebido y percibido deben parecerse y diferenciarse la vez (principio del tercio mediador), y esta relación proviene de la posibilidad que existe de identificar una *clase* que engloba a los dos. Aquí, por una *abstracción topológica*, /círculo/, /cuadrado/, /elipse/, /rombo/ pueden ser vistos como equivalentes, porque son figuras cerradas y conectadas.

La retórica del cuadro de Vasarely *abole la diferencia* entre círculo y cuadrado, resaltando lo que tienen en común. Encontramos un principio retórico general: una figura sólo es posible gracias al carácter descomponible de las unidades. Así mismo, el juego de similitudes y diferencias es análogo al de la metáfora.

La figura del ejemplo es obtenida por transformaciones (geométricas, topológicas), y todas estas provienen de una misma operación de *supresión-adjunción* (como en la metáfora): algunos de los rasgos del grado concebido han sido desplazados (la curva) y reemplazados por rasgos que forman la especificidad del grado percibido (la angularidad).

¿Existen aquí figuras de *supresión* o *adjunción simple*? No. El tipo de la forma es una suma de *propiedades* (los rasgos) organizadas en formemas; como estas están directamente manifestadas en una expresión, no se puede *suprimir uno sin reemplazarlo por otro* (no se puede suprimir la curvatura de un círculo y que permanezca: como la forma se ha de manifestar en el plano de la expresión, deberemos representar otra cosa, por ejemplo, la angularidad).

Sin embargo, pueden existir otras organizaciones de rasgos que permitirían la supresión. Ejemplo: en la pareja



en donde la segunda forma sería el grado percibido, el cierre ha sido suprimido, y la línea, como tal, ha sido particularmente suprimida (otros rasgos como la simetría están conservados). La supresión total podría considerarse si una casilla en el cuadro de Vasarely estuviera vacía (Groupe µ, 1993, 291-292).

#### 2.8.2.4. Ethos.

##### 2.8.2.4.1. Ethos nuclear.

El ethos nuclear (dado por la estructura de la figura) tiene tres aspectos: percepción de la retoricidad, percepción de la elasticidad de la forma, percepción de los invariantes.

*Percepción de la retoricidad*: el efecto primario de una figura retórica es provocar la lectura retórica del mensaje en donde se inserta. En lingüística es la «*poeticidad*» que nos hace percibir al signo y al discurso en sí mismos y no primeramente su significación. En el signo plástico, este no es esencialmente el papel de la figura, el papel recae más en la *percepción de los signos*. Una gran parte de los significados plásticos es inherente al mensaje mismo (ver 2.5.). Este no vehiculiza ningún contenido icónico que pudiera ser descalificado por la figura. Este papel, compartido por el signo plástico y el signo icónico cuando es retórico, hace percibir al mensaje plástico como si estuviera siempre en potencia retórica.

¿Tiene la figura algún papel es esta autonomía? Sí: subraya aún más la *palpabilidad de los signos*. Tiene un papel de refuerzo de la autonomía, y acentúa el carácter plástico del mensaje. Al reforzarlo descalificar la percepción icónica.

Un segundo efecto nuclear de la figura, presente en el ejemplo, es la *resistencia de la forma a su destrucción*. Pueden ejercerse fuerzas sobre ella, pero se resiste de manera que la redundancia no ha cesado. Se manipula el círculo para producir las manifestaciones más desviantes, pero estas distorsiones siguen siendo aceptables, hasta el punto que se acepta el cuadrado en la familia: es la *elasticidad de la forma*.

| Figuras retóricas   | Alotropía en las regularidades sintagmáticas de: |
|---------------------|--|
| Supresión           | De forma   |
| Adjunción           | Dimensión  |
| Supresión-Adjunción |  |
| Permutación         | Orientación                                      |

#### Figuras retóricas de la forma plástica.

El tercer ethos de la figura es *poner en evidencia el invariante*. Entre el grado percibido y el concebido, el invariante es la garantía de la equivalencia. En una supresión-adjunción el invariante es la *intersección* entre ellos. En el ejemplo, los rasgos que oponen el cuadrado y el círculo son marginados por los rasgos que les son comunes (convexidad, cierre del contorno, superficie casi igual, tasa elevada de simetría), mientras que probablemente estos no sean los que resaltan en nuestra idea de estas dos formas.

Una figura por *supresión-adjunción* también tiende a poner en evidencia representaciones inesperadas del espacio. Así como la substitución icónica crea tipos nuevos, o discursos nuevos sobre referentes, la metáfora plástica de la forma crea conceptos espaciales nuevos, que no existen en el nivel manifestado (como la convexidad pura o el cierre puro). Estas nuevas formas se llamarán *archiformas*. Proceden de la neutralización de los rasgos específicos que diferencian las formas particulares: la figura ayuda a disponer estas formas en una misma clase, en relación con un formema dado. Este método cognitivo tiene analogías con el de la topología (Groupe  $\mu$ , 1993, 293-294).

#### 2.8.2.4.2. Ethos autónomo.

La puesta en evidencia de los invariantes en el último aspecto del ethos nuclear trataba de los cuadrados y círculos. Si consideramos plenamente estas dos formas, tendremos *el ethos autónomo* (ethos nuclear más la forma). Hay que distinguir dos aspectos de este ethos dependiendo del contenido semántico que se le de a las formas: pobre y simple (a) o rico y complejo (b).

- a) Las formas que la figura vuelve sustituibles tienen carácter propio: en el ejemplo, el resultado hubiese sido distinto si en lugar de círculos y cuadrados hubiesen sido hexágonos los que se conmutaban en el cuadro. Los primeros son formas familiares, simples y muy estables, con fuerte preexistencia al enunciado. Transgredir su estabilidad será más evidente que en el caso de formas raras y complejas, menos estables. La estabilidad y el conocimiento de esas formas las vuelven irreconciliables en nuestros discursos. Los rasgos que se excluyen recíprocamente son los extremos en nuestras representaciones (/recta/ vs. /curva/), lo que no sucede con la oposición /6 lados/ vs. /7 lados/. Su conciliación forzada por el creador de archiformas será así más notable.
- b) Si las formas tienen significados particulares, su manipulación y los efectos que causan (transgresión, conciliación) los afectarán. Desde que el espectador atribuye un significado específico al círculo y al cuadrado, la composición de Vasarely no deja de afectar sus representaciones. Si el cuadrado es asociado a la perfección humana y el círculo a la perfección divina, su conciliación en el enunciado no puede dejar tener profundas repercusiones simbólicas: fusión del hombre con la divinidad, o humanización del orden divino etc. (Groupe  $\mu$ , 1993, 294-295).

#### 2.8.2.4.3. Ethos sácope.

Si el *contexto* genera la figura, también *orienta su efecto final*. Puede poner en entredicho, modular, o reforzar el ethos autónomo. Se obtendrá el efecto de refuerzo si ciertas disposiciones del contexto llevan a valorizar el propio invariante (ethos autónomo *a*), o si otras figuras distintas usan las mismas manipulaciones semánticas que las señaladas como creadoras del ethos autónomo *b*. Lo que hay en *Bételgeuse* es un efecto de refuerzo; la equivalencia del círculo y el cuadrado se ve varias veces en diferentes manifestaciones de la figura: aquí el cuadrado ocupa un área más grande que el promedio de los círculos, allá una más pequeña, pero en ambos casos es el resultado de una progresión exclusivamente

|   |  |
|---|--|
| Nuclear<br>Dado por la estructura de la figura. | Esta resalta la poeticidad plástica intrínseca de los signos (por lo tanto, su potencia retórica).<br>Muestra la elasticidad de la forma (resistencia a su destrucción).<br>Percepción de los invariantes, es decir, los rasgos que se intersectan en la figura. |
| Autónomo<br>Nuclear más la forma                | Pobre y simple: oposiciones entre semantismos de 1ª articulación implicados en la mediación.<br>Rico y complejo: oposiciones entre semantismos de 2ª y 3ª articulación   |
| Sácope<br>Autónomo más el contexto              | El contexto refuerza, cuestiona o modula el ethos autónomo   |

***Ethos plástico de la forma.***

basada en círculos y ciertas elipses. En otros lados, es la disposición de los círculos lo que sugiere un cuadrado. La multiplicidad y la variedad de ejemplos refuerzan los ethos autónomos desprendidos (Groupe  $\mu$ , 1993, 294-295).

### 2.8.2.5. La mediación plástica en la forma.

1) *Variación de los modos de mediación.* Imaginemos una serie discreta de intermediarios entre el círculo y el cuadrado que podrían por ejemplo ser:



**Mediación del círculo y el cuadrado (2).**

Estos cinco elementos de un repertorio ideal constituyen una *regularidad por progresión*. No están presentes en *Béteigeuse*, pero la serie existe en potencia. En la secuencia nos alejamos poco a poco del cuadrado para acercarnos al círculo: la «distancia» entre las dos formas puede tener también una medida precisa. Si la substitución círculo-cuadrado se da de una sola vez, mediante una equivalencia total y simple (como en *Béteigeuse*) o adopta una serie de intermediarios el fin es el mismo: la mediación de opuestos. Sin embargo, sólo la *substitución total* y simple será una *mediación retórica*, la segunda es una *mediación narrativa*.

Otros tipos de mediación son posibles, como la *síntesis*. Esta sólo es retórica en el contexto apropiado (en este caso se puede encontrar, mediante una transformación en base a una *ecuación*, una elipse que permite pasar de una cuadrado a un círculo, y que es la mediadora entre ambas [curvas de Lamé]). También se encuentran las *mediaciones narrativas* (en secuencia), por *yuxtaposición* y *concentricidad* (ambas presentes en el mandala).

2) *Variación de los objetos de mediación.* En este los objetos son los que varían. Funcionan en oposiciones de rasgos plásticos como /central/-/periférico/, /vertical/-/horizontal/, /anguloso/-/flexible/ etc. En relación a la segunda oposición, las curvas de Lamé aportan también una mediación: la figura hecha con ecuaciones tiene muchos pasos y la siguiente figura reduce a cuatro pasos esa secuencia, en la que la vertical se transforma en horizontal y viceversa.



**Mediación del círculo y el cuadrado (3).**

En la pareja /anguloso/-/flexible/ hay ejemplos de mediación por síntesis del arte de los indios canadienses, en el que abundan las formas «ovoideas». Algunos especialistas creen que la atracción de un ovoide bien logrado reside en su carácter *tirante*. Por el contrario, el círculo y el rectángulo se consideran una forma degenerada del ovoide. Los mismos especialistas llaman con las letras U y S algunas otras formas, lo cual tal vez oculta que esas formas son semiangulosas.

Otro especialista describe la bipolaridad plástica del mundo percibido, desde los deportes (cancha rectangular, balón redondo) hasta las letras del alfabeto (de la S a la E), algo que se le podría sumar el grueso y fino de la caligrafía (Groupe  $\mu$ , 1993, 295-298).

|  |
|--|
| Mediación (invariante)   |
| Variación de modos (por síntesis, narrativas, juxtaposición y concentricidad). |
| Variación de objetos (círculos y cuadrados, rectas y curvas etc.).             |

**Mediación plástica de la forma.**

### 2.8.3. Retórica de la textura.

#### 2.8.3.1. Normas de la textura.

Una retórica supone al menos dos unidades presentes. En principio son posibles dos casos de las posibles configuraciones de repartición de las texturas, y por otra parte las formas y los colores:

**Norma plástica de la forma (grado cero local)**

- Red sintagmática de formas estructurada a base de alineaciones (ejes verticales, horizontales y dos diagonales).
- La alineación la red se resalta por las formas: la "rectalinearidad", la "perpendicularidad", y el "cercado" de cada una de estas.

**Tipos plásticos proyectados (grado cero general)**

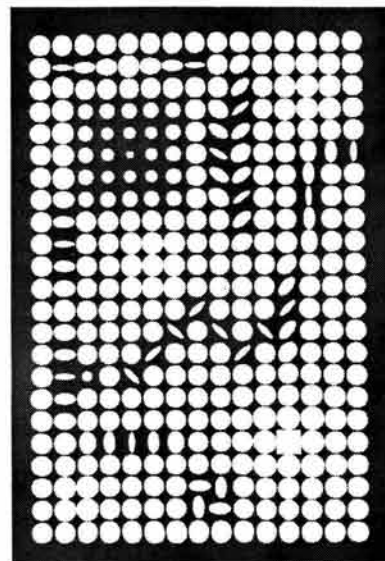
- Expectativas basadas en la "línea recta", "la diagonal", el "cuadrado" y el "círculo".

**Tipo de redundancia (isotopía)**

- La redundancia es muy fuerte, por lo que cualquier ruptura será fuertemente semiótica.

**Reglas sintagmáticas particulares (parte del grado cero local)****Regularidad de los sintagmas (formas)**

- Alineación: rectilínea.
- Dimensión: constante en la mayoría de las formas.
- Progresión: proporcionalidad de los círculos al crecer y decrecer desde la fila 17y, hasta 19y, y en las elipses de las filas 5y, y 22y.
- Alternancia: orientaciones de las elipses diagonales a partir de 5x, 8y y la de las elipses que forman un cuadrado a partir de 8x, y2).
- Superficie (no secuencial): cuadrado de la esquina superior derecha formado por los círculos a partir de 11x, 19y.

**Retórica****Desviaciones encontradas (alotopías)**

- Son relativas debido a la pluralidad de la norma.
- La elipse 15x, 18y rompe con la norma de los contornos de la columna (círculos), pero la cumple en la fila (progresión de círculos cada vez más planos).
- El pequeño cuadrado (5x, 18y) es conforme a la secuencia de dimensión, pero no a las formas (círculos).
- Las elipses de las de la fila 22y, las de la columna 10x, y otras son transgresiones de regularidad, pero son conformes a otra regularidad si consideramos otra norma general: si el enunciado plano es el icono de un espectáculo tridimensional, entonces la elipse es la forma que adopta un disco girando alrededor de su diámetro, y la serie de elipses son un conjunto de discos representados en diferentes momentos de su rotación, y en orden racional.

**Clasificación de las desviaciones**

- De dimensión (círculo 3x, 8y)
- De orientación (elipses diagonales)
- De forma (los cuadrados que aparecen entre los círculos). Las elipses pueden considerarse como transgresiones de dimensión.

**Figuras retóricas**

- Supresión-adjunción: /cuadrado/ 5x, 18y (grado percibido) cuando se esperaba una /círculo/ (grado concebido). Lo mismo para el /cuadrado/ 12x, 5y.

**Ethos****-Nuclear:**

- 1) Plasticidad intrínseca del "cuadrado" y del "círculo" que está en potencia retórica y que desalifica al iconismo.
- 2) El /círculo/ no se destruye por completo ya que el cuadrado se considera como un círculo "deformado".
- 3) Se ponen en evidencia los rasgos invariantes del /círculo/ y el /cuadrado/: "convexidad", "cierre del contorno", "superficie casi igual", "tasa elevada de simetría".

**-Autónomo:**

- 1) Pobre y simple: fuerte oposición entre la /línea/ y la /curva/ en su integración.
- 2) Rico y complejo: Los semantismos extravisuales /círculo/"perfección divina" y /cuadrado/"perfección humana" se integran para formar isotopías como "fusión del hombre con la divinidad" o "humanización del orden divino".

**-Sácope:**

En el contexto el círculo y el cuadrado se equivalen en varias ocasiones, reforzando los ethos nuclear y autónomo.

**Mediación**

- Modo: sustitución total de /círculo/ por un /cuadrado/.
- Formas: oposición de los formemas /rectilíneo/-/curvilíneo/.

- a) Un mensaje plástico es homogéneo en cuanto a su textura, pero tiene variaciones en cuanto a formas y a sus colores.
- b) Un mensaje plástico tiene variaciones de forma y/o color, pero también de textura. Este último caso puede realizarse de dos maneras: (b1) las variaciones texturales se unen a las variaciones de los otros elementos (de forma y color), o (b2) son independientes. Ejemplo: una mancha roja sobre fondo blanco en el que *una parte* de la mancha y del fondo sería lisa, y el resto rugoso.

Tendríamos tres casos: 1) *homogeneidad de la textura*. 2) *variación concomitante*. 3) *variación contradictoria*.

En relación a la retórica, en la *homogeneidad* la textura es neutralizada y privada de pertinencia: la ausencia de variación le quita todo el poder discriminatorio, no hay retórica en este caso. En la *concomitancia* tenemos también una forma de grado cero que es la aplicación de la regla general de concomitancia estudiada anteriormente (concomitancia de lo plástico y lo icónico, ver 2.6.3.4.): a la variación de color le debe corresponder una variación textural. Estos primeros casos son aplicaciones de la *regla general de isotopía*, la cual no se aplica de la misma manera: en el primero, hay isotopía del plano de la expresión, la cual pone en evidencia la *homogeneidad* del enunciado y su carácter integrador (no hay variación alguna); en el segundo, la correspondencia de las isotopías plásticas evidencia la relativa *independencia de las unidades* en el interior del enunciado (hay correspondencia entre las variaciones plásticas). Esta distinción entre los dos tipos de grados cero son ricas en implicaciones. La *variación contradictoria* crea la *figura retórica*: un reparto contradictorio de los campos viola la norma de concomitancia.

A estas normas generales se les añaden las normas locales estudiadas anteriormente. Las texturas pueden conferir regularidad interna a un enunciado. Se puede imaginar gradaciones de grano en un enunciado que jugarían con la variedad de estos granos (Groupe  $\mu$ , 1993, 298-300).

#### Homogeneidad de la textura

Las unidades texturales se corresponden con las variaciones de las unidades color y forma, resaltando la relativa independencia de ellas; la isotopía del enunciado no es alterada.

#### Variación concomitante

La textura es homogénea en el enunciado, no hay discriminación, la isotopía (grado cero) no varía.

#### Variación contradictoria

El reparto contradictorio de las unidades en el enunciado viola la ley de concomitancia, por lo tanto, de la isotopía, esto produce retórica.

*A estas normas se añaden las normas particulares de cada enunciado*

#### Normas de la textura.

### 2.8.3.2. Figuras.

La retórica de la textura tiene dos normas y una sola familia de figuras. Esto en el nivel de los grados cero generales, pero si se hacen actuar normas de género, los mensajes en los que se manifiesta la homogeneidad textural y la concomitancia podrán presentar fenómenos retóricos.

#### 2.8.3.2.1. Figuras de homogeneidad.

La homogeneidad textural es frecuente: muchos mensajes plásticos artísticos llegan mediante fotos, que homogenizan su textura. Hay otros ejemplos: en la pintura que engoma las materias (pintura académica); englomizados (pintura sobre vidrio); la imagen televisiva bien definida etc. Al haber signo, la substancia de la expresión se nos da como procedente de una materia homogénea.

Sin embargo nuestra visión de los enunciados visuales está constantemente contaminada por la frecuentación de los espectáculos naturales, en los que falta la homogeneidad natural. Esto nos acostumbra a la variación concomitante.

En algunos casos la *homogeneización* de la textura puede ser retórica, *violando el otro grado cero*. La homogeneidad aparece como una retórica potencial, oculta y en reposo, que se reactualiza si en un enunciado plástico se espera cierta textura en un lugar particular, pero ésta está siempre a disposición del sujeto receptor que quiere mirar los signos plásticos como signos y no como aplicaciones de una técnica históricamente localizada. En estas figuras son una *adjunción*, pues

neutralizan las variaciones esperadas, a favor de un orden que integra las unidades (Groupe  $\mu$ , 1993, 300-301).

### 2.8.3.2.2. Figuras de la concomitancia.

La variación textural está contenida dentro de ciertos límites, ligados a las técnicas de producción de los signos plásticos. La norma genérica establece que un mismo mensaje esté hecho en una sola materia (isomaterialidad). Esta oculta las variaciones. Ejemplo: la fotografía (homogeneiza las texturas). Es importante señalar que no es lo mismo «técnica» que «materia». La materia física de los pigmentos es diferente para cada color, aunque lo oculte el vehículo (aglutinante). Es un aprendizaje cultural el que distribuye la diversidad y la homogeneidad según «reglas» arbitrarias e históricas. Estas reglas prohíben mezclar materias (aguada con óleo, acuarela con sanguina, acrílico con gouache etc.) aunque cumplan con la función del material principal. La violación de estas reglas culturales permite formar nuevas figuras al mezclar materias o técnicas, a lo que llamaremos *alomaterialidad* (variación del material). Es lo contrario de la figura anterior, pues aquí la norma de *homogeneidad es violada por la exageración* en la concomitancia. Puede tener una variante particular dentro del enunciado icónico: el productor puede utilizar materias que coinciden con el referente del signo icónico (granos, arena, tela...). La retórica de la concomitancia procede de una *substitución*: la pintura lisa por el vidrio etc. (Groupe  $\mu$ , 1993, 301-302).

### 2.8.3.2.3. Figuras de la variación contradictoria.

El tercer caso es más simple. La violación que se instituye es la de la *norma de correspondencia de la variación entre parámetros*: a una variación de color o de forma debe corresponderle una variación idéntica de textura. Una repartición contradictoria de los campos siguiendo estos tres parámetros es una desviación. La operación también es una *substitución*: la contradicción hace existir en el soporte *dos estructuraciones distintas*. Otras normas son de tipo socio-históricas. Las desviaciones serían cuando el material empleado viola una cierta representación de una práctica, artística o de otra clase. Ejemplo; todas las esculturas hechas con materiales diferentes a la piedra (nieve, algodón, pastas, tapones de botella...) violan la «nobleza» del material. Estos casos se encontraran casi siempre en enunciados icónicos, pero el grado concebido y la norma dependen únicamente de lo plástico (Groupe  $\mu$ , 1993, 301-302).

**Homogeneidad  
Adjunción**

Un enunciado homogeneiza la textura (grado percibido), pero el grado concebido hace esperar una textura en determinado lugar del mismo.

**Concomitancia  
supresión-adjunción**

Un enunciado mezcla materiales en los significantes, esto viola reglas culturales, históricas y académicas que lo prohíben, aunque cumpla con la misma función. Esta figura retórica se llama *alomaterialidad*.

**Variación contradictoria  
supresión-adjunción**

La norma a una variación de color y/o forma le corresponde una variación igual de textura) es violada. La contradicción es que en el soporte haya dos estructuraciones distintas. Hay otras normas de tipo socio-históricas como en el caso anterior.

**Figuras retóricas de la textura.**

### 2.8.3.3. Ethos.

#### 2.8.3.3.1. Figuras de la homogeneidad.

El *ethos nuclear* de la figura por homogeneización es triple. *Refuerza la unidad* del enunciado y su integración. Afirma la presencia de la técnica plástica por lo que reivindica el *carácter semiótico del enunciado*. Si fuese un objeto y no un signo habría variación concomitante. Esta figura *resalta el soporte*: es este el que parece tener una textura uniforme antes de la llegada de cualquier forma o color. Si los colores y las formas se presentan con esta homogeneidad es porque están subordinados a ese fondo y a los grandes partidos técnicos tomados por la comunicación (Groupe  $\mu$ , 1993, 302-303).

#### 2.8.3.3.2. Figuras de la concomitancia.

Al contrario que la anterior, esta figura muestra el carácter *relativo de las técnicas* de producción de los significantes en el *ethos nuclear*, especialmente en la figura por *alomaterialidad*. Todas añaden un componente «no preparado», «amañado», que constituye uno de los efectos del collage. El arte moderno presenta muchísimos casos de *alomaterialidad*: papel periódico, tela encerada etc. «*No preparado*» es otro *ethos nuclear*: el enunciado se muestra como no terminado,

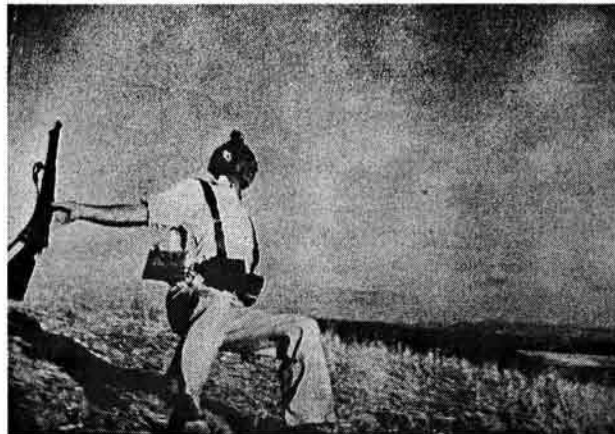
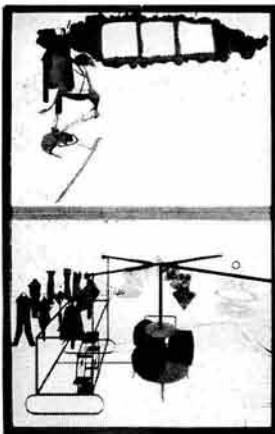
mostrando las huellas de su enunciación, lo que es más destacable cuando los materiales son de procedencia natural (recordándonos como intervienen bajo una forma muy culturalizada). La figura *moviliza el papel referencial*, pero *sin ser icónico*. Un *ethos autónomo* de esta figura se parece a la hipérbole: utilizar vidrio en lugar de pintura para exaltar lo liso, es exaltar ese *texturema* mediante la materia que lo posee en el más alto grado. Esto también es desacreditar a las técnicas clásicas como simuladoras al señalar su incapacidad de producir tal textura (Groupe  $\mu$ , 1993, 303-304).

|                          |                 |  |
|--------------------------|-----------------|--|
| Homogeneidad             |                 | Refuerza la unidad del enunciado y su integración.   |
|                          | <i>Nuclear</i>  | Afirma la presencia de la técnica plástica (reivindica el carácter semiótico del enunciado). |
|                          | <i>Autónomo</i> | Resalta el soporte   |
| Concomitancia            |                 | Relatividad de las técnicas empleadas.   |
|                          | <i>Nuclear</i>  | No preparado o incompleto, lo que remite a los materiales.                                   |
|                          | <i>Autónomo</i> | Exaltación de los <i>texturemas</i> del significante.  |
| Variación contradictoria |                 |  |
|                          | <i>Nuclear</i>  | Independencia de la textura.   |
|                          | <i>Autónomo</i> | Isotopías proyectadas de excreción y eyaculación.  |

### ***Ethos de la textura.***

#### **2.8.3.3.3. Figuras de la variación contradictoria.**

Esta figura le da a la textura la oportunidad de *independizarse* de las demás formas, en lugar de neutralizarse ante las formas y los colores. Sin pertenecer al fondo, y sin conducir a este a los otros dos parámetros, se superpone al color, como descalificándolo y afirmando su propio carácter pseudo-colorístico (creador de formas). Descalifica a la forma como tal, y la relega a un papel parecido al del fondo. Es menos frecuente que la anterior porque los valores de la textura movilizan *isotopías proyectadas* de excreción y eyaculación, ligados al rechazo del cuerpo humano. Es tan raro el estudio de la textura por parte de la crítica del arte, que ni siquiera se ha establecido un grado cero que atenúe la figuralidad (Groupe  $\mu$ , 1993, 304-305).



La norma general de homogeneidad es retórica cuando suprime texturas que uno esperaría encontrar. La Muerte de un Miliciano (centro), de Robert Capa, debido a la velocidad, el tipo de película y la apertura del diafragma nos muestra una imagen en donde las texturas esperadas, por ejemplo en el fusil y la camisa, han sido suprimidas. La norma de concomitancia es retórica cuando viola normas académicas que prohíben mezclar materiales, aunque cumplan la misma función como en Autorretrato de Gottfried Helnwein (der.), cuya técnica es mixta (supresión-adjunción). La variación contradictoria es retórica por sí misma al no respetar la norma de concomitancia que exige la misma variación para el color, la forma y la textura; la obra de Marcel Duchamp *The Large Glass: The Bride Stripped Bare By Her Bachelors, Even* (izq.) que mezcla óleo, alambre de plomo, aluminio tierra, barniz y vidrio es ejemplo de esta supresión-adjunción.

### ***Ejemplos de figuras retóricas de la textura.***

## 2.8.4. Retórica del color.

### 2.8.4.1. Normas del color.

Ya se ha visto que los sistemas de organización del color son poco objetivos en estos sintagmas, y que las sistematizaciones son arbitrarias culturalmente, o provenientes de otras disciplinas, científicas o no. De esta manera, elaborar un grado cero general para el color en el plano semiótico es difícil, sin embargo, los sistemas de *suma gris*, la *armonía de los colores análogos* y la *armonía de los contrastes* son utilizados para elaborar algunas reglas sólidas y rentables. Aparte de estos *grados cero generales*, se deben sumar las *normas genéricas* y *pragmáticas*. Puede haber *sistemas normativos de una cultura* dada e interiorizados por sus miembros. Estos sistemas serán menos estables, pero formarán normas capaces de desplazar al grado cero general neurofisiológico. Algunas serán reglas de una *escuela*, o de *género*. Por ejemplo, puede existir una regla que obligue a toda imagen a tener una misma *gradualidad* de los colores (entre la transición de colores sólidos a degradados), o un *mismo registro* (familias de colores: «puros», «calientes», «fríos», «terrosos» etc.), que forma un repertorio preciso de un autor o escuela.

La obligación de *isogradualidad* o *isorepertoriedad* (cada paleta artística es un *código*, puesto que estructura las unidades tanto del plano de la expresión como del contenido) es intermediaria entre un grado cero general y uno local. Solo proporciona una base abstracta de grado cero (que así se presenta general), que se actualizará libremente en cada enunciado: no está preescrito que tal enunciado deba hacerse con tal repertorio, sino solamente con un repertorio único; el mismo razonamiento aplica para la gradualidad. Esto, más la ley de que los sistemas de tipo 2 no tiene grado cero general, sólo permite generar grados cero locales (Groupe  $\mu$ , 1993, 305-306).

| Grado Cero General   | Grado Cero Local  |
|--|---|
| <p><b>Normas neurofisiológicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Suma gris.</li> <li>-Armonía de los colores análogos.</li> <li>-Armonía de los contrastes.</li> </ul> <p><b>Normas arbitrarias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Normas genéricas (culturales, o de una escuela o estilo [paleta del artista]).</li> <li>-Normas pragmáticas (reglas de isogradualidad o isorepertoriedad)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Actualización en el enunciado de un grado cero general.</li> <li>-Sintaxis de los colores establecido en el enunciado.</li> </ul> |

#### Normas del color.

### 2.8.4.2 Figuras.

Sólo las *disposiciones sintácticas de cada enunciado* permiten afirmar si una adjunción o una supresión son una *desviación retórica*. El ritmo y otras secuencias de formas pueden desempeñar este papel. Estas disposiciones espaciales pueden afectar fuertemente las desviaciones. Su percepción es reforzada si la desviación recae en un elemento de un par de oposiciones emparejadas.

Las operaciones recaen en los *componentes* del color (los cromemas de dominancia, luminosidad y saturación). También pueden recaer en los *principios de la sintaxis* de los colores: *gradualidad* y *repertoriedad*. Así, tenemos cinco componentes susceptibles de ser afectados por las operaciones retóricas. Entre los tres primeros sólo la *dominancia cromática* no permite las operaciones *parciales de adición o supresión*. Los otros tiene un carácter *intensivo* y *lineal* en los ejes que van de menos a más. Se puede añadir o retirar saturación o luminosidad, pero como la dominancia cromática es cíclica, toda modificación de dominancia será una *supresión-adjunción*. Ejemplo: una bandera nacional en donde alguno de sus colores haya sido cambiado. Un ejemplo de *permutación* total es la bandera de la Cruz Roja, que es la inversión de la bandera de Suiza.

Existe para la dominancia la posibilidad de las *supresiones* y *adjunciones totales*. Estas operaciones consisten simplemente en pasar del color al blanco y negro, y viceversa. Ejemplo: el cuadro *Spazio Inquieto* de Emilio Vedova, aparentemente en blanco y negro, que al ser examinado de cerca, registra pequeñas manchas de color.

En cuanto a las reglas de la *sintaxis de los colores*, las operaciones serán siempre de *substitución*: un contexto dado impone una cierta gradualidad o repertoriedad, que son violadas por ocurrencias. Ejemplo: unos cuadros de Hans Hartung tienen claras *graduaciones* de color, pero alguna que otra mancha se presentan en *degradado*. Un ejemplo de *ruptura de*



repertorio sería el cuadro *Napoleón* de Hans Hartung, el cual es una composición geométrica en blanco y negro por una parte, y en tonos pastel por otra; además tiene dos elementos rojos que desmienten esas dos paletas (Groupe  $\mu$ , 1993, 306-307). El conjunto de las operaciones descritas pueden sintetizarse en el cuadro siguiente.

| Operación | Cromemas                 |                  |                         | Principios sintácticos      |                            |
|-----------|--------------------------|------------------|-------------------------|-----------------------------|----------------------------|
|           | dominancia               | luminancia       | saturación              | gradualidad                 | repertorialidad            |
| +         | Adjunción total de color | Adjunción de luz | Adjunción de saturación |                             |                            |
| —         | Supresión total de color | Supresión de luz | Supresión de saturación |                             |                            |
| +<br>—    | Substitución de color    |                  |                         | Substitución de gradualidad | Substitución de repertorio |

#### Figuras retóricas cromáticas.

#### 2.8.4.3. Reducción y ethos.

Una reducción es posible si un grado cero provoca una expectativa precisa en un lugar de la imagen (grado concebido), y que esta expectativa no se de (alotopía). Ejemplo: En una dominancia coloreada A, en virtud de un grado cero general como la *suma gris*, se puede generar la expectativa de un color rojo en una posición emparejada B. Si en lugar de B es C el que es manifestado (grado percibido), se puede considerar B como grado concebido, y el emparejamiento B-C como los elementos de una figura retórica. Se trata aquí de *supresiones-adjunciones in absentia*, y su reducción es posible por un acto mental del espectador. Desviaciones *in praesentia* son posibles con una mediación en la imagen misma, gracias a un acto del productor de la imagen. Ya anteriormente se habían elaborado mediaciones como: blanco→gris→negro/amarillo→anaranjado→rojo. Esta puede alterarse mediante una escala de tonos intermedios (lo que sería la desviación), e incluso de una gradación infinitesimal o fundida.

J. Guiraud ha elaborado un *método* para la aplicación estricta de la teoría de la *suma gris* a obras no figurativas. En él se atribuye un peso a las casillas de varios cuadros de Mondrian. Cada casilla es definida por su dominancia coloreada (según la física de los resplandores de Munsell), por su saturación y por un peso correspondiente a su superficie. Las casillas son numeradas y los números son trasladados al lugar adecuado en el círculo de los colores. Se determina entonces el *baricentro* de estos utilizando las reglas habituales de la mecánica estática. El baricentro es un punto resultante del que se podrá señalar la posición, además, los colores compuestos de dos en dos, podrán o no proporcionar puntos alineados, o incluso superpuestos, y manifestar así un orden o un desorden.

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>Nuclear:</b> | "Neutralidad", "equilibrio", "ruptura", "conflicto"etc.  |
| <b>Autónomo</b> | Depende los valores atribuidos a los colores por la cultura o el productor y la estructura.              |
| <b>Sácope</b>   | Depende del análisis particular de cada enunciado, debido a la poca estabilidad del plano del contenido. |

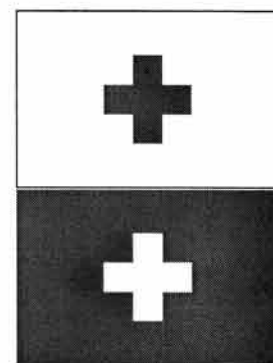
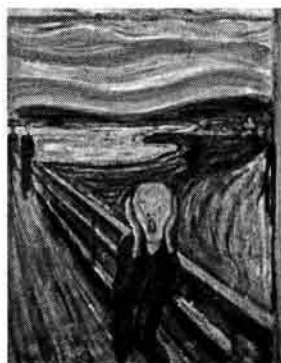
#### Ethos de las figuras por color.

Los resultados revelan varias estructuras en Mondrian, y demuestran una programación del pintor de una estructura a otra. La primera estructura es de composiciones de tres colores (más el negro) en las que uno de los colores es el resultado de los otros dos: esta estructura es una *mediación*. La segunda estructura utiliza tres colores saturados, dos claros y el negro; los dos puntos resultantes de la composición, entre ellos, de los colores saturados y de los claros, están situados en una misma alineación a un lado y a otro del negro: los dos subconjuntos son *complementarios* y están *mediados*

por el negro. Guiraud opone el subconjunto de los colores claros (los famosos «azules claros» de Mondrian) al de los saturados, en una estructura precisa de equilibrio. En una tercera etapa, Mondrian deja la referencia al neutro central (suma gris) y adoptar una alineación privilegiada y descentrada entre el azul-púrpura y el amarillo. Estos últimos tienen como resultante el tercer color (el rojo), y esta vez los puntos resultantes, en vez de alinearse, tienden a reagruparse: terminarán por fusionarse.

Desde el punto de vista del análisis, las obras de Mondrian presentan oposiciones coloreadas en dispositivos espaciales que son también mediaciones refinadas. Son soluciones *in praesentia*. Los significados posibles para tales dispositivos serían «neutralidad» y «equilibrio».

Si otros pintores presentan desviaciones o redes de desviaciones reductibles, falta considerar el significado de tales dispositivos para que se pueda hablar de retórica. Esto debe ser cuidadoso para no caer en ideologías preconcebidas, de los cuadros arbitrarios y de la sistematización forzada. Los efectos de las figuras cromáticas son dados por la conjunción de dos producciones de sentido que son muy amplias. Por un lado el semantismo plástico (muy plural), y del otro, la producción del ethos sácope, cuyas reglas son aquí muy vagas. El significado de las figuras depende considerablemente de la intervención del observador (Groupe  $\mu$ , 1993, 307-310).



Una supresión total de color se ha aplicado a El Grito de Munch (izq.), también lo es la fotografía en blanco y negro. Al tanque del centro se le han sustituido sus belicosos colores verdes por un color rosa que altera su significado, llevándolo hasta lo ridículo (centro). Una permutación de color en la bandera de Suiza produce la bandera de la Cruz Roja Internacional (der.).

#### **Ejemplos de figuras retóricas del color.**

### **Resumen.**

#### *Apartado 2.8. La retórica plástica.*

La norma en el enunciado plástico siempre está dada por la redundancia del mismo. Será retórica toda ocurrencia plástica que ocupe una posición supuestamente ocupada por otra ocurrencia en función de la redundancia del mensaje.

Las unidades de enunciado visual están organizadas en sintagmas, por lo que tienen implicaciones recíprocas. Toda variación en un enunciado plástico no es necesariamente una desviación. Solo habrá desviación cuando el contenido efectivo de una posición dada no sea conforme a lo esperado.

La norma plástica se elabora a partir de la forma, el color y la textura. Una ocurrencia puede transgredir cualquier de ellos, así que hay que describir las combinaciones de los elementos en cada plano. El rasgo de un tipo permanece en estado de potencialidad y sólo se realiza en el caso en que aparezca en otras ocurrencias plásticas, manifestadas en el mensaje, que presenten el mismo rasgo. Estos rasgos simples y abstractos («igualdad», «alineación», «progresión», «regularidad» etc.) son anteriores a cualquier mensaje y se actualizan en este.

#### **Retórica de la forma plástica.**

Aquí las normas plásticas se caracterizan por: ser plurales (cada posición entra en varias secuencias posibles), siendo plurales están jerarquizadas (una secuencia puede considerarse como la manifestación particular de una norma

más general) pero actúan entre ellas de manera dialéctica (cada norma particular es la manifestación de una norma general, pero esta sólo puede ser reconocida gracias al funcionamiento de esas normas particulares).

Estas normas plásticas constituyen el grado cero local, el cual puede estar supeditado a un grado cero general si utilizan tipos plásticos (la «línea recta», el «cuadrado», el «círculo» etc.) anteriores a ese mensaje, pero que sólo son fijados por y en el discurso.

Una redundancia nula no permite identificar norma alguna, por lo tanto, no hay desviación y no hay retórica. A mayor redundancia, mayor establecimiento de la norma, por lo tanto, cualquier alteración será muy retórica. Hay rasgos más pregnantes (menos ambiguos) (verticales, horizontales etc.) que otros (diagonales etc.) que como norma general refuerzan a las formas particulares.

Cada posición en la pluralidad de norma entra en varias posiciones sintagmáticas tanto en la posición de la relación como en la calidad de ella. El contenido de una posición particular puede ser determinado por una regla sintagmática particular. Un sintagma es reconocido por su regularidad. Hay cuatro tipos de regularidades principales: de dimensión, de progresión, de alineación y de alternancia. Hay otras regularidades basadas no en la secuencia, sino en otras propiedades como la superficie: ritmos cuadrangulares, circulares, sinusoidales, polígonos regulares etc.

La pluralidad de las normas muestra que cada ocurrencia puede entrar en una regularidad en un eje, pero violar otra en otro eje. La desviación retórica es relativa.

Las transgresiones de la norma se dan en el plano de la forma, la textura y el color.

Una transgresión no basta para que haya retórica. Es necesario que la redundancia no quede completamente destruida (debe existir el invariante dado por una mediación) para que en el lugar del grado percibido se pueda determinar el grado concebido, y poder reducir una figura.

El tercio mediador es en este caso una clase que engloba a lo percibido y a lo concebido (en base a la posibilidad de la descomposición de una unidad en elementos [formemas, los texturemas o los cromemas]) y que puede partir desde propiedades concretas hasta conocimientos enciclopédicos o abstractos. La reducción de una figura se realiza en base a las operaciones de adjunción, supresión, adjunción-supresión y permutación.

Los ethos de la forma plástica son: nuclear (percepción de la retoricidad [el mensaje refuerza el contenido plástico del signo mismo, el cual siempre está en potencia retórica], percepción de la elasticidad de la forma [la resistencia de la forma a su destrucción], percepción de los invariantes [los rasgos que se intersectan entre los grados concebido y percibido] y la creación de nuevas formas por sustitución [archiformas]), autónomo (la forma pueden ser pobre y simple semánticamente [oposiciones entre semantismos de 1ª articulación implicados en la mediación] o rica y compleja [oposiciones entre semantismos de 2ª y 3ª articulación], y sácope (el contexto refuerza, cuestiona o modula el ethos autónomo).

La mediación en la forma plástica tiene dos variedades: variedad de los modos de variación (síntesis, progresión, yuxtaposición y concentricidad) y variedad de los objetos de mediación (círculos y cuadrados, curvas y rectas, curvas y ángulos etc.).

### **Retórica de la textura.**

La retórica parte de al menos dos unidades presentes. Hay dos casos de repartición de la textura por un lado y las formas y colores por otro: a) Un mensaje plástico es homogéneo en su textura, pero varía en cuanto a formas y a colores. b) Un mensaje plástico tiene variaciones de forma y/o color, pero también de textura. Este último tiene dos casos: b1) las variaciones texturales se unen a las variaciones de los otros elementos (de forma y color), o b2) son independientes.

Se producen tres casos de normas texturales: 1) Homogeneidad de la textura (la textura es homogénea en el enunciado, no hay discriminación, la isotopía [grado cero] no varía y entonces no hay retórica). 2) Variación concomitante (las unidades texturales se corresponden con las variaciones de las unidades color y forma, resaltando la relativa independencia de ellas; la isotopía del enunciado no es alterada). 3) variación contradictoria (el reparto contradictorio de las unidades en el enunciado viola la ley de concomitancia, por lo tanto, de la isotopía, esto produce retórica). A estas normas se añaden las normas particulares de cada enunciado.

A nivel de los grados cero generales sólo hay dos normas y una sola familia de figuras retóricas (variación contradictoria). Si se hacen actuar normas de género, la homogeneidad y la concomitancia texturales pueden ser retóricas.

Figuras de homogeneidad: es cuando un enunciado homogeneiza la textura (grado percibido), pero el grado concebido hace esperar una textura en determinado lugar del mismo. Es una adjunción.

Figuras de la concomitancia: un enunciado que mezcla materiales en los significantes viola reglas culturales, históricas y académicas que lo prohíben, aunque cumpla con la misma función. Esta figura retórica es por supresión-adjunción y se le llama alomaterialidad.

Figuras de la variación contradictoria: la norma de correspondencia de la variación entre parámetros (a una variación de color y/o forma le corresponde una variación igual de textura) es violada. La contradicción es que en el soporte haya dos estructuraciones distintas. Hay otras normas de tipo socio-históricas como en el caso anterior. La figura también es una sustitución.

Ethos de la figura por homogeneidad: ethos nuclear (refuerza la unidad del enunciado y su integración, afirma la presencia de la técnica plástica [reivindica el carácter semiótico del enunciado]), ethos autónomo (resalta el soporte).

Ethos de la figura por concomitancia: ethos nuclear (relatividad de las técnicas empleadas y no preparado o incompleto, lo que remite a los materiales), ethos autónomo (exaltación de los texturemas del significante).

Ethos de la figura por variación contradictoria: ethos nuclear (independencia de la forma y el color), ethos autónomo (isotopías proyectadas de excreción y eyaculación).

### Retórica del color.

Las normas del color que generan los grados cero generales son: la suma gris, la armonía de los colores análogos y la armonía de los contrastes. Las normas genéricas (sistemas normativos de una cultura (aquí entran las normas de una escuela (la «paleta artística») o de género), y pragmáticas pueden sumarse a las normas anteriores para generar otros grados cero generales. La obligación de isogradualidad o isorepторiedad es intermediaria entre un grado cero general y uno local. Solo es una base abstracta de grado cero que se actualiza libremente en cada enunciado: la regla no obliga a pintar de tal manera, sino sólo a restringirse a tal repertorio o gradaciones. Esto y las características de las semióticas tipo 2 sólo permiten generar grados cero locales.

Las reglas sintácticas de cada enunciado son los que proporcionan la isotopía del mismo. Las secuencias de formas y de ritmo pueden establecer una figura retórica por supresión o adjunción. Su percepción se refuerza si la desviación recae en un elemento de un par de oposiciones emparejadas.

Las operaciones retóricas operan en los cromemas (dominancia [supresión y adjunción totales, supresión-adjunción], saturación [adjunción y supresión] y luminosidad [adjunción y supresión]) y en los principios de la sintaxis de los colores establecidos por el enunciado (gradualidad [supresión-adjunción] y repторiedad [supresión-adjunción]).

El grado cero local (reglas sintagmáticas del color) es el que produce la expectativa de una ocurrencia de color (grado concebido), y eventualmente es el que permite identificar una desviación (grado percibido) y reducir una figura retórica. En una supresión-adjunción *in absentia* la mediación está en la operación y es identificada por el espectador. Las desviaciones *in praesentia* son mediadas por los invariantes del color. Los posibles efectos del ethos nuclear de las figuras pueden ser «neutralidad» y «equilibrio» o «ruptura» y «conflicto», entre otros. La reducción de figuras implica un estudio muy preciso de las significaciones particulares de cada enunciado producido, ya que el semantismo plástico es muy amplio, y el ethos sácope tiene reglas muy vagas en este apartado.

## 2.9. La retórica iconoplástica.

### 2.9.1. La relación iconoplástica.

#### 2.9.1.1. De lo plástico a lo icónico.

La relación entre los dos tipos de signos es estudiada regularmente en el sentido plástico→icónico. En la descripción del proceso de identificación de un tipo icónico, se percibe la manifestación del significante plástico, pero este sólo es potencial: se ignora a favor del iconismo. Es necesario reintroducir la diferencia entre *espectáculo natural* (espectáculo) y *artificial* (enunciado), ya que la lectura no es igual en cada caso; debido a que cada operación tiene principios diferentes, aunque tienen convergencias: 1) en ambos el enunciado tiene una coherencia interna, justificada y constituye una estructura regulada. 2) las herramientas perceptivas periféricas de los dos son los extractores de motivos, que detectan alineaciones, orientaciones, contorno, campos coloreados uniformes etc.

En la primera etapa de la lectura, los estímulos brutos son barridos para detectar irregularidades en él, entonces dejan de ser una materia informe. En una segunda etapa de lectura semiótica los motivos son confrontados con el repertorio de tipos e identificados. Muchos se detienen allí y descuidan la forma de la expresión para atender sólo la del contenido.

En un *espectáculo natural* el proceso termina allí: la lectura ha identificado todos los objetos, pues es todo lo que hay en él, inclusive si algunos son falaces. Pero es distinto en un espectáculo semiótico, incluso icónico: ya no es necesario que todos los estímulos visuales, agrupados en objetos plásticos, terminen en objetos icónicos.

En un *espectáculo semiótico*, los signos plásticos e icónicos tienen el mismo derecho a existir, y a veces coinciden y otras no. Un observador indiferente deduciría de «en un espectáculo natural sólo hay objetos», los corolarios «en un espectáculo como éste, no hay plástica» y «no hay retórica posible». Pero, para ser sensible a la belleza de la naturaleza, es necesario *percibir* en ella *caracteres plásticos*, como si fuera un espectáculo semiótico. Esta actitud es frecuente, pero, es en el espectáculo semiótico en donde se da más frecuentemente el segundo tipo de relación entre signo plástico e icónico: la relación *iconoplástica*.

En un enunciado que contenga signos icónicos y plásticos, una *maniobra plástica deliberada* puede conducir a percibir signos plásticos cuyos límites *no coincidan* con los de los icónicos. El espectador primero se esfuerza por reabsorber esta diferencia suponiéndola encargada de *modificar* el *significado icónico*. En un segundo caso, el *enunciado icónico* es *reformado* para servir a una *lógica plástica* (Groupe µ, 1993, 311-312).

#### 2.9.1.2. Lo iconoplástico como retórica.

Este último procedimiento es retórico porque *viola la concomitancia* entre los significantes plásticos e icónicos, de los que es la *norma*. Las condiciones que hacen posible esto son la *redundancia* y las *variantes libres*.

En lo icónico, el enunciado se basa en el *reconocimiento de los tipos*, que están expresamente *supradeterminados*:

| Elementos del enunciado iconoplástico  | Norma iconoplástica   | Proyecto iconoplástico   |
|--|---|--|
| <p>-<b>Expresión:</b> significantes plásticos (color, forma y textura).</p> <p>-<b>Contenido:</b> tipos icónicos.</p>  | <p>-Los significantes plásticos e icónicos deben coincidir.</p>   | <p>-Maniobra plástica deliberada que usa las variantes libres del significante icónico y su supradeterminación.</p> <p>-El reconocimiento del tipo se debe a la conformidad del significante con el tipo, y no con su modelo (el referente).</p> |
| <p><b>Desviación</b></p> <p>-Se puede producir una alotopía.</p> <p>-Los significantes plásticos no coinciden con los icónicos.</p> <p>-Lo icónico identificado permite el reconocimiento del proyecto plástico.</p> <p>-Redundancia (permite la identificación de una desviación).</p> <p>-El enunciado plástico es una serie de supresiones y adjunciones de orden en relación a un grado cero figurativo.</p> | <p><b>Reducción de una figura retórica</b></p> <p>-Relacionar el grado percibido y el concebido (mediación).</p> <p>-Encontrar la razón de la mediación (dar una figura).</p> | <p><b>Resultado (Ethos)</b></p> <p>-Significado icónico alterado.</p> <p>-Reformulación del enunciado icónico para servir a una lógica plástica.</p>   |

#### Elementos de la retórica iconoplástica.

contienen numerosas determinaciones redundantes. La posibilidad del dibujo de los trazos hace prescindible el color y la representación de superficies en extensión. Las transformaciones pueden ser numerosas y profundas *sin que impidan el reconocimiento*, y la redundancia conserva la posibilidad de *detectar las alteraciones*.

Los tipos icónicos tienen un *nivel de generalidad* que permite la existencia de *variantes libres*: una «casa» puede ser /azul/, /blanca/, o /amarilla/, sin dejar de ser una «casa». Un pintor podrá *modificar* los colores y las formas de su modelo o sujeto *sin dejar de ser* figurativo, pues la iconicidad no es evaluada a partir de la conformidad de la imagen con su modelo, sino por la *conformidad del significante con el tipo*.

El conjunto de estos caracteres hace posible las *maniobras iconoplásticas*, que ocupan los *grados de libertad* disponibles por la *redundancia* y por las *variantes libres*. Esta ocupación se hace a favor de un *proyecto plástico* que *se impone* sobre el icónico, modificando su *significación*. Desde una óptica genética, se puede estimar que este proyecto plástico *preexiste* al enunciado, y lo icónico se conforma a él. Aquí lo plástico es *independiente* de lo icónico, a lo cual informa y modela. Y la *interacción* continúa puesto que lo icónico identificado ayuda a su vez a *identificar* el proyecto plástico.

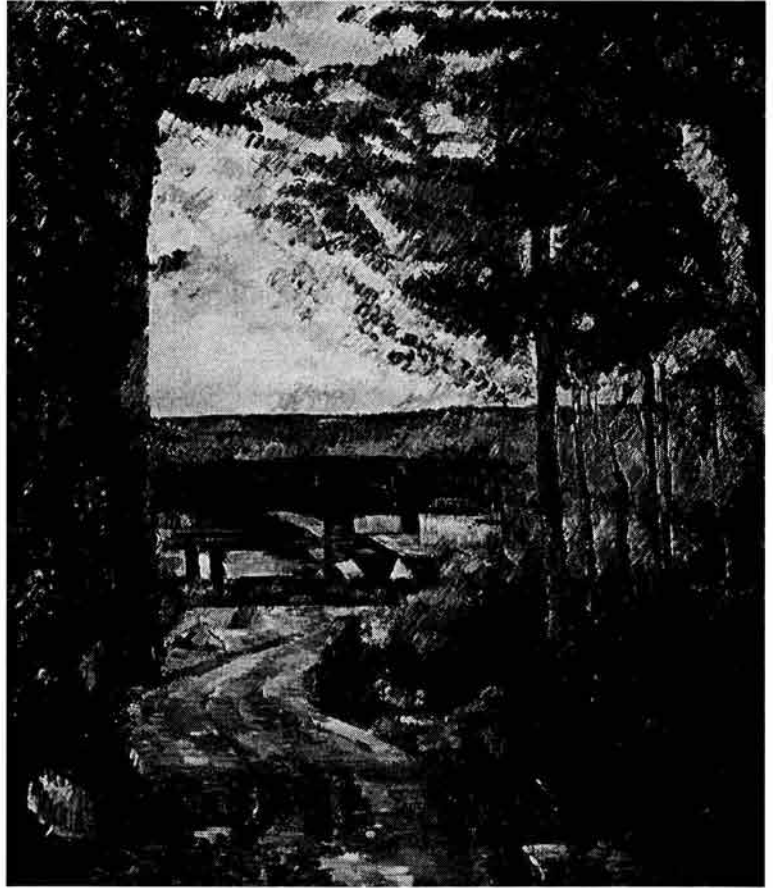
El fenómeno es retórico. El *enunciado plástico* es un signo cuyo significante consiste en repeticiones, paralelismos, simetrías etc. En todos los casos son *supresiones* o *adjunciones de orden* en relación a un *grado cero figurativo*. El *efecto* de estas *desviaciones retóricas* está ligado a las dos categorías de desviaciones posibles en el eje del orden: un *aumento del orden refuerza la cohesión* del enunciado y da una *concepción regulada* del mundo representado (no necesariamente armoniosa ni emocionante). Un *exceso de desorden* produce contrariamente, una *concepción caótica* del mundo, cuyo *sentido* siempre se *escapa* o simplemente *no tiene*. Es un *significado nuclear* muy general y a la medida de la generalidad de las manipulaciones que lo instituyen. Los ejemplos siguientes precisarán este significado a *nivel autónomo*, según las identidades icónicas involucradas en el proyecto plástico, y dependiendo si los enunciados complejos puedan recalcar o no esos efectos (Groupe  $\mu$ , 1993, 312-314).

#### 2.9.2. Iconoplástica de la textura.

El lienzo de Cézanne *La Route Près du Lac* (*El Camino Cerca del Lago*), es un ejemplo de filtrado de *discretización* de los plumeados o pinceladas: únicamente son empleadas la horizontal, la vertical y la oblicua «subiente» de 60°. La longitud y la anchura de las pinceladas son muy constantes.

Estadísticamente en el cuadro domina el /plumado oblicuo/ (79%) sobre el /plumado horizontal/ (16.5%) y el /vertical/ (4.5 %). Todos los plumados están en contacto unos con otros: no hay progresión de la oblicuidad, ni zona lisa. Cada tipo icónico está manifestado mediante plumados homogéneos de una clase (el camino es de plumados horizontales, por ejemplo), pero estos pueden extenderse de un tipo a otro (por ejemplo el /plumado oblicuo/ pasa sin cambios de un declive a la maleza, a la hojarasca y al cielo). El efecto discriminador de la textura es muy débil en el plano icónico, pero tiene un efecto unificador en el plano plástico, y contradice la división del campo en entidades coloreadas.

Existe una contradicción en esta obra figurativa en la orientación natural de los objetos representados. El plumado tiene un significado direccional. Sería normal usar plumados horizontales a tipos como el «camino» o el «agua del lago». No lo es usar plumados oblicuos en los «troncos de un árbol», y menos destinarlos al «cielo». Son desviaciones retóricas, puesto que en esos lugares esperábamos otra orientación de los plumados (verticales para los troncos), o su ausencia (en el cielo).



*El Camino Cerca del Lago, de Cézanne.*

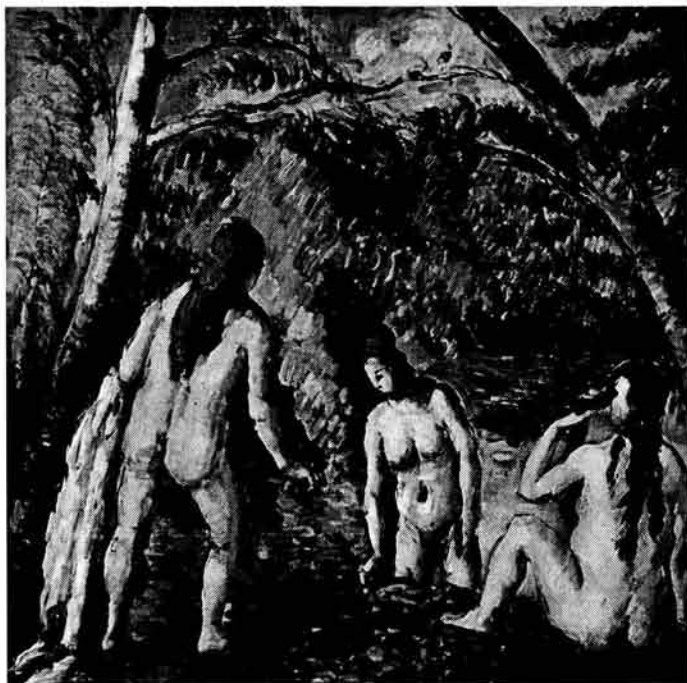
La segunda fase es la reducción de la desviación retórica. Se podría proponer la oblicuidad de los rayos del sol como principio unificador y formador de las pinceladas oblicuas. Esta concepción es subjetiva, pues se pueden proponer otras justificaciones icónicas como el efecto del viento, o la oblicuidad de los lados de la colina.

La influencia iconoplástica del plumado oblicuo es dominante, independientemente de las posibles interpretaciones del caso de Cézanne. Pero ¿para qué sirven los restantes plumados verticales y horizontales? Para proporcionar los ejes racionales y físicos de la percepción de los ángulos. Al recordar la gravedad y la horizontalidad del agua y el terreno, Cézanne interioriza las direcciones de referencia del cuadro, y atenúa el efecto de desequilibrio y fragilidad producido por la abundancia de los plumados oblicuos. Neutraliza lo «oblicuo» al encuadrarlo entre lo horizontal y lo vertical, e incluso se le media en relación con el marco del cuadro, e incluso también con las paredes y las habitaciones en donde se encuentra, a menos que lo oblicuo no venga a mediar entre la oposición «horizontal»-«vertical».


Cézanne también usó los plumados oblicuos aunque no totalmente en *Trois Baigneuses (Tres bañistas)*, el cual también tiene un efecto iconoplástico. Están presentes dos inclinaciones: el /plumado oblicuo/ de 38° en lo alto del lienzo (los árboles y la bañista principal), y el /plumado horizontal/ en la parte baja (el agua y la hierba), las superficies ocupadas son diferentes, y predomina la oblicua, aunque no tanto como en la obra anterior, inclusive hay algunas partes con plumados indecisos (el cuerpo de las otras dos bañistas) o ausentes. La distribución de las pinceladas viola nuevamente la variación concomitante, y viola también la figuración de las texturas naturales. Los plumados convenientes para la hierba son horizontales, mientras que las bañistas no deberían tenerlos. Los plumados usados son desviaciones, identificadas gracias a la redundancia de la textura en relación a los colores, y reducidas debido a las informaciones del repertorio de tipos.

La reducción implica la percepción de un efecto de sentido doble: 1) La hierba no es tomada como sustancia vegetal, sino asimilada a la horizontalidad del suelo en donde está: otra vez Cézanne proporciona una base perceptiva del cuadro, una dirección de referencia. El plumeado hace más evidente esa referencia: es el efecto de supralinealización. 2) La gran bañista que está ligeramente inclinada, es integrada por la pincelada al mundo vegetal que la rodea: es «vegetalizada» con todo lo que esto pueda significar en los planos semiótico o poético.

La pincelada del cuadro tiene aparentemente un valor rítmico en cada orientación (oblicuo, vertical u horizontal), y recorta el espacio mediante su sistema repetitivo. El ritmo es doble, ya que origina repeticiones intraserials (plumeados paralelos entre ellos) y repeticiones interserials (zonas plumeadas según desviaciones angulares fijas). El efecto de sentido impartido al enunciado por esta maniobra plástica es general y difuso. Ya no es iconoplástico en la manera en que modificaría el sentido de cualquier unidad figurativa, pero al discretizar el espacio y las orientaciones, impone una parrilla racional al paisaje,



*Tres Bañistas, de Cézanne.*

|  |   |   |
|--|---|---|
|    | <p style="text-align: center;"><b>Norma</b></p> <p>-Los significantes icónicos y plásticos deben coincidir (concomitancia).</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado cero general</b></p> <p>-La orientación de los trazos debe corresponder a la orientación natural de los objetos representados.</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado cero local</b></p> <p>-Trazos diagonales para el declive y la maleza.<br/>-Trazos verticales para los árboles.<br/>-Trazos horizontales para el camino y el lago.<br/>-Ausencia de trazos en el cielo.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Proyecto iconoplástico</b></p> <p>(Transformación del referente (maniobra plástica de liberada) mediante el uso de las variantes libres).</p> <p>-Discretización de los plumeados en horizontales, verticales y diagonales a 60°.</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Desviación</b></p> <p>-Acentuar el orden o el desorden del "mundo".<br/>-Supresión-adjunción de pinceladas.<br/>-Los trazos no respetan la orientación natural de los objetos.<br/>-Los trazos se extienden y no respetan la división del campo de las entidades coloreadas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado concebido</b></p> <p>-Trazos verticales para los árboles, sin trazos el cielo (los trazos diagonales en la maleza pueden ser opcionales).</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado percibido</b></p> <p>-Tienen trazos diagonales.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Reducción de una figura retórica</b></p> <p>-Dos o más entidades icónicas son puestas en relación debido a una determinación del plano plástico.</p> <p style="text-align: center;"><b>Emparejamiento icónico en lo plástico (rimas plásticas).</b></p> <p>(Los tipos se influyen mutuamente [comparación en lingüística]).</p> <p>-La maleza, el declive, la hojarasca y el cielo se perciben como una sola entidad plástica.</p> <p style="text-align: center;"><b>Mediación</b></p> <p>-Trazos diagonales.</p>           | <p style="text-align: center;"><b>Ethos</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Nuclear</b></p> <p>-"Sustitución", "cambio", "contradicción", "heterogeneidad" etc.</p> <p style="text-align: center;"><b>Autónomo</b></p> <p>-"Homogeneización (unión) de los significantes".</p> <p style="text-align: center;"><b>Sácope</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Isotopía proyectada (subjativa)</i></p> <p>-"Los rayos del sol unifican".</p> <p style="text-align: center;"><i>Isotopía icónica</i></p> <p>-"El viento inclina a los objetos".</p> |





*Ola en Alta Mar en Kanagawa (La Gran Ola), de Katsushika Hokusai*

reduce su extrañeza o su imprevisibilidad y aumenta su legibilidad (Groupe  $\mu$ , 1993, 314-316).

### 2.9.3. Iconoplástica de la forma.

#### 2.9.3.1. Generalidades.

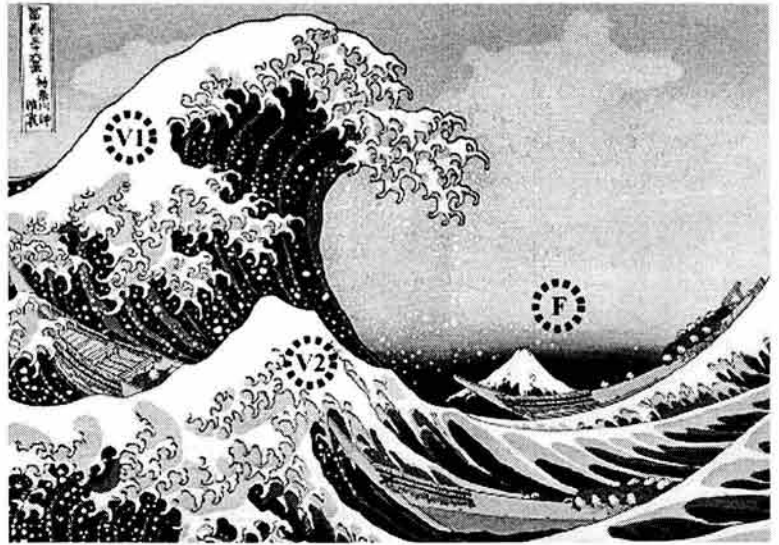
A diferencia de la textura y el color, la línea no es una propiedad de la superficie. Intervienen mecanismos diferentes (ver 2.2.). Estos son detectores de motivos especializados en la localización de las líneas y de sus características (línea recta, curva, quebrada, punteada etc.), funcionan a corto plazo y por contigüidad (conciernen a continuos de puntos adyacentes). Como variable plástica, la línea está en un análisis más global que la organiza según ciertas reglas («se tocan», «son un trazo cerrado» etc.), y por lo tanto constituye la forma. La forma contribuye a la identificación de los tipos mediante su cotejo con el repertorio, y si tiene suficientes de puntos de conformidad con el tipo (tanto por la forma, el color y la textura) se formulará una hipótesis icónica. Esta puede producir una lectura retórica (ver 2.4.), pero nos centraremos en las desviaciones de conjuntos de al menos dos tipos (suprasegmentales). Se dan cuando los significantes de dos tipos se manifiestan conjuntamente en una sola forma plástica, ya sea que el primero parezca continuarse en el segundo (ejemplo: la «gafetera»), o que estos tengan dos caracteres morfológicos cuya similitud sea tan evidente que formen un signo plástico homogéneo (paralelismo, similitud, complementariedad [«rimas plásticas»]). Sin embargo, el repertorio no encuentra ningún tipo que identifique significantes icónicos en estas nuevas manifestaciones; a menos que el espectador las cree, como en el caso de la «gafetera», donde conjetura que las maniobras detectadas son intencionales y proyecta un significado propio (Groupe  $\mu$ , 1993, 316-317).

#### 2.9.3.2. Análisis de un corpus de emparejamientos plásticos<sup>1</sup>.

En el espectáculo artificial, el productor a menudo usa los emparejamientos plásticos como parte de su proyecto plástico

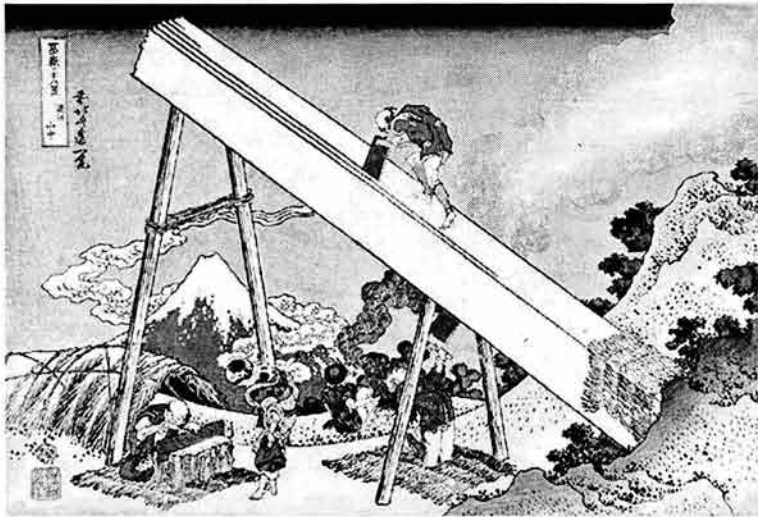
para crear una maniobra iconoplástica. Como ejemplos se analizarán tres estampas de *Las Treinta y Seis Vistas del Monte Fuji* y de las *Cien Vistas del Monte Fuji*, de Hokusai. Empezaremos con *Ola en Alta Mar en Kanagawa* (conocida como *La Gran Ola*), en donde está representado el monte Fuji nevado entre dos olas espumosas desde la costa de Kanagawa.

Hay en el enunciado dos significantes del tipo «ola», una del tipo «montaña» y tres del tipo «barca». Llamaremos **V1** a la gran ola espumosa, **V2** a la ola en formación, y **F** al monte Fujiyama. Los significantes de estos tres signo icónicos tienen un gran parecido en las tres variables del signo plástico: la forma, el color (/azulados/, /manchas blancas/ y la /punta del vértice blanco/) e inclusive posiblemente la textura. Estas tres variables originan la identificación icónica, pero nos limitaremos sólo a la forma.



Estas tres formas se parecen por sus características /limitado por dos oblicuas simétricas más o menos curvilíneas/ y / determinando un ángulo que tiene su vértice hacia arriba/. Los efectos del alejamiento son compensados por el mecanismo perceptivo llamado «constancia de talla». Sin embargo, aquí el punto de vista da a las transformaciones de los significantes de **V1**, **V2** y **F** una dimensión similar (incluso inversa a las dimensiones de los referentes). Se dificulta la identificación icónica y se podría pensar que **F** es una ola lejana. El ángulo dificulta la identificación, pero facilita la confusión de los tipos y la percepción de los emparejamientos plásticos. Esto establece un lazo entre los tipos y nos hacen formular débilmente la hipótesis de un arquetipo que encasilla a los tres, y del que serían manifestaciones particulares. La justificación de este tipo sólo es plástica, pero su percepción provoca relaciones semánticas que unen a estos tipos. Ocurre lo mismo en el otro emparejamiento plástico entre las barcas, cuyos lisos combinan tan bien con las olas que el color ayuda a distinguirlos. Veamos su integración plástica y sus consecuencias.

Las diversas manifestaciones de los tipos, disyuntas en el espacio, conservan cada una su identidad, sin embargo, se influyen mutuamente. El principio de proximidad de Gogel dice que hay un límite en la percepción límite para la percepción de los emparejamientos plásticos: estos se perciben mejor si se manifiestan en las zonas vecinas del enunciado.



*Vista de las Montañas en la Provincia de Tomomi, de Hokusai.*

Aparecen así en Hokusai «rimas engarzadas» fáciles de percibir: el mismo monte Fuji emerge a través del puntal triangular de los aserradores de troncos en *Vista de las montañas en la provincia de Tomomi*. La posibilidad de percibir los emparejamientos es cada vez más difícil a medida que los significantes a comparar estén más distantes entre sí y más distintas sean sus dimensiones. Una forma de subsanar este riesgo es restituir los objetos a una dimensión comparable, como en la *Gran Ola*, en donde el ángulo de la visión da una perspectiva muy particular. Otro método es hacer la comparación mediante simetrías o alineaciones.

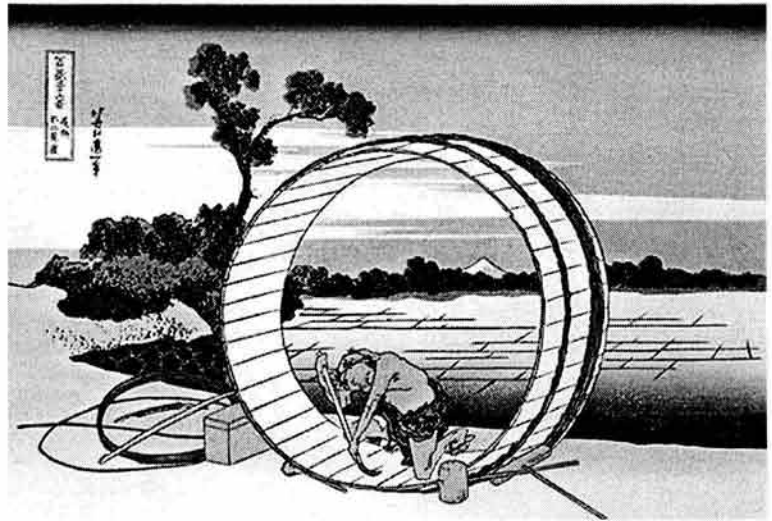
Así, **V1** y **V2** están en equilibrio recíproco, sobre una verticalidad casi simétrica con el eje

de **F** en relación al centro geométrico del cuadro. La posición de **F** en el centro del espacio semicircular de la gran ola **V1** también crea en su vértice un centro secundario que igualmente sustenta simetrías. Conforme a este nuevo centro, **V1** y **V2** son marginales y **F** está en posición central. Finalmente, las cúspides de los tres objetos están colocadas sobre una curva virtual del mismo género que los contornos de las olas, y esta alineación es apropiada para considerarlos en secuencia. En esta secuencia, las tres imágenes del objeto se presentan en una dimensión creciente  $F < V2 < V1$ . Este orden se corresponde con una deformación progresiva de los contornos (que son cada vez más curvilíneos), reforzada en el plano semántico: se pasa de lo indeformable e inamovible (el monte Fuji como centro del universo) a lo móvil (**V2**), y después a la fragilidad extrema (**V1** antes de su destrucción). Así, la ola **V2** está en posición de mediación plástica, y extiende la rima de **F** a **V1**: si **V2** no existiera, sería más difícil percibir el emparejamiento de los otros dos. Este es el objetivo de Hokusai.

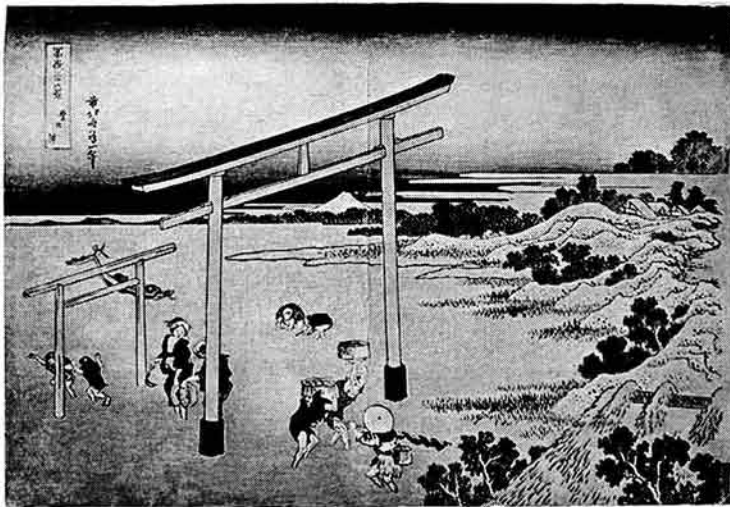
Un último método consiste en presentar partes de objetos icónicamente equívocos. Así, en este ejemplo, las pequeñas /manchas blancas/ sobre el cielo de fondo son considerados como «fragmentos de espuma» en la isotopía marítima, y en la isotopía montañosa son «copos de nieve» cayendo sobre el monte Fuji (también es posible la lectura «fragmentos de una erupción» en la misma). Este mecanismo es el mismo de la «gafetera».

El enunciado tiene dos grados de integración entre las isotopías del enunciado que llamaremos «terrestre» y «marino». Las olas/**V1** y **V2** no tienen todos los rasgos de una /montaña/, y **F** sólo tiene algunos rasgos de /ola/. Contrariamente, las pequeñas /manchas blancas/ pertenecen tanto a la isotopía «marino» como a «terrestre»: sus rasgos califican en las dos isotopías.

La coposición, total o parcial, de determinantes de ambas isotopías definen precisamente la metáfora. La disposición analizada es retórica. La figura es reversible, pues ninguna isotopía (grado cero) orienta alguna de las dos lecturas: el Fuji, la ola inmóvil; la ola, montaña en movimiento. Lo esencial es ver que el proceso retórico de superposición de las dos isotopías es desencadenado por una lectura isotópica



*Vista del Monte Fuji en la provincia de Owari, de Hokusai.*



*Vista desde la Bahía de Naboto, de Hokusai.*

doble directa. Igualmente se puede elaborar un emparejamiento plástico entre las barcas y el hueco de las olas (la cresta es el lugar de otra metáfora). Veremos que las oposiciones y las complementaciones son tan importantes como las similitudes en un proyecto plástico.

En la *Vista del Monte Fuji en la Provincia de Owari* se ve al volcán triangular a través de un tonel redondo, lo cual es una oposición simple, pero que engarzados de esta manera ejercen una influencia iconoplástica recíproca. También pasa esto en la *Vista Desde la Bahía de Naboto*, en donde el Fuji surge por el pórtico trapezoidal de un templo.

*La Gran Ola* es un ejemplo más elaborado del proceso donde se agrupan fácilmente los

elementos en dos triadas en el plano plástico: las tres barcas y las tres olas (si contamos al Fuji como una ola). Estas dos triadas se oponen como /vértice-/hueco/, simultáneamente de manera complementaria (toda ola tiene una cresta y un hueco contiguos) y de manera opositora (la cresta /angular y convexa/ se opone al hueco /curvo y cóncavo/). La lectura no termina con este conjunto de similitudes y de oposiciones plásticas, el observador también puede proyectar elementos semánticos homologando a la oposición /vértice-/hueco/ una oposición semántica como «potencia»-«sumisión», porque se ajusta a los tipos icónicos identificados (la sumisión está asociada a las barcas-como-juguetes-de-las-olas). El polo «potencia» puede matizarse como «potencia amenazante» asignado a la gran ola rompiente, y como «potencia estable y protectora» al Fuji. El contenido «estabilidad» aquí construye un rasgo icónico del tipo «montaña», acentuado por el contexto que opone montaña «estable» y ola «inestable». Esta estabilidad icónica es reforzada por una estabilidad plástica. La oposición de significantes /central/-/no central/ puede corresponder a una oposición de contenidos «estable»-«inestable». Así, ambos contenidos se fortalecen (contrariamente, la oposición de contenido plástico «fuerte»-«débil», que también puede formularse, se contradice con el semantismo icónico). Llegar hasta una homologación «masculino»-«femenino» sería una isotopía proyectada sin justificación icónica.

Este procedimiento se repite en casi toda la serie de estampas. En la *Vista de Surugacho en Edo*, se ve al volcán entre dos techos triangulares, permitiendo la lectura «El Fuji protege como el techo de una casa». El procedimiento de perspectiva y plano de acercamiento con el que el gran volcán es reducido al tamaño de un objeto familiar (una ola, un techo, un pórtico, un tonel etc.) es un factor común.



*Vista de Surugacho en Edo, de Hokusai.*

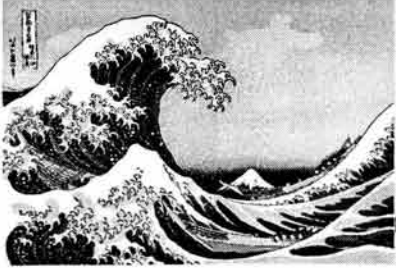
La comparación en retórica lingüística es la metáfora in praesentia, es un tropo instrumentado, pero que en el enunciado visual no implica ninguna marca comparativa. Esto lo realizan los detectores de motivos en el plano plástico. La imagen se ahorra la comparación en los mecanismos de la percepción. Pero si la instrumentación de la comparación está establecida de antemano, la justificación de los emparejamientos no, e implica un importante y subjetivo trabajo de interpretación.



*Cementerio Árabe I (1909), de Vassily Kandinsky.*



*Madre e Hijo, de Paul Klee.*

|  |   |  |
|--|---|--|
|   | <p style="text-align: center;"><b>Norma</b></p> <p>-Los significantes icónicos y plásticos deben coincidir (concomitancia).</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado cero general</b></p> <p>-El orden del "universo" es entrópico.<br/>-La mayoría de los tipos icónicos tienen una forma que los define.</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado cero local</b></p> <p>-La distribución y forma de las olas deben ser acordes a las producidas por una marejada.</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Proyecto iconoplástico</b></p> <p>Transformación del referente (maniobra plástica de liberada) mediante el uso de las variantes libres).</p> <p>-Los significantes V1, V2 y F han sido producidos con una /forma piramidal/ base.<br/>-Sus /dimensiones/ son inversas a las de los referentes, pero comparables (similares).<br/>-Los significantes están colocados muy cerca entre si.<br/>-Las /manchas blancas/ son colocadas en el /aire/ y alrededor de F.<br/>-El vértice de F está en sección áurea, y es el centro de equilibrio de toda la composición.</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Desviación</b></p> <p>-Acentuar el orden o el desorden del "universo".<br/>-Supresión-adjunción de formas.<br/>-La disposición de los significantes crean un orden artificial.</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado concebido</b></p> <p>-Formas de las olas variadas.<br/>-Orden caótico.</p> <p style="text-align: center;"><b>Grado percibido</b></p> <p>-Formas de las olas similares a la del volcán.<br/>-Orden de los significantes.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Reducción de una figura retórica</b></p> <p>-Dos o más entidades icónicas son puestas en relación debido a una determinación del plano plástico.</p> <p style="text-align: center;"><b>Emparejamiento Icónico en lo plástico (rimas plásticas)</b><br/>(Los tipos se influyen mutuamente (comparación en lingüística)).</p> <p>-Las formas V1, V2 y F parecen ser ocurrencias de una /forma piramidal/ arquetípica a la que pertenecen (similitud).<br/>-La alineación vertical de V1 y V2 y el eje vertical de F están a una distancia similar del centro físico del enunciado (simetría).<br/>-Las crestas de V1, V2 y F se alinean de manera que pueden formar una /curva/ virtual del mismo tipo que las de las /olas/ (alineación).<br/>-Las dimensiones se incrementan siguiendo la /curva/ virtual a partir de F (secuencia de tamaños), el cual es el punto de equilibrio de toda la composición.<br/>-Hay una deformación de los contornos de V1, V2 y F acorde con el incremento de tamaño anterior (secuencia de deformaciones).</p> <p style="text-align: center;"><b>Interpenetración icónica</b><br/>(Los tipos se mezclan sin perder su autonomía (metáfora en lingüística)).</p> <p>-La similitud de formas de V1, V2 y F y las /manchas blancas/ producen una confusión entre las isotopías icónicas "terrestre" y "marino"<br/>-Los /vértices/ de las formas V1, V2 y F se oponen/complementan con los /huecos/ que se forman en sus /lados/ (oposición-complementación).</p> <p style="text-align: center;"><b>Mediación</b></p> <p>La forma /piramidal/.<br/>La disposición /cercana/ de los significantes.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Ethos</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Nuclear</b></p> <p>- " O p o s i c i o n " ,<br/>" c o m p l e m e n t a c i ó n " ,<br/>" c o n f u s i ó n " , " o r d e n " ,<br/>heterogeneidad" etc.</p> <p style="text-align: center;"><b>Autónomo</b></p> <p>-/Monte Fuji/-"indeformable",<br/>"inamobile", "centro del universo", "terrestre", "forma de ola", "estable", "protección".<br/>-/Olas/-"fragilidad extrema",<br/>"marino", "forma de montaña",<br/>"potencia", "naturaleza",<br/>"amenaza", "inestabilidad".<br/>-/Espuma salpicada/-"marino",<br/>"forma de copos de nieve".<br/>-/Barcas/-"sumisión", "humano".</p> <p style="text-align: center;"><b>Sácope</b></p> <p><i>Isotopías proyectadas (subjetiva)</i><br/>-"Transición de lo indeformable a lo maleable".<br/>-"El monte Fuji es el centro de todas las cosas".</p> <p style="text-align: center;"><i>Isotopía icónica</i></p> <p>-"Impotencia del hombre ante la fuerza de la naturaleza".<br/>-"Las olas son como montañas".<br/>-"El monte Fuji es como una ola".</p> |

**Retórica iconoplástica de la forma en Ola en Alta mar en Kanagawa, de Hokusai.**

Otro ejemplo de mediación icónica por lo plástico se encuentra en el «turbante» que corona la estela de *Cementerio árabe*, de Kandinsky, la cual remite mediante sus /bandas oblicuas/ y sus /colores/, al «peinado de una mujer»: además sus posiciones son simétricas en relación al eje vertical.

Otro ejemplo es de *Madre e Hijo* de Paul Klee. Primero encontramos una policromía restringida: sólo hay un /campo rubio/ que comprende los «cabellos de la madre» (que es lo único icónico en el cuadro), y los colores /tierra de sombra/ y /turquesa/. Estos dos casi no están en contacto porque son separados por /gruesos contornos pardo oscuro/. Los dos colores escogidos sin referencia icónica, son complementarios y su suma forma un gris. Esto refuerza el tema.

Un segundo rasgo es el empalme de los personajes, conectados uno con otro como piezas de rompecabezas. A la complementariedad de los colores, se aúna la de las figuras, formando un plano sin vacíos o superposición. El todo es sostenido por un equilibrio del mismo orden entre las verticales y las horizontales por el enunciado: nariz, eje de las caras, manos de la madre etc.

Se ha usado una figura plástica novedosa del contorno. Este es considerado perceptivamente como parte de la figura, pero aquí la línea de la cara y el cuello de la madre es común a los dos personajes, de manera que hay una oscilación en la imagen: ¿a que figura corresponde el contorno? Se puede decir que esta línea realiza una mediación plástica entre los dos tipos icónicos y sugiere su unión.

Finalmente parece haber una indicación de que la «madre» está empalmada en un «cuerpo más grande», situado fuera del cuadro, del que veríamos su hombro a la derecha y el mentón arriba a la izquierda. La misma ambigüedad de las líneas se repite entre la madre y la potencial figura englobante. Toda la obra es una jerarquía de figuras engarzadas, en un movimiento generalizador que invita al espectador a continuarlo y al cual se le asigna el significado «maternidad» o «filiación» (Groupe  $\mu$ , 1993, 317-322).

#### **2.9.4. Iconoplástica del color.**

El color también puede participar en la relación iconoplástica, en cualquiera de sus aspectos: dominante coloreada, saturación o luminosidad. Producir un enunciado icónico en «colores insaturados», es condicionarlo a un proyecto plástico definido por las restricciones que se impone a los colores: entre los pintores interesados en el color, había «coloristas» y «valoristas». Un lienzo en «tonos *fauves*» define a la obra por su plástica. Pintores como Matisse,



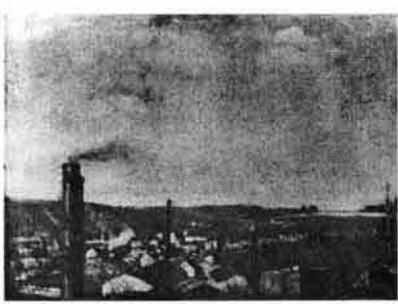
*Paisaje de Industrias, de Maurice Pirenne.*

Mondrian o Van der Leek trabajaban con colores puros y saturados, a diferencia de Constable, Turner y Buffet. El proyecto plástico es independiente del icónico y se puede percibir antes que la identificación figurativa. También es cierto que los dos proyectos se mezclan.

En la obra *Paisaje de industrias*, Maurice Pirenne nos muestra un valle industrial con una ciudad obrera y fábricas, próximo a un paisaje rural. En el plano del color, los azules y los rosas del cielo se oponen al conjunto del valle y las colinas, con sus casas, sus fábricas y sus praderas de heno. Los puntales de las casas son del mismo amarillo que los prados. Al principio se percibe un objeto plástico amarillo, sin correspondencia icónica. El enunciado es totalmente icónico, así que el doble estatuto del amarillo del objeto plástico debe establecerse con cuidado. Como color de la pradera con heno, este amarillo es icónico y pertenece al repertorio de tipos. El color amarillo de los puntales y fachadas, es variante libre, no es parte del repertorio. Pirenne no podía escoger el color de la paja, pero si el de las fachadas. Al igualarlos, se alejó del modelo del referente real, sin dejar de ser figurativo. Sometió al referente a una transformación parcial de filtrado del color para construir un objeto plástico único que sólo coincide parcialmente con lo icónico. Su percepción no produce un reconocimiento global: es mediante la forma y otros indicadores que se reconocen los significantes icónicos como los tejados y el campo (esta maniobra se repite con el verde de algunos tejados que se empareja con los costados de las colinas).

El proyecto plástico sería irreconocible si no se da primero el reconocimiento de los tipos, y un trabajo de elaboración a partir de ellos: el espectador, para que comprenda todos los aspectos de la imagen, no puede ser pasivo, debe seguir un método no codificado, aunque el resultado sea incierto. Pero, por ser principalmente semántico, permite agregar significaciones muy elaboradas a los significantes, haciendo participar conceptos implícitos, visualmente no representables, pero si mediante el lenguaje. Por ejemplo, el pastel de Pirenne muestra un universo industrializado y uno agrícola: el primero pertenece al artefacto humano, a lo cultural; el segundo, sin ser propiamente natural, está cerca. En el plano icónico se da la oposición «naturaleza»-«cultura», mientras que en plano plástico, los dos polos de la oposición están unidos en un mismo objeto. La oposición está mediada por el color.

No es posible justificar el proyecto plástico y atribuirle a la obra una significación que haga justicia tanto a sus elementos plásticos como a los icónicos: «la oposición entre naturaleza y cultura es vana, se desvanece a la luz del sol...».

|   |   |   |
|---|---|---|
|    | <p style="text-align: center;"><b>Norma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Los significantes icónicos y plásticos deben coincidir (concomitancia).</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Grado cero general</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Los colores en la naturaleza son muy variados.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Grado cero local</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Colores campestres (verde, amarillo, marrón etc.).</li> <li>-Colores Industriales (grises, marrones, negro etc.).</li> </ul>   | <p style="text-align: center;"><b>Proyecto iconoplástico</b></p> <p>(Transformación del referente (maniobra plástica de liberada) mediante el uso de las variantes libres).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Las /fachadas/ y la /paja/ tienen el mismo /amarillo/ (discretización del color).</li> <li>-Los /tejados/ y las /colinas/ tienen el mismo /verde/ (discretización del color).</li> </ul>  |
| <p style="text-align: center;"><b>Desviación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Acentuar el orden o el desorden del "mundo".</li> <li>-Supresión-adjunción de color.</li> <li>-Coincidencia de los colores de la "naturaleza" con los "Industriales".</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Grado concebido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Colores de las /casas/ variados.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Grado percibido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Colores de las /casas/ limitados al /amarillo/ y al /verde/.</li> </ul> | <p style="text-align: center;"><b>Reducción de una figura retórica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dos o más entidades icónicas son puestas en relación debido a una determinación del plano plástico.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Emparejamiento icónico en lo plástico (rimas plásticas).</b></p> <p>(Los tipos se influyen mutuamente [comparación en lingüística]).</p> <p>La "ciudad" y el "campo" se perciben como una sola entidad plástica.</p> <p style="text-align: center;"><b>Mediación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Colores /amarillo/ y /verde/.</li> </ul> | <p style="text-align: center;"><b>Ethos</b></p> <p><b>Nuclear</b></p> <p>"sustitución", "cambio", "contradicción", "heterogeneidad" etc.</p> <p><b>Autónomo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-/Campo/"naturaleza".</li> <li>-/Industrias/"cultura".</li> </ul> <p>"Homogeneización" de los significantes.</p> <p><b>Sácope</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Isotopía proyectada (subjativa)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La oposición entre naturaleza y cultura es vana, se desvanece a la luz del sol.</li> </ul> |

La retoricidad de un método así es cuestionable. Para que haya retórica debe haber una desviación perceptible y reductible. Una casa amarilla o un tejado musgoso son cosas posibles, así que si hay desviación, está en la improbabilidad de encontrar tantas fachadas amarillas y tejados verdes juntos... la reducción de la desviación es entonces incierta, puesto que no existe un color «normal» para una casa, ni combinación «normal» de colores para la fachada de una ciudad.

Para encontrar un ejemplo retórico indiscutible, habrá que buscarlo en obras más audaces que no ocupen en las variantes libres, y que alteren la iconicidad. La permutación de colores de Dubuffet en *La Vaca en el Prado Verde* si usa colores que icónicamente son improbables, y la desviación es indiscutible tanto como su reducción, y el proyecto plástico es igual de claro (Groupe  $\mu$ , 1993, 322-324).

### **2.9.5. La validez del signo plástico.**

La relación iconoplástica es una de las importantes en el arte figurativo. Actúa de manera constante en los tres elementos del signo plástico: textura, color y forma. Esta relación es de retórica, ya sea al agregar orden o desorden. Las figuras así producidas tienen su ethos nuclear, autónomo y sácope. La existencia de la relación iconoplástica da prueba de la autonomía de lo plástico con relación a lo icónico. Aquí lo plástico y lo icónico se apoyan mutuamente. Lo plástico, que es fenomenológicamente el significante del signo icónico, permite su identificación. A su vez, lo icónico ya identificado, permite atribuir un contenido a los elementos plásticos ajeno a los de los tipos icónicos. Esto último demuestra, que el signo plástico es de verdad un signo, la unión de una expresión y un contenido (Groupe  $\mu$ , 1993, 324-325).

#### **Resumen.**

##### *Apartado 2.9. La retórica iconoplástica.*

En un enunciado visual el significante icónico es percibido gracias a uno plástico. En un espectáculo natural la identificación icónica concluye su lectura. En un espectáculo retórico existen signos plásticos e icónicos que a veces coinciden y otras no. Es posible percibir en un espectáculo natural su belleza si vemos caracteres plásticos en él. Esta relación iconoplástica es más frecuente en el espectáculo semiótico. En un enunciado visual una maniobra plástica deliberada puede hacer percibir significantes plásticos que no coinciden con los icónicos. Esto modifica al significado icónico o conduce a reformar el enunciado icónico para adecuarlo a una lógica plástica.

Esto es retórico pues viola la regla de concomitancia (norma) entre los significantes icónicos y plásticos. Esto es posible gracias a la redundancia y a las variantes libres. La superdeterminación de los significantes icónicos permite su reconocimiento a pasar de numerosas transformaciones, y esta redundancia permite el reconocimiento de las desviaciones (alotopías). El nivel de generalidad de los tipos icónicos permite la existencia de variables libres, que aunque cambien, no afectan el reconocimiento de aquellos, ya que el reconocimiento es gracias a la conformidad de lo icónico con el tipo, y no con su modelo (el referente). Las maniobras iconoplásticas ocupan los grados de libertad dados por la redundancia y las variables libres. Esto se hace a favor de un proyecto plástico preexistente que sobrepasa a lo icónico, el cual se le subordina, modificando su significado. Esta relación continúa ya que lo icónico identificado permite el reconocimiento del proyecto plástico. Esto es retórico porque el enunciado plástico es una serie de supresiones y adjunciones de orden en relación a un grado cero figurativo. El ethos nuclear general de estas desviaciones refuerza o debilita el sentido de orden o desorden del mundo.

#### **Iconoplástica de la textura.**

La retórica iconoplástica de la textura pone en relación dos tipos icónicos a través de una ocurrencia plástica de textura. De entre las violaciones a las normas de textura están las de dirección. La reducción de la desviación intenta relacionar el grado percibido y el concebido y encontrar el porqué de la mediación plástica (proporcionar una figura de la textura).

#### **Iconoplástica de la forma.**

La retórica iconoplástica de la forma involucra principalmente a la línea. Esta produce la forma y es aquí donde se producen las desviaciones retóricas. El análisis se centra en las desviaciones de conjuntos de al menos dos tipos



(los significantes de dos tipos icónicos se manifiestan conjuntamente en una sola forma plástica), ya sea que uno parezca continuarse en el otro o que sus características morfológicas sean tan similares que formen un signo plástico homogéneo («rimas plásticas»). Estas nuevas figuras no remiten a algún tipo icónico, a menos que el espectador las cree y proyecte un significado propio (como en la «gafetera»).

Cuando los significantes icónicos se parecen se propone una figura arquetípica hipotética que los engloba. Su justificación es plástica, pero su percepción desencadena relaciones semánticas que unen a estos tipos. Los significantes de los tipos son disyuntos, pero entran en relación (se emparejan) mientras más cerca estén entre ellos, y sus tamaños se asemejen. Lo anterior se asegura si a) se les da a los significantes un tamaño similar, b) hacer la comparación mediante simetrías o alineaciones (distribución de los elementos en la imagen), y c) presentar partes de objetos icónicamente equívocos (que se confundan las isotopías).

La coposición, total o parcial, de determinantes de ambas isotopías son una figura retórica (metáfora en lingüística). La figura es reversible, pues ninguna isotopía (grado cero) orienta alguna de las dos lecturas. Las oposiciones (simples o complejas) y las complementaciones también son importantes para el proyecto iconoplástico.

Las oposiciones permiten proyectar significados homologados con las oposiciones producidas. La comparación (figura retórica) de los tipos en las «rimas plásticas» se hace en el reconocimiento visual de los tipos, pero la justificación de los emparejamientos es subjetiva y proviene de una interpretación.

La mediación de los tipos icónicos es debida a los significantes plásticos de la forma.

### **Iconoplástica del color**

El color participa en la relación iconoplástica cuando el enunciado icónico es condicionado por el proyecto plástico a usar sólo ciertos colores, luminosidad o saturación. El proyecto plástico es independiente del icónico, pero ambos se mezclan. Un color media (empareja) entre dos significantes icónicos. Se puede percibir un objeto plástico antes que uno icónico, pero no produce un reconocimiento global. El proyecto plástico es irreconocible si no se da primero el reconocimiento de los tipos, y un trabajo de elaboración de significaciones a partir de ellos (significaciones implícitas). Para que haya retórica debe haber una desviación perceptible y reductible que altere la iconicidad.

La existencia de la relación iconoplástica da prueba de la autonomía de lo plástico con relación a lo icónico. Lo plástico y lo icónico se apoyan mutuamente. Lo plástico es el significante del signo icónico y permite su identificación. Lo icónico identificado permite atribuir un contenido a los elementos plásticos ajeno al de los tipos icónicos. El signo plástico es un signo, la unión de una expresión y un contenido.

#### **(Notas)**

<sup>1</sup> Dice *emparejamientos plásticos*, sin embargo, de acuerdo con 2.6.5.2.4. debería decir *emparejamientos icónicos en lo plástico*, ya que las entidades que son puestas en relación son dos del tipo icónico, mediante una determinación del plano plástico.

## 2.10. La estilización

### 2.10.1. Teoría de la estilización.

#### 2.10.1.1. Los tres parámetros de la estilización.

El signo icónico se forma utilizando la noción de tipo, esta es generalizante: los tipos se estabilizan en *diferentes niveles de abstracción*. El significante de ese signo tiene suficientes rasgos *conformes con el tipo* para permitir su reconocimiento, y también rasgos que *impiden confundir significante y referente*. Estos últimos rasgos proceden del *productor de imagen*, y son *intencionales*. Comienza en el nivel periférico con los extractores de motivos, y continúa en el cerebro con los algoritmos *alisado* y *esqueletización*. Finalmente el icono es elaborado en condiciones materiales precisas (soporte, instrumentos, pigmentos etc.) que dejan su huella en el producto final: *el significante*. En la exposición siguiente de los conceptos de estilización, alisado y esquematización, deberemos recordar los tres aspectos siguientes:

- a) El proceso es generalizante.
- b) El icono lleva la huella de su emisor.
- c) Las condiciones de su producción.

Estos tres factores hacen posible la *estilización*. Si el objetivo de los productores de imágenes *sólo fuera el reconocimiento* de los iconos, el grado cero de los enunciados icónicos sería una ley de lo fácil y económico. El productor tendería a reducir el número de determinantes, mientras que el receptor exigiría un límite de rasgos, con tal vez una reserva de seguridad (sin exigir un exceso de *determinantes redundantes*). Es plausible que se estableciera un equilibrio tal en cada situación de comunicación (Groupe  $\mu$ , 1993, 329-330).

#### 2.10.1.2. La estilización como retórica.

##### 2.10.1.2.1. Las operaciones.

Los *enunciados retóricos* no buscan el simple reconocimiento icónico, y su productor puede, por ejemplo, *suprimir sistemáticamente algunos rasgos para incrementar otros*: la supresión generalizante de rasgos tiene un efecto de *sinécdoque*, y la exageración de rasgos seleccionados tiene un efecto de *hipérbole*. Las dos operaciones *facilitan la lectura* de la imagen al aumentar la relación señal/ruido, y forman la particular transformación que es la *estilización*. Toda estilización es una operación retórica de la imagen, implica una geometrización de los trazados mediante:

- a) *Restricción de la línea a ciertos tipos*: la recta, el arco de un círculo, un tipo de curva etc.
- b) *Reducir los ángulos a valores discretos y distintos*, a veces con preferencia por el ángulo recto.
- c) *Hacer los trazados tan continuos* como sea posible.
- d) *Exagerar las simetrías*.

La operación de reducción que es la estilización se describe mejor a partir de los fundamentos de la percepción visual (ver 2.2.). La percepción tiende a establecer *umbrales de variación*. Por debajo de ellos tendemos a *igualar*, y por encima

cambiamos la transición por una *ruptura*. Estos umbrales que sirven a la semiótica visual son pragmáticos y funcionales, pero es posible jugar retóricamente con ellos realzándolos o rebajándolos de forma no pragmática. Definiríamos la *estilización* como un *enlace retórico de los umbrales de igualación*. La estilización no sólo es un proceso de supresión: es una supresión-adjunción. El factor adjunción es un *modelo del universo del enunciante*.

Por ejemplo, se describe frecuentemente a un árbol mediante expresiones como «árbol con forma de bola» o «árbol de fuego», pero esta línea que forma la bola o la llama, *no la tienen* esos árboles, y ni siquiera están cerca de tenerla: la estilización *no está en la cosa*. Esta línea-envoltorio es virtual en el árbol percibido. ¿La estilización es actualizar lo que es virtual?, ¿o explicitar lo que es implícito?. La noción misma de «contorno de un árbol» es algo inestable. El contorno normalizado de un árbol en forma de bola es el lugar de las extremidades de todas las ramas posibles. Este ejemplo es un *exceso de alisado*, aunque se podría considerar también un *exceso de esqueletización*, y habrían dos maneras de normalización de las formas: por fuera y por dentro. Es el exceso lo que es retórico: es detectable, reevaluable y ocasiona un efecto de sentido.

La estilización no lo es sólo de la forma, también la hay del color (filtrar los colores) y la textura (uniformarlas). La estilización es una operación de supresión-adjunción de las *propiedades globales* que son formas, colores y texturas (Groupe  $\mu$ , 1993, 330-331).

#### 2.10.1.2.2. *Ethos de la estilización.*

Todas las estilizaciones reducen el grado de libertad del enunciado, lo hacen descriptible con menos ecuaciones y constantes, acentúan la interdependencia de sus elementos y le dan una mayor unidad. El objeto estilizado es fácil de percibir y comprender, como resultado de un principio formador claro. La estilización resuelve el problema de saber cuando se ha pasado de una forma a otra mediante intermedios formales (trazos intermedios), aumentando la legibilidad. Discretiza, ya que semiotiza, y es el primer paso en el proceso de formación de repertorios codificados (posteriormente alfabetos), común de todas las culturas, y da paso a una semiotización más avanzada. Pero la estilización también puede destruir la legibilidad, por lo no se debe considerar sólo este ethos para ella. Los análisis siguientes demostrarán la existencia de un segundo ethos, que podría ser la «extracción de rasgos débilmente presentes» (Groupe  $\mu$ , 1993, 331-332).

#### 2.10.1.2.3. *Estilización y estilos.*

Un mismo objeto puede ser estilizado de varias maneras (romántica, fantástica, *modern style*, pueril, mecánica psicodélica etc.), y tras cada estilización hay un modelo del universo con rasgos característicos que mediante un método de selección/rechazo se puede imponer a todo objeto. Los grupos estables de supresiones y adjunciones que constituyen un estilo son lo que hacen reconocible: un estilo egipcio nunca será confundido con el sumerio, ni viceversa, ni con ninguna el de otra cultura etc. Lo mismo pasa con los estilos personales (Groupe  $\mu$ , 1993, 331-332).

### 2.10.2. *Algunos casos.*

#### 2.10.2.1. *La pluralidad de las estilizaciones: la pirámide.*

Se ha afirmado y probado que la gran pirámide de Egipto, los zigurrats, las mastabas, las pirámides precolombinas y otros templos eran montañas estilizadas. Demuestran que se puede estilizar una montaña de muchas maneras. A la inversa, se puede decir que la pirámide y el triángulo son estilizaciones de una llama. La significación es producto tanto del sentido que incluye el término escogido, como de los sentidos de todos los otros términos que podrían substituirlo, excluidos por la elección. El productor de una estilización reproduce una «lectura», y no una «visión» de su objeto, y revela su intención. Los egipcios retuvieron de la montaña sus aristas oblicuas, su cima aguda, sus proporciones masivas, sus grandes laderas de roca. Otros productores retuvieron otras características. Si quitamos todos los rasgos particulares de las representaciones estilizadas de la montaña, entonces sólo quedarán dos rasgos comunes: eje vertical, y sección decreciente de la base a la cima (que son tan virtuales en la representación como la bola del árbol al que llamamos en «forma de bola») (Groupe  $\mu$ , 1993, 332-333).

| Características de la estilización  | Retórica de la estilización.  |
|---|---|
| <p>-En la transformación, el productor elabora a propósito rasgos que diferencian al significante y al referente.</p> <p>-La percepción establece un umbral de variación: por debajo de él las formas son igualadas, por encima las formas son rotas.</p> <p>-Los factores que posibilitan la estilización son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Es un proceso generalizante.</li> <li>El icono lleva la huella de su emisor.</li> <li>Las condiciones de su producción.</li> </ol> <p>-La estilización es la geometrización de los trazados mediante:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Restricción de la línea a ciertos tipos.</li> <li>Reducir los ángulos a valores discretos y distintos.</li> <li>Hacer los trazados tan continuos como sea posible.</li> <li>Exagerar las simetrías.</li> </ol> <p>-Los grupos estables de supresiones y adjunciones que constituyen un estilo son lo que hacen reconocible.</p> | <p>-La estilización es un enlace retórico de los umbrales de igualdad, ya que juega retóricamente con ellos realizándolos o rebajándolos de forma no pragmática.</p> <p>-Toda estilización es retórica porque la supresión generalizadora de rasgos crea tiene un efecto de sinécdoque, y la exageración de rasgos seleccionados tiene un efecto de hipérbole.</p> <p>-La estilización es una operación de supresión-adjunción de las propiedades globales que son formas, pero también pueden ser colores y texturas.</p> <p>-Cada estilización es un modelo del universo con rasgos característicos impuestos al objeto.</p> <p>-También adjunta un modelo del universo del enunciante dado por exceso de alisado o de esqueletización de las formas, exceso que es retórico.</p> <p>-El ethos nuclear de la estilización es el aumento o disminución de la legibilidad de un enunciado visual.</p> <p>-Un segundo ethos podría ser la "extracción de rasgos débilmente presentes".</p> |

### *Características de la estilización.*

#### 2.10.2.2. La estereotipia: el arte de la Costa Oeste.

La estilización no solo suprime, sino que reemplaza y añade. El arte gráfico y la escultura de los indios de la Costa Oeste de E.U. lo ilustran. En esta cultura, se dieron algunas unidades de figuración (el ovoide y al U rasgada son las principales) de origen figurativo (de animales). Estas formas se generalizaron y participaron en muchas representaciones icónicas, sin que evoquen al animal que los originó. Su conjugación en ellas es a manera de metáfora plástica generalizada. La geometrización está presente pero simplemente une los iconos de forma racional. Su aplicación uniformiza el campo visual y da coherencia al mundo percibido (vehiculiza una ideología). Esta cultura elaboró sencillas reglas para la representación de los seres: a) una perspectiva conocida como representación desdoblada. b) el principio de llenado de las figuras con elementos figurativos diversos. c) la obligación de no respetar las proporciones y d) la insistencia en los puntos de articulación. Con estas reglas intentan representar cualquier animal, real o no, a partir del ovoide y la U rasgada, más restricciones cromáticas severas y diversas representaciones estereotipadas. Con todas estas limitaciones, fueron capaces de concebir seres míticos e híbridos, con una legibilidad muy mejorada (Groupe  $\mu$ , 1993, 333-335).



#### 2.10.2.3. Imposiciones geométricas debidas a reglas externas: el tangram.

El tangram es un juego que trae otra vez el problema de la estilización y la doble articulación. Se debe obtener una silueta de cualquier ser, real o ficticio, a partir de siete piezas de formas sencillas (cinco triángulos, un rombo y una cuadrado, las cuales forman también un cuadrado, una rectángulo y un triángulo). Las piezas elementales forman un repertorio limitado y las reglas de ensamblaje obligan a ponerlas en contacto en un sólo plano, sin repetición, omisión o acoplamiento. Se puede representar con él aceptablemente cualquier cosa. Su resultado, aunque estilizado, es producto de la imposición arbitraria externa de las reglas del juego, y no del sistema perceptivo o psíquico de un artista. Estas tal vez representan el sistema perceptivo de una cultura en términos abstractos y geométricos, mientras que en el ejemplo anterior lo era en términos icónicos y míticos (Groupe  $\mu$ , 1993, 335).

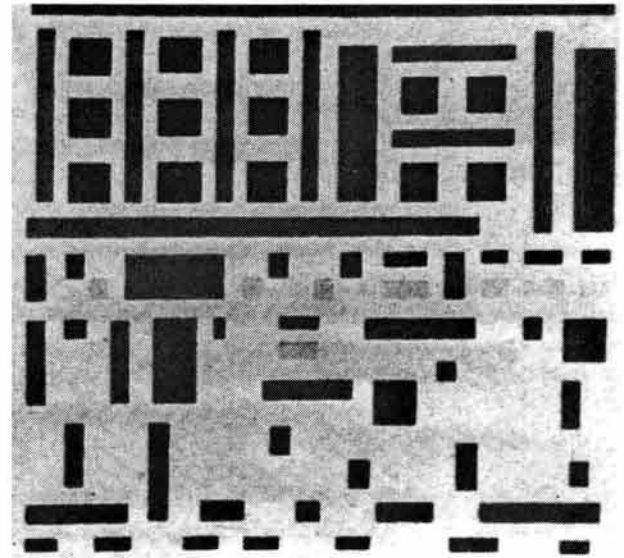
#### 2.10.2.4. Imposiciones geométricas debidas a las limitantes técnicas: el tapiz.

Otro ejemplo de imposiciones externas son las estilizaciones típicas de los tapices de Anatolia o kilims. Debido a las características de los nudos del tapiz, no es posible realizar líneas curvas: solo se pueden hacer líneas rectas o escaleras.

Esto hace muy difícil la representación de asuntos animales o florales, y explica en parte la abundancia de temas geométricos. Sin embargo, en ellos se encuentran numerosos motivos como flores, el árbol de la vida, rosetas, mariposas, insectos etc. Estos han sufrido una estilización muy avanzada, que muestra el ingenio y el gusto de las personas que los fabrican, aunque a veces resulta difícil la identificación icónica. La imposición técnica no explica porqué las formas se simplifican tanto, tal vez la necesidad de memorizar un «patrón», y la búsqueda de una legibilidad que excluya la duda o el error sean las causas. Así, la imagen icónica evoluciona nuevamente hacia representación codificada, con un verdadero alfabeto como resultado (Groupe  $\mu$ , 1993, 335-337).

### 2.10.2.5. ¿Escala de estilización?: el ejemplo de Van der Lek.

La transposición de estructuras que condicionan la producción del signo visual es una lectura armónica del mundo (al igual que los otros ejemplos), en donde una semiotización simplificadora es la base de una estilización pictórica. Van der Lek produjo una estilización del tipo sinécdoque generalizante en muchas de sus obras, como una consecuencia de una simplificación extrema de la percepción de las formas icónicas: curvas complejas convertidas a simples o rectas, ángulos reducidos a 30°, 45°, 60° o 90°; los colores que se uniforman, los matices disminuyen hasta llegar al blanco y negro y a algunos colores «primarios». Entre 1916 y 1918 retomó algunas de sus obras y las sometió a una última transformación generalizante para obtener «imágenes matemáticas». Consistían en bloques (casi siempre rectangulares) de color negro, rojo, azul o amarillo sobre fondo blanco. Retomando las masas coloreadas de los lienzos anteriores, disponía de esos bloques sin que se tocaran mutuamente. Mediante dibujos y aguadas se ha podido verificar este proceso que parte de lo «figurativo» (lo cual realza el nivel de redundancia) e identifica siluetas de «objetos» o de «personas» en composiciones aparentemente abstractas. Lo asombroso es el gran cuidado de selección de esos bloques que mantienen el equilibrio de las masas y el color, y su arreglo (que raramente tiene oblicuas) usa propiedades fundamentales del sistema visual: toda línea de un bloque tiende a prolongarse virtualmente y toda alineación es significativa. Con las simetrías es igual. Si se completan las figuras a partir de esta base, se obtendrían los contornos de las formas iniciales, lo que demuestra que Van der Lek borró la mayoría de la redundancia de los tipos, dejando sólo lo necesario para la lectura. Un ejemplo muy bueno es la *Composición N° 4 (1917)*, obtenida del lienzo anterior *Salida de una Fábrica*, de 1910 (Groupe  $\mu$ , 1993, 337-338).



*Composición N° 4 (1917), de Van der Lek.*

### Resumen.

#### *Apartado 2.10. La estilización.*

Un significativo tiene rasgos que lo identifican con su tipo y que lo diferencian de su referente. Los segundos son hechos por el productor intencionalmente. Son producto de la percepción y los materiales. Los factores que hacen posible la estilización son: el proceso generalizante (el tipo icónico se estabiliza en varios niveles de abstracción), la huella del emisor en el ícono y las condiciones de su producción. La finalidad de la producción de signo visual no es sólo el reconocimiento icónico.

El enunciado retórico suprime sistemáticamente algunos rasgos para incrementar otros. La supresión generalizante de rasgos tiene un efecto de sinécdoque, la exageración de rasgos seleccionados tiene un efecto de hipérbolo. Ambas facilitan la lectura y crean la transformación estilización. Toda estilización es retórica porque geometriza los trazos mediante: Restricción de la línea a ciertos tipos (rectas, curvas, arcos etc.), reducir los ángulos a valores discretos y distintos, hacer los trazados continuos y Exagerar las simetrías. La estilización es el juego con los umbrales pragmáticos de variación de la visión semiótica, realizándolos o rebajándolos retóricamente (enlace retórico de los umbrales de igualación). Constituye una supresión-adjunción, (la adjunción es el modelo del universo que hace el

productor). El exceso de alisado (cuando se hace una línea virtual que define el contorno externo de las cosas) o de esqueletización (la línea virtual que define la forma interna de las cosas) pueden considerarse lo mismo, pero el exceso es lo que es retórico: es detectable, reevaluable y ocasiona un efecto de sentido. La estilización es una operación de supresión-adjunción de las propiedades globales que son formas, colores y texturas.

El ethos nuclear de la estilización es el aumento o disminución de la legibilidad de un enunciado visual. Un segundo ethos podría ser la «extracción de rasgos débilmente presentes».

Un mismo objeto puede ser estilizado de varias maneras, y cada una es un modelo (estilo) del universo con rasgos característicos (supresiones-adjunciones estables) que los diferencian (egipcio, sumerio, modernismo, estilos personales etc.).

Algunos casos representativos de los aspectos de la estilización son: la pluralidad de la estilización (un objeto se puede estilizar de muchas maneras, su sentido es atribuido por el productor debido «como lee» el objeto y que intención tiene al hacerlo), la repetición de formas (creación de formas paradigmáticas que, junto algunas reglas sintagmáticas, bastan para crear formas icónicas muy legibles), imposición de reglas estilizadoras ajenas (no hay una elaboración personal del productor de la estilización), limitaciones estilizadoras de carácter técnico (atribuibles a los materiales con los que se trabaja) y la transposición de estructuras (una semiotización simplificadora externa [sinécdoque generalizante] es la base de una estilización pictórica).

## Análisis de portadas.

### Objetivos.

- Seleccionar un conjunto de portadas de historietas para su análisis.
- Establecer la manera en la que se examinarán.
- Analizar las portadas desde el enfoque semiótico visual.
- Interpretar los resultados obtenidos.

### Resumen.

En este capítulo se aplicará la teoría semiótica desarrollada en el capítulo anterior en el análisis de diez portadas de historietas mexicanas para conocer cuáles son las ideas desarrolladas en ellas y como se expresan. Posteriormente se considerarán los resultados obtenidos y se intentarán explicar mediante las ideas recopiladas a lo largo de la tesis.

### 3.0. Introducción.

#### 3.0.1. *Parámetros de selección de las portadas.*

El objetivo del análisis de esta investigación es la semioticidad de las ilustraciones de las portadas, es decir, el contenido de ellas. Seleccionar portadas mediante un criterio de mayoría estadística conlleva un problema: los datos de la industria editorial recopilados en el primer capítulo muestran un fuerte predominio de las historietas de temática «picaresca erótica», conocidas como «sensacionales». Una selección estadística traería como consecuencia que nos enfocaríamos mayormente al análisis de «sensacionales». Los trabajos de Irene Herner, Luis Tovar y Armando Bartra ya se han ocupado de esta temática, ¿Porqué realizar otro análisis de las mismas historietas, pero al nivel de las ilustraciones de sus portadas? Los resultados serían interesantes en cuanto a que el análisis al nivel de las imágenes develaría las estructuras en las que se basan este tipo de enunciados. Pero en el plano del contenido las isotopías serían las mismas. Consideremos entonces las restantes temáticas que no son predominantes. Aunque no serían representativas, nos daría una idea de la variedad temática de la historieta mexicana.

Seleccionar las portadas mediante criterios plásticos específicos es otro aspecto que también tiene un problema: ¿Cuáles criterios plásticos? ¿Estos deben ser académicos y formales o vanguardistas e innovadores? ¿Sólo deben considerarse los aspectos formales del diseño y la ilustración, o sólo la expresividad y la estética? ¿Sólo las portadas «preciosistas» y «bien resueltas» son dignas de considerarse? ¿O sólo las más «irreverentes» y «propositivas»? ¿Y las que no entran en cualquiera de estas clasificaciones, deben considerarse? Decidirse por alguno de estos parámetros conlleva una cierta carga ideológica y una apreciación subjetiva de las imágenes que puede ser tendenciosa al momento de la elección. La salida sería analizar cualquier portada sin que su plasticidad sea motivo de exclusión.

En la producción de historietas se consideran sectores específicos de la población a los que se dirige la publicación, que van desde el infantil, pasando por el juvenil, hasta el adulto. Sin embargo, aquí el problema es la falta de producción nacional de historietas en el sector infantil y juvenil. La mayoría de estas son impresiones derivadas de la imposición de los personajes y las historias de los grandes corporativos transnacionales de entretenimiento estadounidense y japonés. El sector adulto es el que contiene la mayoría de la producción nacional, y en menor medida, el sector juvenil. Sin embargo, en este último se encuentran las propuestas más recientes y renovadas, a pesar de su marginalidad, derivadas del deseo de los adolescentes por construir sus propios personajes e historias y como medio de expresión, mientras que en el primero se encuentran los títulos más viejos y tradicionales que han sobrevivido a la decadencia de la historieta mexicana.

Los géneros tradicionales como el melodrama, la ciencia ficción, el de aventuras, el horror, la comedia, el policiaco etc. no ha variado mucho. Tal vez se han sumado el manga japonés y los superhéroes norteamericanos, pero en general, son los mismos. Se intentará considerar ejemplos representativos de todos ellos.

Finalmente, la producción que por su precio y disponibilidad está al alcance de la mayoría es la de la industria



establecida. Los *comics de autor* son algo raro y difícil de conseguir, y su precio a veces es más alto. Las tiras cómicas que acompañan a los suplementos culturales de los periódicos, o que se publican en revistas especializadas no alcanzan una autonomía suficiente, además de que están fuertemente ligadas a la temática de sus contextos. La intención de esta tesis es analizar las revistas disponibles para la mayoría de la población del Distrito Federal, y que en la mayoría de los casos también lo están en otras ciudades del país (de ahí la decisión de llamarla «popular»).

Los títulos seleccionados son *La Familia Burrón*, *Kalimán*, *el Hombre Increíble* y *Memin Pingüín*, los cuales representan a los títulos más tradicionales de la industria. *Karmatrón y los Transformables*, *Serpio*, *Quinta Era* y *Meteorix 5.9. No Aprobado* ejemplifican las nuevas propuestas de los historietistas y *Muertes Trágicas* y *El Carruaje Diabólico* el resto del mercado que han dejado las «sensacionales». Mención especial merece el título *Escuadrón Alpha*, que a diferencia de las anteriores, no fue adquirido en un puesto de revistas, sino en una tienda especializada. Este es una de las propuestas nacionales realizadas fuera del Distrito Federal (sus autores son regiomontanos), así que aprovecharemos la oportunidad para analizar algo de lo que se hace en otra parte del país.

### 3.0.2. Método de trabajo.

El análisis de las ilustraciones de las portadas considerará los siguientes aspectos de las portadas:

- *Género* de la historieta.
- *Tipo de portada*.
- *Tipo de ilustración* de la portada.
- *Técnica*.

Los datos del enunciado visual a tomar en cuenta serán:

- *Tipo de signo*.
- *Reconocimiento de los tipos*.
- *Tipo de transformaciones operadas*.

Los signos de las portadas son susceptibles de ser retóricos, entonces habrá que determinar:

- Existencia de alguna *desviación del grado cero* (normas) del enunciado.
- Que *tipo de retórica* hay en el enunciado.
- Reducción de las *figuras retóricas* correspondientes.
- *Descripción del ethos* producido por la figura.

El análisis de cada portada contará con una ficha que dará cuenta de los principales datos de cada portada, en donde se contemplará, en la medida de lo posible, el nombre de la historieta, el subtítulo del episodio o historia presentada (muy importante para el establecimiento de la significación y la retoricidad de la imagen), el nombre del dibujante de la portada y del colorista (o si es una misma persona), la técnica, las dimensiones de la portada (ancho x largo), el editorial, año, número, el lugar y fecha de la publicación.

### 3.0.3. Las transformaciones de las ilustraciones y la impresión.

La producción de las ilustraciones de las portadas a menudo comienza con el empleo de técnicas tradicionales, que posteriormente son capturadas por medios fotográficos o digitales para su integración a la portada e impresión: tenemos dos transformaciones de los significantes. Recordemos que los referentes son susceptibles de ser transformados varias veces sin que se pierda la copia con el significante (transitividad de las transformaciones icónicas). Entonces la transformación de los signos icónicos de una ilustración mediante un negativo, y su posterior impresión permite el reconocimiento de los tipos: el plano icónico no tiene ningún problema. Sin embargo, la transformación de la ilustración hace que se pierdan algunos de los caracteres plásticos, principalmente de textura y de la exactitud de los colores (transformaciones topológicas y analíticas). Es necesario entonces utilizar nuestro conocimiento de los códigos de la ilustración y del repertorio de las cosas para restituir las características perdidas.

La reproducción en offset es un sistema de impresión que opera una transformación topológica (transforma la dimensión tridimensional de la textura del soporte, los materiales y la manera en bidimensional) y una analítica (opera un filtrado simple  $F \rightarrow D$ , L diferenciado al limitar la saturación del color original de la ilustración [que puede tener pocos o muchos valores] mediante diminutas tramas de puntos que superponen cuatro capas de color [amarillo, azul, rojo y negro]). A su vez, en cada ilustración hay otra transformación del referente, pero su tipo dependerá de las técnicas y los materiales utilizados en cada caso particular.

La buena calidad de las impresiones de las portadas nos permite reconocer, en la mayoría de los casos, las transformaciones originales con las que se realizaron las ilustraciones. Esto nos permite analizarlas, y no quedarnos sólo al nivel de la última transformación realizada por la impresión.

### 3.1. Karmatrón y los transformables.

Karmatrón y los transformables.

“La zona de la obscuridad”.

Dibujo: Oscar Gonzáles Loyo. Color: Tonatiuh Rocha.

Técnica: Análogo-digital<sup>1</sup>.

17 x 26 cms.

Ka Boom Estudio S.A. de C.V.

Año 1, Número 5 (nueva época).

México, Marzo del 2003.

#### 3.1.1. Características de la portada.

##### 3.1.1.1 Género de la historieta.

Dentro de las nuevas influencias de la historieta mexicana se encuentra el *manga* japonés, y dentro de este hay varios subgénero que lo caracterizan. Uno de ellos es el de los robots gigantes o *mechas* (contracción de la palabra *mechanicals*), y que es heredero del género norteamericano *space opera*. También es un subgénero de los superhéroes, clasificación en la que podemos colocar a *Karmatrón y los Transformables*. Óscar González Loyo ha matizado su historia incorporando elementos de la cultura maya y esoterismo, para crear una historieta que se identificara más con los valores mexicanos y así alejarse un poco del origen extranjero en el que basa su historia.

##### 3.1.1.2. Tipo de portada.

La portada es de tipo narrativa. Muestra al lector una escena en donde dos personajes están amenazados por un par de criaturas monstruosas, y esto lo motiva a cuestionarse respecto a la historia que se desarrolla en el interior. ¿Por qué están en esa situación? ¿Quiénes son esos personajes? ¿Cuál es el desenlace?.

##### 3.1.1.3. Tipo de ilustración.

El tipo de ilustración está directamente ligado con el tipo de portada, pues en gran parte determina su carácter. Si la ilustración es narrativa incompleta, la portada también lo será. Pero aquí hay otro elemento que debe considerarse: el texto. El título de la historieta y del episodio acompañan a la ilustración y se podría decir que esta también completa la frase, se complementan. Reforzar el mensaje del texto y sugerir una historia es una doble característica de esta ilustración.

##### 3.1.1.4. Técnica.

En este caso, la técnica es análogo-digital. Las líneas fueron realizadas a lápiz o tinta, y el color aplicado mediante un software de mapa de bits.

### 3.1.2. Elementos del enunciado visual.

#### 3.1.2.1. Tipo de signo visual.

A primera vista el reconocimiento de tipos icónicos como «personas», «rocas» y «seres monstruosos» indica que los signos son icónicos. Este reconocimiento es la indicación de la existencia de un código anterior, y de la existencia de una semiótica fuertemente codificada o tipo 1. Queda establecido así el carácter de los signos. Sin embargo, estos no son autónomos, no se manifiestan por sí mismos. Para que puedan percibirse necesitan ser vehiculizados por una materia que los actualice, y en este caso son los signos plásticos los que lo hacen. Los signos icónicos pertenecen al plano del contenido, y los signos plásticos pertenecen al plano de la expresión. La coexistencia de ambos signos produce el establecimiento de la ley de concomitancia entre ellos.

#### 3.1.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

La /portada de la historieta/ es nuestro enunciado visual, y se debe considerar como la unidad de mayor jerarquía. Es la supraentidad que engloba a todas las demás subentidades. Las subentidades del nivel n-1 son los significantes /título/, /subtítulo/, /logotipo/ e /ilustración/. A partir de este nivel cada uno de los anteriores significantes puede ser analizado independientemente, puesto que cada uno está articulado con sus propias subentidades y a su vez, cada uno puede considerarse como una supraentidad que los engloba (variación del nivel de análisis).

Si partimos ahora de la ilustración como la supraentidad englobante, las subentidades de nivel n-1 serán los personajes /figuras humanas/ y /figuras monstruosas/ por una lado, y la /escenografía/ en el otro. En el cuadrante inferior izquierdo el signifiante en primer plano es la /figura humana moribunda/ que /yace apoyada en la otra/, de entre las subentidades que la determinan están el /cabello rubio/, /ropas y guantes negros



*Karmatrón y los Transformables.*

desgarrados/, /heridas sangrantes/, /brazalete metálico/ en su /antebrazo derecho/ y un /símbolo curvilíneo/ en su /pecho/. En segundo plano del mismo cuadrante está el otro significante /figura humana en cuclillas/, sus principales determinantes son /cabello blanco/, /chaleco y guantes cafés/, /pantalones negros/ y /botas cafés/, sus /brazos rodean y sujetan/ a la primera. La expresión de su rostro es /fiero/. En los cuadrantes superior e inferior derechos están los dos significantes /figuras monstruosas/. La del superior es un /ser simiesco con los brazos extendidos/, algunos de los significantes que le determinan son /piel grisácea y escamosa/, una /giba/, /aparición grotesca/, /garras en las manos/, /pelo negro/ en las /coyunturas de las extremidades/, en su rostro se ve una expresión /amenazante/, se asoman sus /colmillos/ por entre su /boca semiabierta/, sus /ojos/ son /rojizos/ y sobre su /cabeza/ sobresalen algunos /cuernos/. La del cuadrante inferior izquierdo se encuentra una /criatura escamosa roja/ que podría identificarse como una especie de «dragón», con /alas/, /espinas/, /cabeza alargada/ y /hocico salivante/ que acompaña a un /semblante arisco/. En el /escenario/, las subentidades que se aprecian son una /raíz verdosa y espinosa/ que discurre entre los /personajes monstruosos/, un /suelo rocoso y árido/, /rocas/ que rodean a las /figuras humanas/ y un /cielo brumoso/, de color /morado/.

### 3.1.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

La ilustración probablemente comenzó como un dibujo a lápiz que posteriormente fue entintado, aquí las transformaciones son geométricas (proyección en un plano bidimensional de formas tridimensionales). Los trazos modelan algunas texturas, pero sin producir demasiados valores, es una transformación analítica de filtrado doble  $F \rightarrow L$  discretizado. Posteriormente el dibujo fue escaneado y sus valores de brillo y contraste ajustados (transformaciones ópticas). Se le añadió el color mediante un software de mapa de bits (adjunción de color que es un filtrado simple  $F \rightarrow S$ ,  $L$  discretizado), y finalmente fue impreso en papel mediante el sistema offset, en donde se produce la última transformación filtrado simple  $F \rightarrow D$ ,  $L$  diferenciado.

### 3.1.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.1.3.1. Retórica icónica.

##### 3.1.3.1.1. Grados cero icónicos.

Para que exista alguna desviación retórica debe existir un grado cero que sea violado. Es necesario reconocerlos.

##### 3.1.3.1.1.1. Grados cero generales.

El repertorio de tipos es la condición indispensable del reconocimiento icónico, actúa tanto en el plano de la expresión como en el del contenido y es el código previo más general del cual partimos para establecer los restantes grados cero (ver 2.3.1.2.). Sin embargo, en este caso existe un segundo código previo que también es un grado cero general, y es proporcionado por la historieta misma. La historia de *Karmatrón y los Transformables* establece un código previo conformado por los personajes, los elementos y las situaciones que sumados desarrollan la historia. En ella el personaje central es «Zacek», príncipe de la raza «Zuyua» que se transforma en un superhéroe robótico llamado «Karmatrón». Él lidera a su pueblo y un grupo de «Guerreros Estelares» que luchan contra «Asura», el tiránico gobernante del planeta «Metnal», quien intenta destruirlos. El conocimiento de esta hace posible el reconocimiento de cualquiera de estos elementos si aparecen en la ilustración, y aún más, establece que esperemos que la portada incluya a alguno obligadamente.

##### 3.1.3.1.1.2. Grados cero locales.

El repertorio de tipos implica el conocimiento de las cosas individuales, pero también de situaciones y paradigmas conceptuales. Una «situación peligrosa», «defensiva» o «amenazante» son isotopías determinadas por elementos de carácter icónico. En la ilustración vemos a /dos personas/, una /indefensa/ y la otra en /actitud protectora y defensiva/, que están /atrapados/ entre los dos /monstruos/ y un /grupo de rocas/. La actitud perceptible de los /monstruos/ con las /fauces abiertas/ y las /garras extendidas/ es de /fiereza/ y de /ataque inminente/. Todos estos elementos en conjunto son redundantes en torno a la isotopía «acorrallamiento», asentándose así un grado cero local. Por su parte, en este episodio de la historieta, llamado «La Zona de la Oscuridad» se muestra el interrogatorio realizado por «Asura» a «Nazul», hermano mayor de «Zacek», quien había sido capturado y llevado a «Metnal» para ser torturado ya así obtener una confesión. Ante su negativa de «Nazul» para hablar, «Asura» ordena que sea abandonado para que muera en una región

del planeta llamada «*La Zona de la Oscuridad*», la cual está poblada por «bestias infernales». «Zacek» ha llegado hasta el lugar para rescatar a su hermano mayor, mientras que en el espacio se desarrolla una lucha entre los «Guerreros Estelares» de la nave nodriza de los «Zuyua», y las «fuerzas mentalitas» del «Almirante Zork». Conociendo esto, la imagen de la portada adquiere mayor sentido. El significante /figura humana moribunda/ es el personaje «Nazul». La /figura humana en cuclillas/ es «Zacek». Los dos /monstruos/ son algunas de las «bestias infernales» y el /escenario/ es la «Zona de la Oscuridad». Se establece una segunda isotopía icónica que podemos llamar «rescate de Nazul por Zacek en la Zona de la Oscuridad». Cuando el lector ha memorizado los personajes y puede reconocerlos, entonces hallará hipóstasis de ellos en cualquier significante cuyos determinantes coincidan con los que ha aprendido (sus rasgos, su nombre, el papel que desempeña en la historia etc.). Así, el reconocimiento de los personajes que se ha hecho hasta este momento podría producirse desde el primer paso de este análisis si los hubiésemos conocido con anterioridad.

### 3.1.3.1.2. *Desviaciones.*

#### 3.1.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

El grado concebido por la isotopía «acorralamiento» implica que alguien está «atrapado» mientras que alguien más le «amenaza» o «persigue», el carácter de «atrapados» les corresponde a «Nazul» y a «Zacek», mientras que el de «perseguidores» a las dos «bestias infernales». Este grado cero local es respetado. Sin embargo, el grado concebido en el repertorio de tipos que establece el grado cero general si hay violaciones. Si hemos podido hacer un primer reconocimiento icónico de las unidades del enunciado se debe a que han pasado una prueba de conformidad y mantienen la cotipia con los tipos que almacenamos en nuestro saber. /Figura humana moribunda/, /figura humana en cuclillas/ y /escenario yermo/ están bien establecidos en nuestro repertorio, pero las /figuras monstruosas/ y un /cielo morado/ no, son dos elementos del grado percibido no esperados. Los «monstruos» como los «dragones» pueden establecerse como tipos, pero son *ficticios*. Las atmósferas de otros planetas del universo pueden ser de muchos colores, pero la atmósfera del planeta «Metnal» de nuestra historieta también es *irreal*. Ambos significantes son el resultado de la creatividad del autor y no son signos aceptados culturalmente. Los «monstruos» son dos desviaciones retóricas de carácter icónico, pero el «cielo de Metnal» es de carácter iconoplástico, por lo tanto, será estudiado en la sección de retórica correspondiente a ella.

#### 3.1.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

La regla establece que para que exista retórica de la transformación, la isotopía del enunciado que exige la aplicación homogénea de las transformaciones debe ser violada. En el enunciado no se aprecian transformaciones particulares en el grado percibido que alteren el grado concebido y den origen a alguna alotopía.

### 3.1.3.1.3. *Reducción de las figuras retóricas.*

#### 3.1.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

Las figuras por incoordinación de supresión-adjunción de coordinación, no reversibles y no jerarquizadas son las que unen dos o más tipos distintos para crear un tipo nuevo, en el que no hay relación semántica entre ellos. El significante /ser simiesco con los brazos extendidos/ es la conjunción de «garras de ave», «cuerpo humano» y «rasgos simiescos», el tipo es nuevo. El otro significante /criatura escamosa roja/ tiene «cabeza de dragón», «cuerpo de reptil» y «alas de murciélago», también es un tipo nuevo, aunque se asemeja bastante al tipo «dragón».

### 3.1.3.1.4. *Ethos de las figuras retóricas.*

#### 3.1.3.1.4.1. Ethos nuclear.

La supresión-adjunción es una figura cuya estructura induce en el espectador una impresión de «sustitución», pero también la de «conjunción», «mixtificación» o «entrelazamiento».

#### 3.1.3.1.4.2. Ethos autónomo.

A la estructura anterior ahora hay que sumarle los significantes icónicos que la conforman. Las subentidades que determinan al /ser simiesco con los brazos extendidos/ como la /piel grisácea y escamosa/, los /cuernos/, las /garras/ y

los /colmillos/ son significantes que provienen del reino animal, y para las personas esto produce un «temor» natural ante la reminiscencia de la «ferocidad» y «peligrosidad» que representan. Son semantismos atribuidos a esos objetos que se extienden a todo el significante. Sus /brazos extendidos/ y las /garras/ indican la «inminencia de una ataque», lo que también refuerza el sentimiento de «miedo». El hombre también teme a todo lo que le es «extraño», aunque con cierto matiz. La reacción ante los /rasgos grotescos/ de nuestra figura, invocan un sentimiento de «asco» o «repugnancia». La figura de la /criatura escamosa roja/ produce las mismas reacciones.

#### 3.1.3.1.4.3. Ethos sácope.

El contexto de la formas es el «acorrallamiento» de los personajes «Zacek» y «Nazul» en un «paraje desértico» conocido como la «Zona de la Oscuridad». La «indefensión» del segundo y la actitud «protectora» y «defensiva» del primero, sumados a la «extrañeza» del escenario refuerzan el ethos «temor» anterior. La redundancia icónica autoriza la proposición de un nombre para la isotopía: «temor del hombre ante un ataque de algo repugnante y peligroso».

### 3.1.3.2. Retórica iconoplástica.

#### 3.1.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.

##### 3.1.3.2.1.1. Grados cero generales.

El orden de las cosas es entrópico en el universo. El color de las cosas se debe corresponder con la realidad. Estos grados cero generales están dados por la iconicidad de las cosas. La norma iconoplástica dice los significantes plásticos e icónicos deben coincidir.

##### 3.1.3.2.1.2. Grados cero locales.

La distribución de las formas no tiene que estar ordenada necesariamente. El color de los significantes icónicos debe coincidir con sus referentes en la naturaleza.

#### 3.1.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.

Acentuar el orden o el desorden de las cosas es una desviación retórica. El proyecto iconoplástico del dibujante Oscar González Loyo aprovecha las variantes libres del significante icónico para ordenar (supresión-adjunción) la /posición/ y la /orientación/ de las formas (grado percibido). Las formas /figuras humanas/, las /figuras monstruosas/ y las /rocas/ forman varias diagonales y líneas rectas virtuales que las relacionan:

- El centro **A** está formado por los ejes diagonales virtuales **a1** y **a2** que cruzan las extremidades del significante /ser simiesco/, el eje diagonal **a3** que cruza la /cabeza/ y la /giba/ del mismo y pasa por las piernas de /Nazul/ y /Zacek/ y los ejes virtuales vertical **a4** y el horizontal **a5** que se forman a partir del entrecruzamiento de los anteriores. Todos coinciden en el /ojo izquierdo/ del /ser simiesco/ y son el punto de equilibrio de toda la escena. Este punto está en sección áurea (fig. 1.1.).
- El centro **B** lo conforman las diagonales **a1** anterior y **b1**, que atraviesa la orientación del significante /criatura escamosa roja/ y la /pierna izquierda/ de /Nazul/ hasta el pecho del mismo; y la horizontal **b2** y la vertical **b3**, que se forman a partir de la intersección



Figura 1.1.



Figura 1.2.

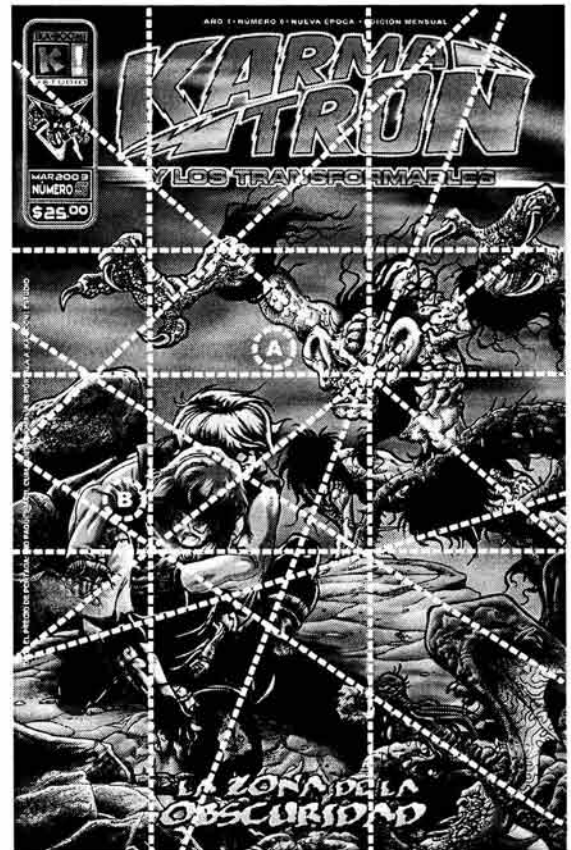


Figura 1.3.

de las anteriores (fig. 1.2.).

- Existen otros ejes virtuales que completan la red de puntos que se interconectan, pero nos limitaremos a las dos primeras, que son las más importantes (fig. 1.3.).

Los ejes *a1* y *b1* son los que ponen en relación a los cuatro significantes. El primero alinea la /garra izquierda/ del /ser simiesco/, su /mirada/ y la de /Zacek/ y el /rostro inconsciente/ de /Nazul/, mientras que el segundo lo hace entre la mirada de la /criatura escamosa roja/ y el pecho de /Nazul/. Ambos ejes parten de la mirada de cada «monstruo» y se entrecruzan en el conjunto formado por los dos «hermanos» en el punto *B*, relacionándolos a todos.

Como se mencionó anteriormente, el color del cielo es /morado/ (grado percibido), pero el grado concebido hace esperar que el cielo sea /azul/, y esta es una desviación iconoplástica debida a una supresión-adjunción de un significativo plástico (cromema de /dominancia/).

### 3.1.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

La redundancia del enunciado icónico permite percibir que los significantes icónicos están puestos en relación por los significantes plásticos de forma /orientación/ y /posición/ (mediación). La alineación de los significantes es un emparejamiento icónico en lo plástico (rima plástica) en donde estos se influyen mutuamente: los /rostros/ de los cuatro significantes y la /garra izquierda/ coinciden con los tres puntos de un ángulo virtual formado por los ejes *a1* y *b1* y alinean sus /miradas/ (parecen «verse los unos a los otros»). Además, el vértice del ángulo formado apunta contra las /figuras humanas/ y pareciera «empujarlas» contra el borde de la portada. La sustitución del color del «cielo» de /azul/ a /morado/ es un tropo plástico en lo icónico. Aquí, dos determinantes plásticos están puestos en relación debido a uno icónico.

### 3.1.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.1.3.2.4.1. Ethos nuclear.

El emparejamiento es una figura en que las unidades se «complementan», pero también pueden «oponerse». Un tropo siempre produce un «cambio».

#### 3.1.3.2.4.2. Ethos autónomo.

Los significantes puestos en relación invocan varios semantismos ya examinados. Las /bestias infernales/ reproducen los mismos significados vistos en el ethos autónomo de las figuras retóricas icónicas: «repugnancia», «ferocidad» «peligrosidad» e «inminencia de un ataque». Aquí se les suman los de las /figuras humanas/ que la isotopía «acorrallamiento» les otorga, pero que habían sido utilizados en el ethos sácope de la retórica icónica: «indefensión», «temor» y «protección». Esto ocurre porque la figura relaciona a los cuatro significantes en este nivel. La repetición y reforzamiento de estos es muy fuerte debido a que la relación de los significantes ya no sólo es icónica: la composición plástica los une de manera que la vista los percibe como parte de una forma que los engloba (el ángulo), pero que también «oprime» a las formas que están en el vértice (los dos «hermanos») contra un lado de la ilustración. La distribución de las formas reproduce una especie de «acorrallamiento» perceptual que fortalece el «acorrallamiento» *conceptual* icónico, y por ende, a los significados. El cambio del color del cielo nos produce una «*extrañeza*» ante una atmósfera «*alienígena*» o «*inusual*».

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| -Género                         | Superhéroes, subgénero: mechas.   |
| -Tipo de portada                | Narrativa.  |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.   |
| -Técnica                        | Análoga-digital.  |
| -Tipo de signo                  | Iconico, actualizado por signos plásticos.  |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado doble F→L discretizado, filtrado simple F→S, L discretizado y filtrado simple F→D, L diferenciado).   |
| -Desviaciones                   | Significantes icónicos que no pertenecen al repertorio (los monstruos). Orden de los elementos icónicos y color de un significante que no coincide con el del tipo (el cielo).  |
| -Tipo de retórica               | Iconica del tipo e iconoplástica.   |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras icónicas: incoordinación de supresión-adjunción de coordinación (no reversibles y no jerarquizadas).<br>Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y la /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico) y supresión-adjunción de un cromema de /dominancia/ (tropo plástico en lo icónico).  |
| -Ethos                          | <b>Nuclear</b><br>Figuras icónicas: "sustitución", "conjunción", "mixtificación" o "entrelazamiento". Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "complemento" y "oposición"; tropo: "cambio".<br><b>Autónomo</b><br>Figuras icónicas: "peligrosidad", "ferocidad", "inminencia de una ataque", "asco", "temor" y "repugnancia".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "indefensión", "temor", "acorrallamiento" y "protección"; tropo: "extrañeza".<br><b>Sácope</b><br>Figuras icónicas: isotopía icónica "temor del hombre ante un ataque de algo repugnante y peligroso".<br>Figuras iconoplásticas: "ataque al bien por el mal" o "lucha entre el bien y el mal" |



### 3.1.3.2.4.3. Ethos sácope.

Retomando todos los elementos del contexto complementamos la isotopía icónica de 3.1.3.4.3. y la replanteamos como «temor del hombre ante un ataque de algo repugnante y peligroso, en un ambiente extraño». Ahora propondremos otro ethos sácope. El código de la historieta cuenta una lucha maniquea entre dos fuerzas antagónicas, el «bien» contra el «mal». Al primero lo representan «Karmatrón» y los «Guerreros Estelares», los cuales reciben todas las significaciones que pueden atribuirse al concepto. El segundo es representado por «Asura» y las «fuerzas metnalitas», los que por su parte, reciben todos los atributos que invoquen al «mal». Las oposiciones «bien» vs. «mal», «honestidad» vs. «mentira», «valentía» vs. «cobardía», «fraternidad» vs. «enemistad» etc. son algunas atribuciones de carácter extravisual que recaen en la oposición icónica «Zacek» vs. «bestias infernales». Estos semantismos icónicos pudieron haber sido identificados en su momento en la retórica icónica, pero decidimos esperar hasta este momento porque aquí, el proyecto iconoplástico da una justificación plena a todos ellos mediante una oposición tan fuertemente establecida. El «acorrallamiento» y la «lucha que se anticipa» no pueden estar mejor representados tanto de forma icónica, como plástica. Finalmente, todos estos elementos consienten el establecimiento de una isotopía proyectada «ataque al bien por el mal» o «lucha entre el bien y el mal».

## 3.2. Muertes trágicas.

Muertes trágicas

“Llamada siniestra”

Dibujo: desconocido. Color: desconocido.

Acuarela.

10.5 x 15 cms.

Grupo Editorial Vid S.A. de C.V.

Año 1, Número 10.

México D.F., 30 de Mayo de 2002.

### 3.2.1. Características de la portada.

#### 3.2.1.1 Género de la historieta.

La historieta pertenece al género del melodrama. Este es un drama que emociona al lector mediante la violencia y el sentimentalismo exagerado de sus acciones. Es uno de los más arraigados en el gusto del público mexicano desde hace muchos años (no en vano a los mexicanos siempre se nos ha tachado de sentimentalistas y cursis) y que ha permeado no solo a la historieta, sino también a la radionovela, el cine y las telenovelas.

#### 3.2.1.2. Tipo de portada.

Aparecen dos rostros que en primera instancia no están realizando ninguna acción, pero entre ellos si se encuentran un par de manos que agregan un polvo a una bebida. La acción indica que es una portada narrativa.

#### 3.2.1.3. Tipo de ilustración.

Es una ilustración narrativa incompleta (no sabemos porqué, ni que está siendo agregado al vaso, ni quienes son los personajes de la portada, o porque el hombre tiene una inflamación en el ojo derecho), pero también completa una frase (el título del episodio).

#### 3.2.1.4. Técnica.

En algunas partes de la ilustración se puede ver la transparencia del pigmento, y el aprovechamiento del blanco del papel para crear las luces, aunque en otras partes también se puede ver pigmento blanco para lograr el mismo efecto, se puede concluir que la técnica es acuarela.

### 3.2.2. Elementos del enunciado visual.

#### 3.2.2.1. Tipo de signo visual.

Los signos son icónicos, pertenecientes a una semiótica tipo 1, actualizados por signos plásticos.

#### 3.2.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

La /ilustración/ será nuestro punto de partida. La /portada/ será la unidad que la engloba y es la supraentidad de nivel  $n+1$ . El /título/, el /subtítulo/ y el /logotipo/ son entidades de nivel  $n$  al igual que la /ilustración/. Las unidades de nivel  $n-1$  de la ilustración son el retrato de un /hombre cincuentón/ que tiene como determinantes un /bigote café/, el /ojo derecho inflamado/, /traje negro/ y /corbata/, la expresión de su /rostro/ es /desconsolado/; el perfil de una /mujer madura y fofa/ que usa /lentes/, tiene un ligero /bigote/ y su expresión es /grave/; y finalmente tenemos un par de /manos masculinas/ que /sostienen un vaso/, mientras /vierten un polvo amarillo/ en él. Todas las unidades de este nivel están sobre un /fondo negro/ que no tiene mayor detalle.

#### 3.2.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Toda proyección en dos dimensiones de objetos tridimensionales es una transformación geométrica de proyección. El ilustrador ha utilizado solo algunos colores, esto es un filtrado simple  $F \rightarrow S, L$  discretizado. La impresión final de la ilustración en la portada es una transformación de filtrado simple  $F \rightarrow D, L$  diferenciado.

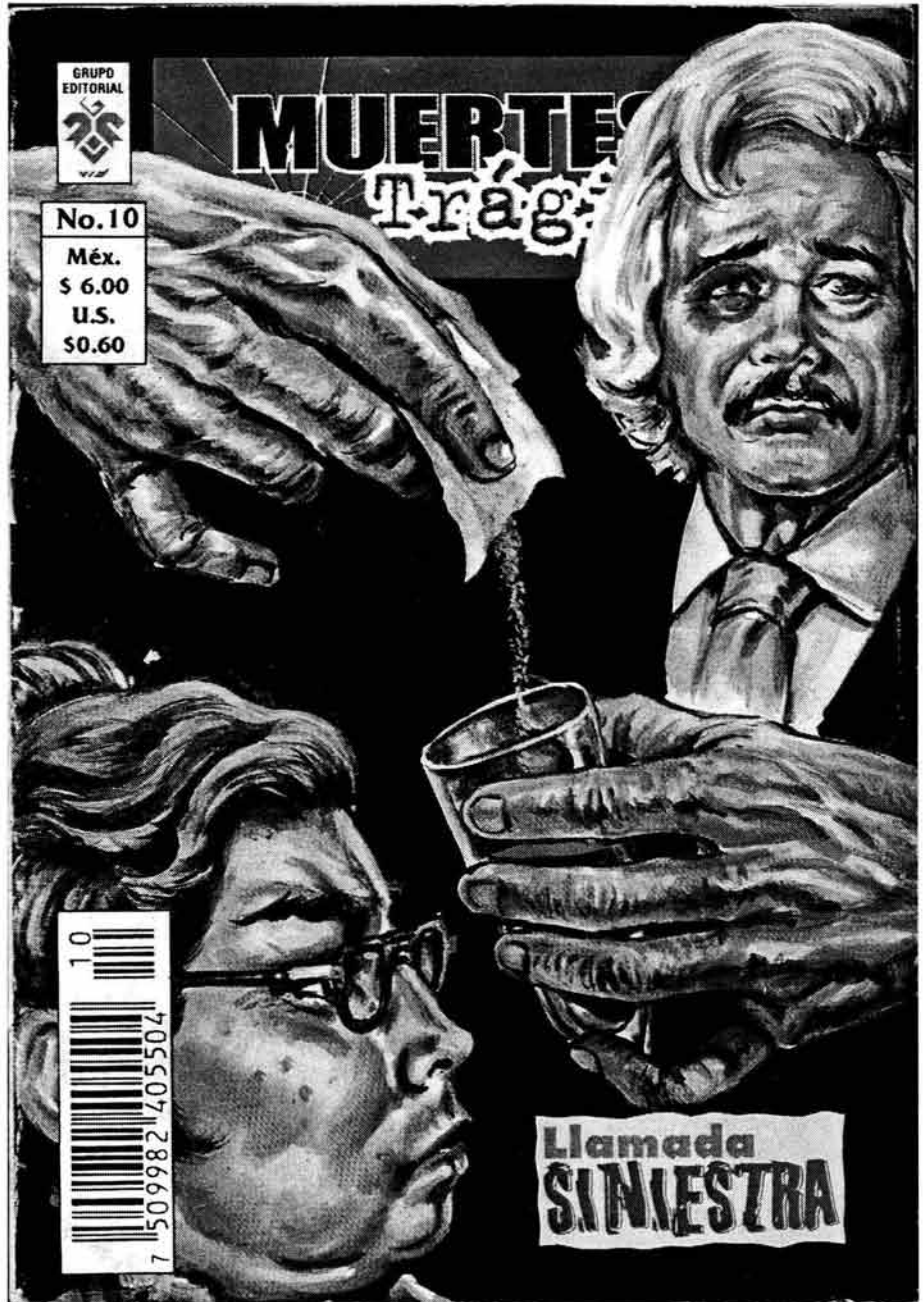
### 3.2.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.2.3.1. Retórica icónica.

##### 3.2.3.1.1. Grados cero icónicos.

##### 3.2.3.1.1.1. Grados cero generales.

El grado cero general de la historieta cuenta la situación de los personajes «Ramón Nebreda» y su esposa «Lilia». Él es un hombre cincuentón empleado de una empresa, trabajador, pero débil de carácter; su esposa «Lilia» es una mujer hipocondríaca,



posesiva, avara y ambiciosa. «Ramón» sufre constantes llamadas a su trabajo por parte de su mujer, para ordenarle varias labores y compras, entre ellas, la de sus medicamentos. Todos saben de la dominación a la que le somete su mujer y él se avergüenza por ello. Al cumplirse el tiempo necesario para su jubilación, su secretaria le sugiere dedicarse a viajar con el dinero de su retiro y sus ahorros. Cansado de la situación que vive, «Ramón» planea asesinar a su «esposa» para terminar con su yugo y disfrutar del dinero economizado, producto de la avaricia de la mujer. Así, planea su muerte aprovechando que su cónyuge toma un medicamento para dormir, y entonces suministrarle una sobredosis. Pretextando un viaje en avión que le hace temer por su seguridad, «Ramón» le sugiere a «Lilia» que hagan un testamento para que la otra parte pueda heredar todos los bienes que tienen, ella, interesadamente acepta. Antes del viaje, él le entrega un seguro de vida cuyo monto no satisface a la mujer, él sugiere incrementarlo al llegar al aeropuerto, en tanto que ella le dice que le llamará para recordárselo. Después de asesinarla impunemente, llega confiado al aeropuerto, pero recibe una llamada telefónica y escucha la voz de su mujer; entonces sufre un infarto y muere en el lugar, mientras que en una empresa donde se graban recados de voz, se disponen a borrar el último mensaje dejado por «Lilia» para que le recordara a su esposo lo del incremento del seguro (esto establece el porqué de título del episodio «Llamada Sinistra»). El repertorio de tipos es el segundo grado cero general.

### 3.2.3.1.1.2. Grados cero locales.

El grado cero local se establece mediante la isotopía del enunciado, es decir, por medio del concatenamiento lógico de las acciones que ocurren en él. Las dos /personas de los retratos/ de no están realizando acción alguna, y si fuesen los únicos significantes en el enunciado sería difícil proponer una isotopía. Probablemente el /ojo inflamado/ y el semblante del él, junto al /rostro adusto/ de ella nos harían pensar en una situación de «abuso» o «maltrato físico». Sin embargo, las /manos que vierten una sustancia desconocida en una bebida/, dan sentido a la acción y unen a todas las acciones del enunciado. Las /manos/, por su forma y textura, pertenecen a las de un «hombre», y la acción que realizan es identificada como la posibilidad de que se esté cometiendo un «envenenamiento» a causa de un «abuso físico». Además, el fondo «negro» que rodea a la acción, está cargado de significaciones atribuidas culturalmente a ese color (semantismo extravisual) como: «misterio», «muerte», «amenaza», «crimen» etc. Estos son códigos bien establecidos y manejados en la literatura en la «novela negra», en las historietas y el *cine negro*. El objeto narrativo de este género nace de la necesidad de descubrir un hecho oculto o misterioso que nos intriga. Tomando en cuenta todas las unidades del enunciado, podemos pensar que el /hombre/, motivado por el abuso físico del que es objeto, está perpetrando un «crimen» contra la /mujer/ (las /manos/ que vemos, parecen ser las de él), y así establecemos la isotopía icónica del enunciado: «elaboración de un crimen». Si consideramos la isotopía producida por la historieta, al /personaje masculino/ de la portada lo podemos identificar como «Ramón Nebreda», y a la /mujer/ como su esposa «Lilia», y la isotopía anterior se complementa: «elaboración de un crimen de Ramón Nebreda contra su esposa Lilia».

### 3.2.3.1.2. Desviaciones.

#### 3.2.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

El aislamiento de un tipo icónico de su contexto es una violación, pues el grado concebido supone que el tipo aparezca junto a su contexto, y en el enunciado los significantes aparecen sin sus /cuerpos/ (grado percibido).

#### 3.2.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

La transformación de un referente debe hacerse de forma homogénea, y el grado concebido del enunciado así establecido nos hace esperar que los significantes del enunciado icónico tengan el mismo tamaño y estén con la misma perspectiva; pero no es el caso de nuestro ejemplo: las /manos/ tienen una escala distinta a la de los /rostros/ y no tienen la misma perspectiva (grado percibido).

### 3.2.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.

#### 3.2.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

El viñetaje de los /rostros/ y las /manos/ es una figura retórica del tipo de insubordinación por supresión.

### 3.2.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.

Las /manos/ han sufrido una escala distinta de la de los /rostros/ (adjunción de homotecia), y las perspectivas de las unidades son diferentes (adjunción de proyección). Ambas son figuras retóricas geométricas.

#### 3.2.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.

##### 3.2.3.1.4.1. Ethos nuclear.

La supresión de subordinación es una figura que crea «aislamiento»; la adjunción de transformaciones crea la sensación de «pluralización de significados», lo cual refuerza a lo anterior, pero también las «exalta».

##### 3.2.3.1.4.2. Ethos autónomo.

El aislamiento de cada elemento viñeteado resalta los caracteres individuales de cada uno, puesto que esa es la finalidad del acercamiento o *close-up*. En el significante «Lilia» destaca la «fealdad», la «dominancia» y la «prepotencia» del personaje, mientras que el significante «Ramón», por el contrario, parece «indefenso», «temeroso», «triste», «débil» y «maltratado». El significante /manos que vierten algo en una bebida/, por ser una acción en donde no se sabe lo que se está vertiendo en el vaso constituye una acción «sospechosa» o «misteriosa». Su importancia queda remarcada por la adjunción de homotecia que hace verla más grande, recalcando que es una acción medular (es una figura parecida a la hipérbole en lingüística). El que cada elemento tenga una perspectiva distinta hace percibirlos «aislados», reforzando la «individualidad» de cada elemento.

##### 3.2.3.1.4.3. Ethos sácope.

El /fondo negro/ tiene significados sacopeplásticos como «muerte», «siniestro», «misterioso», «macabro» y «oculto» que se suman a la figura. La agrupación de todos los elementos en este contexto da sentido a todas estas acciones: un hombre («Ramón») «víctima de abuso» intenta «asesinar» (suponemos que las «manos» le pertenecen) a su «dominadora» esposa («Lilia»), esta acción está envuelta en el «misterio» (solo suponemos que ella tomará la bebida, y no sabemos que contiene) y es «siniestra». Se reformula la isotopía icónica como: «intento de homicidio de Ramón Nebreda contra su horrible esposa Lilia».

#### 3.2.3.2. Retórica iconoplástica.

##### 3.2.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.

###### 3.2.3.2.1.1. Grados cero generales.

El color de las cosas se debe corresponder a la realidad. Los significantes plásticos e icónicos deben coincidir. El tamaño de los objetos debe ser acorde al punto de vista y el orden de las cosas es entrópico en el universo.

###### 3.2.3.2.1.2. Grados cero locales.

Todos los significantes icónicos de enunciado deben tener la misma perspectiva, el tamaño adecuado a ella y el orden debe ser aleatorio.

##### 3.2.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.

El proyecto iconoplástico ha ordenado los elementos (supresión-adjunción de la /posición/ y /orientación/ de las unidades) violando la perspectiva y el tamaño de ellos (grado concebido) para relacionarlos (grado percibido).

- Las formas de «Lilia» (*A*), y «Ramón» (*B*), y las dos manos (*C* y *D*) están dispuestas de manera que forman dos diagonales virtuales (*a* y *b*) que se entrecruzan exactamente en el centro del polvo vertido en el vaso (*E*) (fig. 2.1.).
- Las formas *A* y *C* están alineadas verticalmente, lo mismo que las formas *B* y *D*, distribuyéndose de forma equilibrada en los cuatro cuadrantes de la portada (fig. 2.2.).



Figura 2.1.



Figura 2.2.

El eje *a* pone en relación a los significantes «Lilia» y «Ramón», mientras que el *b* es un eje natural entre las /manos/ que pertenecen a una misma persona y realizan una misma acción. Al cruzarse esos ejes en el punto *D*, todos los significantes quedan relacionados por coincidir en donde la acción de /verter un polvo desconocido en el vaso/ se realiza.

### 3.2.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

Hay una puesta en relación de los significantes icónicos por una significación plástica de forma /orientación/ y otra de /posición/, estos son los que realizan la mediación. Se produce un emparejamiento icónico en lo plástico. Al ir de una /persona/ a otra, las cuales tienen una relación «tortuosa», se cruza por una /acción misteriosa y siniestra/ realizada por un /hombre/ (suponemos que «Ramón») y que literalmente «pasa ente los dos».

### 3.2.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.2.3.2.4.1. Ethos nuclear.

Los significantes se «oponen» y se «complementan».

#### 3.2.3.2.4.2. Ethos autónomo.

La puesta en relación de los significantes «Ramón» y «Lilia» repite algunos significados icónicos vistos como «dominancia», «prepotencia» y «maltrato», pero se les suma la isotopía icónica «matrimonio» o «pareja». La «funesta acción de las manos» queda «interviniendo entre la pareja» (isotopía icónica).

#### 3.2.3.2.4.3. Ethos sácope.

Tomemos ahora todos los elementos una vez más para obtener nuevas significaciones. Ya se había llegado a una isotopía icónica «intento de homicidio de Ramón Nebreda contra su horrible esposa Lilia», pero el título del episodio no había

sido tomado en cuenta. *Llamada Sinistra* es un título que no se ve reflejado icónicamente en la ilustración, sin embargo, la palabra «siniestra» si mantiene una relación con la ilustración, pues se relaciona con el contenido extravisual que el color /negro/ infunde a los elementos y con el «crimen que se está cometiendo». Se produce una mediación semántica ya que se les puede atribuir el significado «siniestro» a todos ellos. Existe reforzamiento del ethos autónomo anterior. Finalmente, podemos proyectar isotopías en la ilustración: «la violencia entre parejas genera más violencia», «la maldad de las acciones puede tener desenlaces trágicos» etc.

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| -Género                         | Melodrama.  |
| -Tipo de portada                | Narrativa.  |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.   |
| -Técnica                        | Acuarela.   |
| -Tipo de signo                  | Iconico, actualizado por signos plásticos.  |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado simple F→S, L discretizado y filtrado simple F→D, L diferenciado).  |
| -Desviaciones                   | Aislamiento de los tipos iconicos. Los significantes no tienen la misma escala. Orden de los elementos iconicos.  |
| -Tipo de retórica               | Iconica del tipo y transformativa, e iconoplástica.   |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras iconicas: del tipo: insubordinación por supresión (viñetaje); transformativa: geométricas (adjunción de proyección y de homotecia).<br>Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y la /orientación/ de las formas (emparejamiento iconico en lo plástico).  |
| -Ethos                          | <b>Nuclear</b><br>Figuras iconicas: del tipo: "aislamiento"; transformativas: "pluralización de significados" y "exaltación".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "complemento" y "oposición".<br><b>Autónomo</b><br>Figuras iconicas: "fealdad", "dominancia", "prepotencia", "indefensión", "miedo", "tristeza", "debilidad" y "maltrato"; "sospecha" y "misterio".<br>Figuras iconoplásticas: isotopía iconica "una acción funesta se interpone entre una pareja".<br><b>Sácope</b><br>Figuras iconicas: isotopía iconica "intento de homicidio de Ramón Nebreda contra su horrible esposa Lilia".<br>Figuras iconoplásticas: isotopías proyectadas "la violencia entre parejas genera más violencia", "la maldad de las acciones puede tener desenlaces trágicos" etc. |

*Cuadro sinóptico de Muertes Trágicas.*

### 3.3. Serpio.

Serpio.

Sin subtítulo.

Dibujo: Alfredo Macall. Color: Miranda.

Análogo-digital.

17 x 26 cms.

El Camino Amarillo S.A. de C.V.

Año 1, Número 1

México, Noviembre de 2002.

### 3.3.1. Características de la portada.

#### 3.3.1.1 Género de la historieta.

Esta historieta pertenece al género de superhéroes de ciencia ficción, caracterizados por ser historias de personajes con superpoderes adquiridos mediante adelantos tecnológicos, y en el caso de «Serpio», también por la práctica de las artes marciales y la filosofía oriental. Él tiene una doble identidad y combate al *mal* al margen de la ley.

#### 3.3.1.2. Tipo de portada.

La portada presenta el rostro de un personaje posando, simplemente empuñando un espada en la cual se refleja el *Monumento a la Independencia*. No realiza ninguna acción particular. Se podría decir que es de tipo figurativa.

#### 3.3.1.3. Tipo de ilustración.

La ilustración sólo acompaña al título, acompaña a la frase.

#### 3.3.1.4. Técnica.

Tenemos otra vez a un dibujo hecho a mano, y que a continuación es escaneado. La tecnología digital inserta el color y tenemos una ilustración análoga-digital.

### 3.3.2. Elementos del enunciado visual.

#### 3.3.2.1. Tipo de signo visual.

Iconico, actualizado por signos plásticos (semiótica tipo 1).

#### 3.3.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

Los determinantes de la portada de nivel n-1 son el /título/, el /logotipo del editorial/, /texto informativo/ y la /ilustración/. Variando el nivel de análisis, tomamos ahora como supraentidad englobante a la /ilustración/, y como sus subentidades al /personaje/, la /espada que empuña/ y el /fondo



rojo/. El primero es un /hombre joven/ que tiene como determinantes /cabello corto oscuro/, /lentes negros/, /barba a medio crecer/, /ropas negras/, /vendajes negros en las manos/, una /malla metálica/ y /empuña una espada/. Esta última unidad /refleja en su hoja/, el /Monumento a la Independencia/ que se encuentra en el Paseo de la Reforma de la Ciudad de México. El semblante del /hombre joven/ es /hosco/, y tiene gran parte del /rostro en penumbra/. La vista del /rostro/ es de abajo hacia arriba, como si fuese una /persona alta/.

### 3.3.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Geométrica de proyección. Transformación analítica de filtrado doble  $F \rightarrow L$  discretizado hecha por el trazado a lápiz o pluma. Un filtrado simple  $F \rightarrow S$ ,  $L$  discretizado al colorear con un software, y finalmente un filtrado simple  $F \rightarrow D$ ,  $L$  diferenciado hecho por la impresión en offset.

### 3.3.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.3.3.1. Retórica icónica.

##### 3.3.3.1.1. Grados cero icónicos.

###### 3.3.3.1.1.1. Grados cero generales.

El código previo de la historieta nos dice que «Daniel Levrero» es un rico empresario mexicano del mundo de las telecomunicaciones, altruista y benefactor que sufrió graves heridas en un atentado dirigido contra el Secretario de Seguridad Pública en la Ciudad de México. Fue intervenido quirúrgicamente en un hospital de la ciudad de Houston, Texas, en donde se le practica una operación especial que le otorga habilidades y características fisiológicas por encima de las de una persona normal. Antes de eso, había entrenado en la lejana China con un maestro budista que le enseñó artes marciales. Ahora, con la ayuda de su poder económico, producto de sus exitosos negocios, y de su asistente y amigo «Paduro», se dedica a combatir el crimen de la Ciudad de México bajo el seudónimo «Serpio», montado en una motocicleta negra y utilizando las armas de las artes marciales. Su primera acción es la detención de un grupo de criminales en la avenida «Reforma», a la altura de la fuente de la Diana cazadora. Su archienemigo es «Guillermo Graco». El otro grado cero general es el proporcionado por el repertorio de tipos.

###### 3.3.3.1.1.2. Grados cero locales.

Son pocos los elementos del enunciado que hay que relacionar para conseguir la isotopía. Al /personaje/ de la portada lo identificamos como «Serpio» (del cual sería hipóstasis), el cual es un «superhéroe». Debido a que sólo podemos verle /empuñando una espada/, y no realiza ninguna acción, imaginaríamos que está «posando», pero, por su «postura rígida» y por tener /desenfundada su arma/, mas bien parece asumir la pose militar de «presentar armas». Presentar armas es parte de los códigos militares para demostrar respeto y obediencia hacia un superior. Aunque no hay nadie a quien «Serpio» aparentemente se dirija, podemos ver el /reflejo del Monumento a la Independencia en la espada/. Deducimos que su acción la dirige hacia él, además de ser el lugar en donde se desarrolla la primera escena de la historieta. Esto sería la base de la isotopía icónica que establece el grado cero local de la ilustración: «Serpio presentando armas ante el Monumento a la Independencia».

#### 3.3.3.1.2. Desviaciones.

##### 3.3.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

Recordemos que la norma icónica debe presentar al sujeto icónico con todos sus elementos importantes, y en la portada tanto el significante «Serpio», como la /espada/, están truncados. Del primero sólo vemos su /busto/ y parte de su /mano derecha/, y del segundo sólo la /guarnición/ y la parte baja de la /hoja/. Son una desviación. Un /cielo rojo/ no es un elemento esperado en la ilustración (aunque es perfectamente posible en la realidad, por ejemplo al atardecer) porque la escena se sitúa frente al /Monumento a la Independencia/, y habría que esperar que también aparecieran los /edificios y las calles/.

##### 3.3.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

La iluminación de los elementos también es algo inesperado en la transformación del enunciado porque tiene dos: una



frontal que ilumina la /espada/, y otra lateral superior izquierda que perfila el /contorno del rostro/ de «Serpio», dejando el lado derecho en penumbra (también se aprecia una ligera luz rebotada a la derecha del rostro). La elección del encuadre de un significante icónico afecta la perspectiva de este, y deforma las líneas. Un encuadre contrapicado, como el de «Serpio», eleva su punto de fuga, y la perspectiva del /rostro/ se deforma.

### **3.3.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.**

#### **3.3.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.**

El viñetaje es una figura retórica de supresión de subordinación, que es lo que ocurre al suprimir el /resto del cuerpo/ y la /espada/ de la ilustración.

#### **3.3.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.**

La iluminación ha acentuado el contraste del /rostro de Serpio/, produciendo un claroscuro. Lo mismo ocurre con la iluminación de la espada. Esto es una figura por transformación gamma de supresión-adjunción de luminosidad. El encuadre contrapicado hace que el /rostro de Serpio/ tenga tres puntos de fuga, en lugar de sólo dos, que es como la visión normalmente percibe un rostro. Es una transformación geométrica de adjunción de proyección.

### **3.3.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.**

#### **3.3.3.1.4.1. Ethos nuclear.**

La figura por supresión produce «aislamiento» e «individualidad». La supresión-adjunción produce «pluralidad» de significados y «exaltación». La adjunción «crecimiento».

#### **3.3.3.1.4.2. Ethos autónomo.**

El color /negro/ predomina en el significante «Serpio», y tiene semantismos sáopes que se transmiten al significante: «siniestro», «misterio» y «maldad». A su vez el significante, que es un superhéroe «al margen de la ley», tiene significados que resultan reforzados por el color, y resaltados por el efecto hiperbólico del aislamiento del viñetaje: «rudeza» e «impasibilidad» de la expresión, «peligrosidad» y «agresividad» por /portar un arma/. El hecho de que «Serpio» lleve /lentes oscuros/ hace que su mirada sea «enigmática», reforzándose el carácter «misterioso» dado por el color. Otro elemento que también refuerza este significado es la supresión-adjunción de iluminación (claroscuro). La supresión parcial de los elementos del rostro que quedan en las sombras también tiene un efecto de «misterio». La vista del /rostro de Serpio/ desde una perspectiva baja, hace percibirlo como si fuera muy alto, produciendo el efecto de «superioridad» que está muy asociado con la figura de un superhéroe.

#### **3.3.3.1.4.3. Ethos sáope.**

Tomando en cuenta el contexto, los significados se agrupan para formar una isotopía icónica: «Serpio, el superhéroe rudo y misterioso, hace guardia ante el Monumento a la Independencia».

### **3.3.3.2. Retórica iconoplástica.**

#### **3.3.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.**

##### **3.3.3.2.1.1. Grados cero generales.**

El orden de las cosas es entrópico en el universo. El color de las cosas se debe corresponder con la realidad. Los significantes plásticos e icónicos deben coincidir.

##### **3.3.3.2.1.2. Grados cero locales.**

El color de los significantes icónicos debe coincidir con sus referentes naturales. El orden de las cosas no tiene que ser ordenado.

### 3.3.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.

Alfredo Macall dispone de la posición de los elementos para relacionarlos (supresión-adjunción de /posición/ y /orientación/), y hace la sustitución del color del cielo de /azul/ a /rojo/ (supresión-adjunción de un cromema de dominancia).

- El centro de la /cabeza/ de /Serpio/ *A*, el del /Ángel de la independencia/ *B*, y el del /puño/ *C*, formas tres ejes virtuales *a*, *b* y *c* que se si interconectan, forman un triángulo virtual, cuyo vértice en *A*, es el centro de equilibrio de la portada, por estar en sección áurea (fig 3.1.).

La diagonal *c* pone en relación la /vista de Serpio/, la cual coincide con dicha línea virtual que parte de *A*, con la figura *B* (el /Ángel de la Independencia/), a la que parece estar viendo. La diagonal *a* alinea el centro de la columna del /monumento/ con el centro de la /espada/ y el del /puño/ *C*.

El grado cero general icónico del cielo hace que esperemos ver un /cielo azul/ (grado concebido) y no un /cielo rojo/ (grado percibido). Dos significantes plásticos están puestos en relación debido a uno icónico.

### 3.3.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

Se da un emparejamiento icónico en lo plástico debido a la mediación de los formemas de /posición/ y /orientación/ entre /Serpio/, su /espada/ y el /reflejo del Monumento a la independencia/. La sustitución del /color/ del cielo es un tropo plástico en lo icónico.

### 3.3.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.3.3.2.4.1. Ethos nuclear.

Las unidades emparejadas se «complementan» y se «oponen», un tropo produce «cambio».

#### 3.3.3.2.4.2. Ethos autónomo.

Se repiten los ethos producidos en las figuras icónicas: /Serpio/ asocia «siniestro», «misterio», «rudeza», «impasibilidad», «peligrosidad», «agresividad» y «superioridad». Ahora sumemos que es un /superhéroe/ y también se le atribuyen los significados de estos: «defensor del bien y la justicia», «altruista», «valentía» y «elegancia» entre otros. El color /rojo/ del /cielo/ es asociado a significados como «sangre», «violencia», «muerte» y «pasión». El /Monumento a la Independencia/ es un símbolo de la «independencia», y de la «lucha de los mexicanos» contra las fuerzas extranjeras. La /espada/ también simboliza «lucha».

#### 3.3.3.2.4.3. Ethos sácope.

Son posibles la proyección de varias isotopías: «Serpio» tiene en su /espada/ el /reflejo del Monumento a la independencia/, esto puede significar literalmente «Serpio lucha con la independencia en sus manos», o «Serpio es guardián de la libertad». El /rojo del cielo/ produce «pasión violenta en la defensa de la libertad». «Serpio» como hipóstasis de los «superhéroes» también es «defensor del bien y la justicia» o «combatiente al servicio del bien». Una isotopía proyectada que intente reunir a las anteriores podría ser «Serpio es apasionado guardián del bien, la justicia y la libertad». Otra



Figura 3.1.

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| -Género                         | Superhéroes.   |
| -Tipo de portada                | Figurativa.  |
| -Tipo de ilustración            | Complementa una frase.   |
| -Técnica                        | Análoga-digital.   |
| -Tipo de signo                  | Iconico, actualizado por signos plásticos.   |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado simple F→S, L discretizado y filtrado simple F→D, L diferenciado).   |
| -Desviaciones                   | Aislamiento de los tipos icónicos. La iluminación de los elementos está manipulada. La perspectiva del rostro apunta arriba. Color del fondo irreal. Orden de los elementos icónicos.  |
| -Tipo de retórica               | Iconica del tipo y transformativa, e iconoplástica.  |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras icónicas: del tipo: supresión de elementos subordinantes (viñetaje); transformativa: gamma (supresión-adjunción de iluminación), geométrica (adjunción de proyección).<br>Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico), supresión-adjunción de /dominancia/ (tropo plástico en lo icónico).   |
| -Ethos                          | <b>Nuclear</b><br>Figuras icónicas: del tipo: "aislamiento"; transformativas: "pluralización de significados", "exaltación" y "crecimiento".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "complemento" y "oposición"; tropo: "cambio".<br><b>Autónomo</b><br>Figuras icónicas: "siniestro", "misterio", "maldad", "rudeza", "impasibilidad", "peligrosidad", "agresividad" y "superioridad".<br>Figuras iconoplásticas: se repiten los anteriores más "sangre", "violencia", "pasión", "muerte", "independencia", "lucha", "defensa del bien y la justicia", "altruismo", "valentía" y "elegancia".<br><b>Sácope</b><br>Figuras icónicas: isotopía icónica "Serpio, el superhéroe rudo y misterioso, hace guardia ante el Monumento a la Independencia".<br>Figuras iconoplásticas: isotopías proyectadas "Serpio es apasionado guardián del bien, la justicia y la libertad", "la violencia es la guardiana del bien, la justicia y la libertad" "violencia", "la maldad de las acciones puede tener desenlaces trágicos" etc. |

#### Cuadro sinóptico de Serpio.

isotopía proyectada, con gran relevancia ideológica es «la violencia es la guardiana del bien, la justicia y la libertad», que podemos identificar como parte del discurso justificador de acciones violentas como la invasión de Irak por el gobierno de Estadounidense de George W. Bush, el cual es predominante en la cultura popular de ese país.

### 3.4. El carruaje diabólico.

El carruaje diabólico

“Fruto podrido pero tentador”

Dibujo: Oscar Baldazúa. Color: José Silva.

Acrílico.

13.4 x 17 cms.

Editorial Mango S.A. de C.V.

Año 1, Número 9.

México, Marzo 22 de 2002.

### 3.4.1. Características de la portada.

#### 3.4.1.1 Género de la historieta.

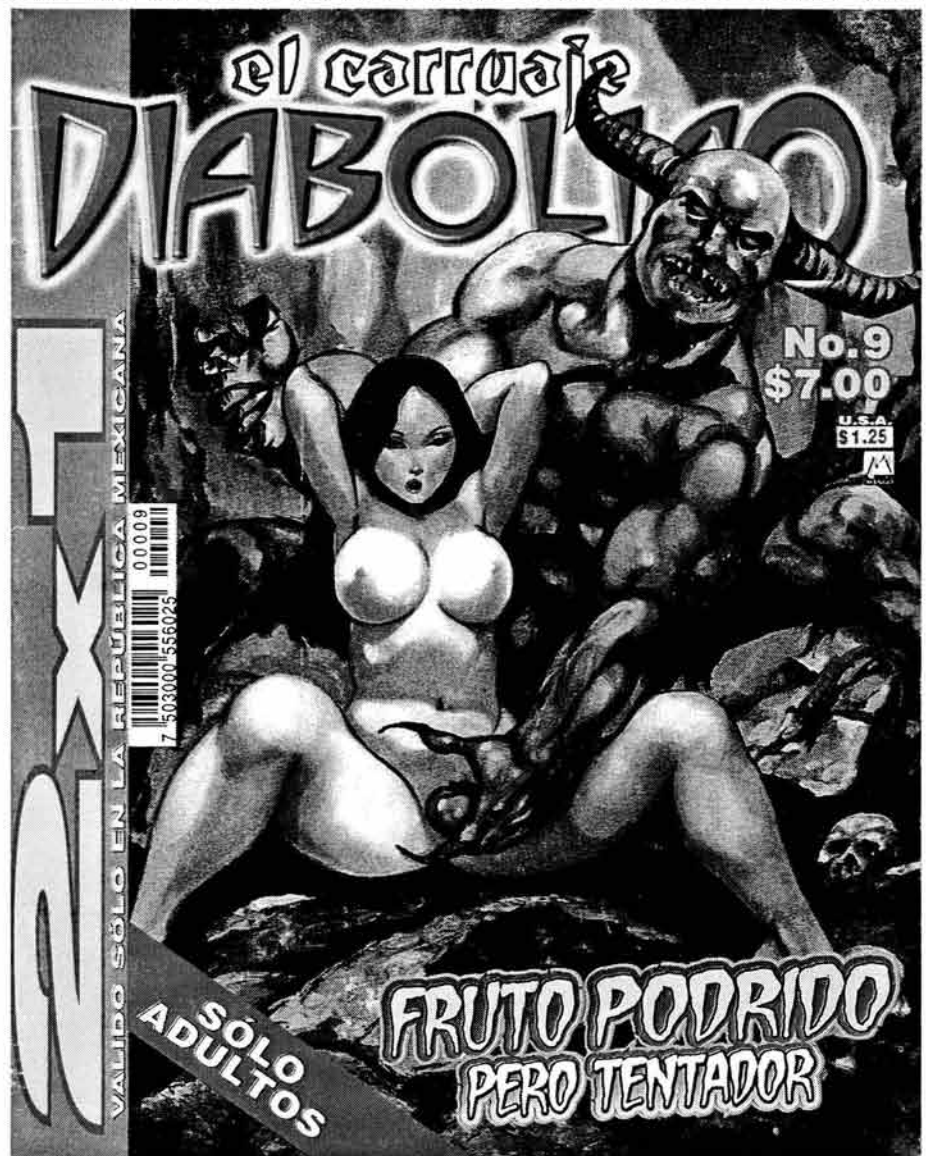
El horror es otro género muy popular que generó el romanticismo en la primera mitad del siglo XIX. Son historias fantásticas en donde predomina lo extraordinario, lo aberrante y misterioso; y en México son (debido a su sincretismo católico e indígena) especialmente asociado a Satanás, los fantasmas y el chamanismo. Sin embargo, en estas historietas, el género está caracterizado por historias moralinas y semipornográficas, en donde la historia de horror es sólo un pretexto para mostrar ideas sexistas y clasistas, muy a la manera de las «sensacionales», que así parecen haber trascendido el perímetro de su clase.

#### 3.4.1.2. Tipo de portada.

Es narrativa, se muestran la acción entre dos personajes: un demonio que tiene una manzana en su mano izquierda, y que la lleva a la altura del pubis de una mujer desnuda, y que adopta una posición provocativa.

#### 3.4.1.3. Tipo de ilustración.

Narrativa incompleta porque no se resuelven las incógnitas que se desprenden de la acción narrada ¿Por qué están en esa situación? ¿Quién es la mujer? ¿Cuál es la consecuencia de esta situación?. Hay un texto al que acompaña la ilustración, por lo que también completa una frase.



*El Carruaje Diabólico.*

#### 3.4.1.4. Técnica.

La piel de la mujer tiene degradados muy suaves, y pareciera ser acuarela, pero las rocas que están debajo de ella tienen unas pinceladas que muestran la aplicación de colores claros sobre oscuros, además de estar aplicados a manera de empaste para aprovechar las texturas que la pintura gruesa produce. Este efecto es conseguido con pigmentos opacos como el acrílico, el cual también puede ser adelgazado para aplicarlo acuareleado.

### 3.4.2. Elementos del enunciado visual.

#### 3.4.2.1. Tipo de signo visual.

Es icónico actualizado por significantes plásticos (semiótica tipo 1).

### 3.4.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

La portada tiene como determinantes una /pleca vertical/ a lado izquierdo, el /título/, el /subtítulo/, la /ilustración/ y algo de /texto complementario/. La ilustración, a su vez, tiene como subentidades al nivel n-1 a una /mujer desnuda/ que está /sentada/, con las /piernas abiertas/ y las /manos entrecruzadas atrás de la cabeza/. Las subentidades /rasgos faciales/ de la /mujer/ son /finos/, y expresan /seducción/. /Tras de ella/ está /un demonio musculoso/, /en cuclillas/, /ligeramente inclinado hacia delante/ y /extendiendo su mano izquierda/, en donde /sostiene una manzana roja/ (esta última es una unidad del mismo nivel que los dos anteriores) hasta la /altura del pubis de la mujer/. Los determinantes del significante /demonio/ que destacan son sus /ojos rojos/ y sus /dientes aserrados/ que asoman por su /boca entreabierta/, porque dan una expresión /sinistra/. En el cuadrante inferior derecho se alcanza a apreciar junto a la /pierna izquierda de la mujer/ una /calavera/ entre las /rocas/. Finalmente, las /rocas/, /estalactitas/ y /estalagmitas/ alrededor de estos significantes indican que se encuentran /dentro de una cueva/.

### 3.4.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Geométrica de proyección. Un filtrado simple  $F \rightarrow S$ , L discretizado, producto de la utilización de sólo algunos colores en la ilustración. Y el filtrado simple  $F \rightarrow D$ , L diferenciado producido por la impresión de la portada.

### 3.4.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.4.3.1. Retórica icónica.

##### 3.4.3.1.1. Grados cero icónicos.

###### 3.4.3.1.1.1. Grados cero generales.

Están dados por el repertorio de tipos, y el código establecido por la historieta misma. En ella, «Gabino», un «campesino», desea a la joven y bella «Damiana», hija de «Porfiria», la bruja del pueblo. Ella lo rechaza, pues desea que sus favores sean pagados con oro, y el campesino es pobre. Llevado por su lujuria, «Gabino» desea vender su alma al diablo, con el fin de conseguir el dinero que quiere la chica, y para ello acude con «Porfiria» para hacer un pacto con el «Diablo». Ellas entretanto, motivadas por la miseria que la vida del campo les ha dado, hacen una pócima mágica con la sangre de la menstruación de «Damiana» y fruta para hechizar a «Bulmaro», el hijo del cacique local, y así apropiarse de todas sus tierras y dinero. Ella consigue darle a comer la fruta hechizada al hijo del cacique, y este queda prendado. En tanto, «Gabino» acude a una cueva, que es dominio del «Diablo», para recoger el oro que deseaba, aunque en realidad son gusanos, pero que él los cree monedas. Así, «Gabino» consigue los favores de «Damiana». Pero al enterarse de que ella ahora vive con «Bulmaro», dominado por los celos, los quema dentro de la casa, y él es devorado por los gusanos a los que creía oro. El «Diablo» regresa con su carruaje y se lleva las ánimas de todos al infierno.

###### 3.4.3.1.1.2. Grados cero locales.

El escenario donde se sitúa la ilustración es la /cueva/ donde el /Demonio/ reina. Este carácter es reforzado con el /cráneo/ que se aprecia. El significante /mujer desnuda/ es «Damiana». La /figura demoníaca/ es el «Demonio», la /manzana/ es el fruto que se utilizará para hechizar a «Bulmaro», y para ello se usa la /sangre de la menstruación de ella/. La conexión lógica de todos estos elementos produce la isotopía del enunciado gracias a la redundancia de significaciones, tanto icónicas como las producidas por la historia. La isotopía del enunciado se puede establecer como «la realización del hechizo entre el Demonio y Damiana».

##### 3.4.3.1.2. Desviaciones.

###### 3.4.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

El /Demonio/ es un signo establecido y aceptado culturalmente debido al cristianismo, pero su representación sigue siendo una violación del repertorio de tipos. Un caso especial es la /manzana/ colocada a la altura de la vagina de la mujer (el grado concebido supondría que esta debería estar allí). Es un elemento icónico inesperado en ese lugar, pero que también tiene una gran carga simbólica debido a su color (determinante de carácter plástico). Esta desviación deberá ser analizada tanto en este apartado, como en el de la retórica iconoplástica.

### 3.4.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

Los significantes parecen haber tenido el mismo tipo de transformaciones, es decir, hay homogeneidad en la aplicación de ellas. Inclusive el fondo de la cueva presenta el desenfoque natural de la profundidad de campo de la vista, y la degradación del color debido a su longitud de onda, ambas utilizadas por la perspectiva atmosférica. Las figuras tampoco parecen tener una acentuación especial del contraste o luminosidad.

### 3.4.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.

#### 3.4.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

El significante /Demonio/ es una figura por supresión-adjunción de elementos coordinados (no reversible, no jerarquizada). En él se reúnen los determinantes del tipo «ser humano» (la /parte superior/), con los de un «macho cabrío» (los /cuartos traseros/ y la /cornamenta/), y los de alguna «fiera salvaje» (los /colmillos/) para formar un tipo nuevo. Los determinantes /ojos rojos/ no están asociados a algún tipo específico, ya que el «hombre» puede tener los /ojos irritados/ como parte de su paradigma. La /manzana/ a la altura de la /vagina de Damiana/ esconde a esta, no es visible. Se produce la sustitución de un significante icónico por otro (tropo icónico). La /manzana/ es percibida como si fuese la /vagina/ porque la supraentidad /mujer/ la subordina a ello (por el lugar en el que está, y en virtud del conocimiento del tipo «mujer»). Aunque no hay una relación de parecido en la forma entre la /vagina/ y la /manzana/, sí hay una relación semántica extravisual: la /manzana/ es considerada un símbolo de «fertilidad», «engaño», «muerte», «prohibición», «pecado», «tentación» y el «mal» que la tradición judeocristiana atribuye también a la «mujer pecadora», que en un acto reduccionista es representada sólo por su «órgano sexual». La mediación es establecida por la posición del significante y el conocimiento enciclopédico de los tipos. La figura queda reducida como una figura de supresión-adjunción de elementos coordinados, jerarquizada y no reversible.

#### 3.4.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.

##### 3.4.3.1.4.1. Ethos nuclear.

Las figuras por supresión-adjunción crean «pluralización».

##### 3.4.3.1.4.2. Ethos autónomo.

El significante /Demonio/ asocia infinidad de significados, la mayoría con carácter negativo: «siniestro», «maldad», «traición», «muerte», «oscuridad», «pecado», «peligro», «temor», «rebelión», «impureza», «equivocación», «herejía» etc. Los significados anteriores de la /manzana/ deben considerarse como pertenecientes a este ethos.

##### 3.4.3.1.4.3. Ethos sácope.

El contexto donde se sitúan los significantes no es una simple /cueva/. El /cráneo/ es un signo de «muerte», y una /cueva/ es asociada como la «entrada al inframundo», como símbolo del «sepulcro» y como «lugar de iniciación» de muchos ritos paganos. Si «Damiana y el Demonio haciendo el hechizo» es la isotopía icónica del enunciado, el contexto permite elaborar otra isotopía icónica: «elaboración de un rito de iniciación en la entrada del infierno».

### 3.4.3.2. Retórica iconoplástica.

#### 3.4.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.

##### 3.4.3.2.1.1. Grados cero generales.

El grado cero iconoplástico es dado por la iconicidad. El orden de las cosas del mundo es entrópico. Los significantes plásticos e icónicos deben coincidir.

##### 3.4.3.2.1.2. Grados cero locales.

La distribución de las formas no tiene que estar ordenada necesariamente.

### 3.4.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.

Los significantes del enunciado han sido puestos en relación por una determinación plástica:

- Si trazamos unos ejes entre la /parte superior de su cabeza/ (*a1*) de /Damiana/, y la punta de sus pies (*a2*, *a3*), obtendremos el triángulo *A*. De la misma manera obtendremos otro triángulo *B* a partir de la /frente del Demonio/ (*b1*), la /palma de su mano derecha/ (*b2*) y su /mano izquierda/ (*b3*) (fig 4.1.).
- La /manzana/ (*C*) que el /Demonio/ sostiene queda en el vértice *b3* del triángulo *B*.

La intersección entre los dos triángulos comprende el /torso desnudo de Damiana/ e incluye a la /manzana/, resaltando el área y haciéndola muy importante. El punto *C* se convierte en el centro de atención porqué el eje *b1-b3* que parte de la /frente del Demonio/ conduce la mirada a través de la orientación de su /extremidad izquierda/ y por el vértice *b3*, que es el punto de equilibrio del triángulo invertido *B*. Además, ese punto está casi en el centro del triángulo *A*. Así se establece la relación entre las unidades (supresión-adjunción de /posición/ y /orientación/).

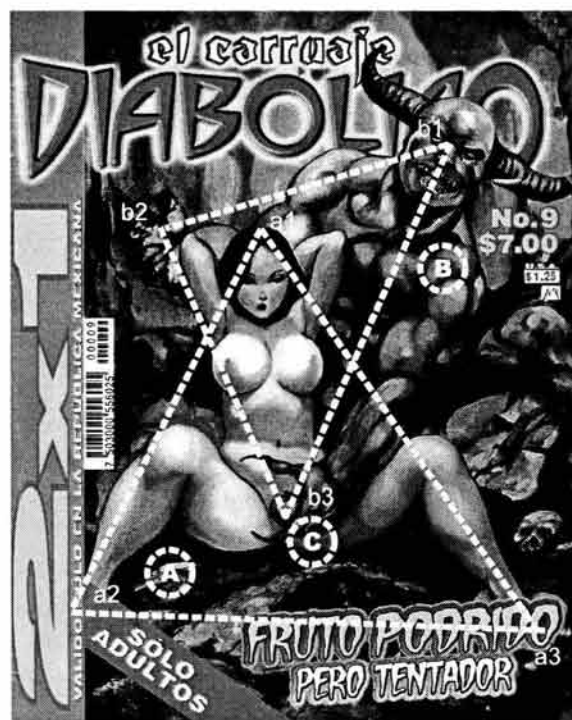


Figura 4.1.

Analicemos ahora desde la perspectiva iconoplástica el tropo icónico formado por la sustitución de la /vagina de Damiana/ y la /manzana/. Aquí, las entidades son puestas en relación por el significante plástico de color. La sustitución icónica era una simple yuxtaposición que no tenía una clara relación de forma, pero sí semántica (a nivel del repertorio de tipos). Sin embargo, el color /rojo/ de la /manzana/ hace que haya una relación entre los significantes puesto que los /labios de la vagina/ tienen una /coloración rojiza/ que da más sentido al tropo icónico, aunque ahora pareciera más una interpenetración icónica. No es una supresión-adjunción de color, sino en parte supresión-adjunción de /posición/ y en otra supresión-adjunción de elementos coordinados.

### 3.4.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

Ambos casos son puestas en relación de significantes icónicos por significantes plásticos. El primer caso es un emparejamiento icónico en lo plástico (la mediación es dada por su /posición/ y /orientación/), el segundo también lo es, pero puede matizarse como una clase de emparejamiento icónico en lo plástico, reversible y no jerarquizado (mediación dada por el color /rojo/), en donde las unidades no pierden su autonomía si consideramos la interpenetración entre el significante /mujer/ y /manzana/.

### 3.4.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.4.3.2.4.1. Ethos nuclear.

«Complemento», «oposición», «pluralización» y «fusión».

#### 3.4.3.2.4.2. Ethos autónomo.

Podemos proponer isotopías icónicas como «Damiana y el Demonio están unidos», o «trabajan juntos», «El Demonio introduce una manzana en Damiana» etc. La acción de /poner una manzana en la vagina de una mujer desnuda/ puede considerarse como una acción inusual, y desde un punto de vista moral, «lasciva» o «perversa». Pero si es realizada por el mismo /Demonio/, entonces es una «acción malévola». Se produce la isotopía icónica «Damiana y el Demonio realizan una acción lasciva y maligna». La figura de la /manzana/ en la /vagina de Damiana/ repite los significados vistos antes en el ethos autónomo icónico, pero ahora mejor justificados: «fertilidad», «engaño», «muerte», «prohibición»,

«pecado», «tentación» y el «mal». Se pueden proponer isotopías icónicas de esta figura como «la manzana es como una vagina» o viceversa.

#### 3.4.3.2.4.3. Ethos sácope.

La cantidad de significaciones que pueden ser invocadas es muy rica en el ethos sácope. La /vagina/ y la /caverna/ se emparejan al nivel semántico extravisual de los tipos (no es producida por un emparejamiento icónico o plástico en este caso, sino por el repertorio) que involucra a los rasgos de ambos que coinciden como paradigmas, por ejemplo ambas son «cavidades», ambas «son húmedas y oscuras», la «vagina» es donde se genera la vida y este carácter es asociado metafóricamente a la «caverna», esta última también es asociada a lo «femenino» y a la «madre tierra». Se crea la isotopía proyectada «la cueva es como una vagina». Este emparejamiento da pie a que todos los significados anteriores dados a «Damiana» o a su «sexo» puedan ser transferidos a la «caverna», o viceversa. La introducción de una «manzana en Damiana» es una acción que se empareja con la isotopía icónica «rito de iniciación» pero, nuevamente,

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| -Género                         | Horror.  |
| -Tipo de portada                | Narrativa.   |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.  |
| -Técnica                        | Acrílico.  |
| -Tipo de signo                  | Icónico, actualizado por signos plásticos.   |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado simple F→S, L discretizado y filtrado simple F→D, L diferenciado).   |
| -Desviaciones                   | Significante icónico que no pertenecen al repertorio (/demonio/); un significante icónico (/manzana/) en un lugar inesperado. Orden de los elementos icónicos.   |
| -Tipo de retórica               | Icónica del tipo, e iconoplástica.   |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras icónicas: del tipo: supresión-adjunción de elementos coordinados (no reversible, no jerarquizada); supresión-adjunción de elementos coordinados (jerarquizada y no reversible).<br>Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico), supresión-adjunción de /posición/ y elementos coordinados, (reversible y no jerarquizado).   |
| -Ethos                          | <b>Nuclear</b><br>Figuras icónicas del tipo: "pluralización de significados".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "Complemento", "oposición", "pluralización" y "fusión".<br><b>Autónomo</b><br>Figuras icónicas: /Demonio/-"siniestro", "maldad", "traición", "muerte", "oscuridad", "pecado", "peligro", "impureza" etc. /manzana/-"fertilidad", "engaño", "muerte", "prohibición", "pecado", "tentación" y el "mal".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento entre A y B - "lascivia", "perversidad"; emparejamiento entre A y C - se reproducen los significados icónicos autónomos. Isotopías icónicas "La manzana es como una vagina", "Damiana y el Demonio realizan una acción lasciva y maligna", "la manzana es como una vagina".<br><b>Sácope</b><br>Figuras icónicas: isotopías icónicas "Damiana y el Demonio haciendo el hechizo"; "elaboración de un rito de iniciación en la entrada del infierno". Figuras iconoplásticas: isotopía icónica "Damiana y el Demonio tentan a alguien" isotopías proyectadas "la cueva es como una vagina", "la introducción de la manzana en Damiana es como un rito de iniciación", "la mujer es un instrumento del Demonio", "el sexo es perjudicial" etc. |



a nivel semántico extravisual: la mediación es producida por el rasgo común «introducción» entre ambas isotopías. Se produce otra isotopía proyectada «la introducción de la manzana en Damiana es como un rito de iniciación». La acción realizada entre el «Demonio» y «Damiana» produce gran cantidad de isotopías icónicas: «realización de una acción pecaminosa», «una acción maligna», «una acción prohibida» «Damiana y el Demonio tentan a alguien» etc. Y aquí es fácil saltar a otra infinidad de otras isotopías proyectadas: «La mujer es un instrumento del Demonio», «el sexo es algo maligno», «el pecado conduce al infierno», «la mujer es un fruto prohibido» etc. Esta última tiene otra relación que refuerza aún más todo lo anterior, por si no fuese suficiente, con el título del episodio: «fruto podrido, pero tentador». Pero no es todo, la intersección semántica extravisual va más allá al agregar el significado «podrido», el cual se transmite por la concatenación de la mediación producida entre la palabra «fruto», y los significantes visuales «fruto», «manzana», «vagina», hasta llegar a «mujer», se refuerza el carácter negativo de los significados «maligno», «perverso» y se agregan «sucio» y «dañino» a la acción entre la /mujer/ y el /Demonio/. Otra isotopía proyectada a partir de ello es «el sexo es perjudicial». Ha quedado de lado la consideración que el grado cero local también tomaba en cuenta el significante /menstruación/ y, por lo tanto, de /sangre/. Incluirlos también produciría una gran cantidad de refuerzos de los significados ya encontrados, y reafirmarían la idea de la gran redundancia de los códigos visuales. Un último señalamiento, pero de carácter extravisual, que vuelve a relacionar a los significantes /mujer/ y el /Diablo/: la palabra «Damiana» tiene las mismas consonantes y en el mismo orden que «Demonio».

### 3.5. Quinta era.

Quinta era.

“El inicio.”

Portada: Víctor Sandoval.

Grafito.

25.4 x 16.6 cms.

Grupo Editorial Quinta Era S.A. de C.V.

Año 1, Número 1.

México, 2004.

#### 3.5.1. Características de la portada.

##### 3.5.1.1 Género de la historieta.

Aquí tenemos una mezcla de géneros: superhéroes y fantasía heroica. La historieta nos presenta un superhéroe mexicano en un Distrito Federal *postapocalíptico*, pero mezclado con mitología *mexica* (aparecen dioses indígenas).

##### 3.5.1.2. Tipo de portada.

Narrativa, porque se desarrolla una acción entre los personajes.

##### 3.5.1.3. Tipo de ilustración.

Narrativa incompleta y acompaña un texto (en este caso sólo está el título de la historieta).

##### 3.5.1.4. Técnica.

Grafito. Son notorios los trazos de la punta del lápiz con la que se ha hecho el modelado del dibujo, y que son difíciles de obtener con plumilla y tinta.

#### 3.5.2. Elementos del enunciado visual.

##### 3.5.2.1. Tipo de signo visual.

Iconicos, actualizados por signos plásticos. Pertenecen a la semiótica tipo 1.

### 3.5.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

Al /centro de la ilustración/ (determinante de nivel n-1 de la supraentidad /portada/) hay una /figura masculina musculosa/ (propiedades globales). Este a su vez es determinado por los significantes (propiedades extrínsecas) /rasgos adustos/ que retratan a un /hombre adulto/, /vendajes en los antebrazos/, el /torso desnudo/, /trusas ajustadas/, /cabello largo lacio/ y una /capa muy larga/. En su /mano izquierda/ tiene una /llama/. Frente a él hay un /niño/ al cual le sostiene la /mano derecha/. Este tiene como determinantes /camisa/ y /pantalón/, y su expresión es /serena/. A los /lados de ambos/ se localizan /dos grupos de personas/ que /gritan/ y están /armadas/ con /armas de fuego/, un /pico/, una /horqueta/ y un /palo/. Enfrente de todos ellos hay una /cortina de humo/ que se extiende hasta sus /pies/. Por debajo de ella hay /tres figuras/: una /mujer/ que sostiene a un /bebe/ en sus /brazos/, y a su izquierda un /personaje indeterminado agachado/, del que sólo se aprecian /algunos rasgos/ de su /rostro/. La primera tiene una expresión /ligeramente desconsolada/, mientras que al último, aunque casi no se le nota el semblante, las /sombras/ y su /posición inclinada/ sugieren una actitud /deprimida/. Estos personajes se /arropan con la capa/ del primer personaje, la cual /se extiende más allá de sus pies/. En la base de la ilustración hay un /par de rocas triangulares/ al /centro/ y a la /izquierda/ de las /personas/. En la /parte superior de la ilustración/, no se percibe ningún fondo. La portada está compuesta por los determinantes /ilustración/, /logotipo/, el /título de la historieta/ y /texto/ con los nombres de los autores.

### 3.5.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

El dibujo a lápiz es un filtrado doble  $F \rightarrow L$  discretizado (transformación analítica), una proyección (transformación geométrica) y la impresión es un filtrado simple  $F \rightarrow D$ ,  $L$  diferenciado (transformación analítica).



### 3.5.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.5.3.1. Retórica icónica.

##### 3.5.3.1.1. Grados cero icónicos.

###### 3.5.3.1.1.1. Grados cero generales.

El repertorio de tipos icónicos y el código de la historieta los proporcionan. En ella se cuenta la historia de «León», un joven adicto y violento, esposo de «Eira» y padre del niño «Dante». México ha sido invadido por las hordas infernales de «Mictlancíhuatl, señor del inframundo», el cual ha iniciado una guerra de exterminio contra la humanidad. En el combate, «León» y sus compañeros luchan contra ellos bajo el estímulo de las drogas, y sin desearlo, mata por error a su hijo al intentar acabar con uno de los monstruos. «Eira», a su vez, le dispara y le da muerte. En el *más allá*, el espíritu de «León» es confrontado por «Ome, dios de la creación», para llevarse el alma de «su hijo» y sentenciar a «León». Este pide a «Ome» la salvación de su vástago, mientras que aquel le dice que se arrepienta de sus actos. «Ome» le hace ver el egocentrismo del ser humano, el problema de la «muerte de la tierra», y culpa a los humanos de ser impíos, insultantes y maldicientes. «León» llora arrepentido, «Ome» cree que no lo hace sinceramente y lo envía al «Mictlán» mientras medita bien sobre su arrepentimiento. Desde ese lugar contempla al mundo con lágrimas en los ojos, mientras ve como decae y termina envuelto en llamas. Nuevamente ante «Ome», es advertido que ese es el futuro de «Coatlicue» (refiriéndose a la tierra), y que si quiere un lugar para su hijo y él, entonces deberá sacrificarse por 20 años. Volverá a la tierra para detener a «Mictlancíhuatl», y para ello, se le otorgarán dones de los «elementos de la vida». De esta forma, él podrá redimirse. «León» acepta y es devuelto a la tierra con un «cuerpo nuevo y poderoso, libre de pecados y lleno de sabiduría», basado en el poder de los «Quinametzin». Encarna así la máxima evolución del hombre y es llamado «Hun Mictlán» (el poderoso de la tierra de los muertos). Su «indumentaria» es la de un «guerrero con adornos prehispánicos», con un «casco con forma de penacho y plumas» y una gran «capa».

###### 3.5.3.1.1.2. Grados cero locales.

La /figura masculina musculosa/ tiene una /capa/ y en su /mano izquierda/ sostiene una /llama/, la cual pertenece a los «elementos de la vida», así que se puede suponer que es «Hun Mictlán». El /niño/ la que le da la mano debe ser su hijo «Dante». Los /dos grupos de personas/ entonces los identificamos como a los «humanos que luchan contra Mictlancíhuatl». La /madre con el bebé/ tal vez sean «Eira» y «Dante», y el /personaje indeterminado agachado/ probablemente el mismo «León». El /humo/, la /llama/ y las /armas/ se identifican con la isotopía «guerra», mientras que los significantes «Eira», «Dante» y «León» se «cubren» o «protegen con la capa de «Hun Mictlán» (otra isotopía icónica). Estos elementos nos sirven de base para proponer la isotopía del enunciado icónico: «Hun Mictlán lidera a los hombres en la lucha contra Mictlancíhuatl, y protege a los desamparados».

##### 3.5.3.1.2. Desviaciones.

###### 3.5.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

La primera desviación del tipo que se percibe es que algunos de los /humanos/ aparecen como siluetas negras (el grado concebido hacia espera que todos los significantes icónicos aparecieran con sus determinantes). Esto es una alotopía.

###### 3.5.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

Existen varias violaciones. Hay un claro manejo de la iluminación y el contraste de los personajes, los han sido llevados hacia el claroscuro. La transformación de las propiedades globales de los referentes han sufrido una modificación que es una desviación: están estilizadas. Otra violación es el encuadre seleccionado para presentar a los personajes, los cuales son percibidos desde una perspectiva muy baja (el grado concebido de los tipos hace esperarlos con una perspectiva a la altura de la vista), y se deforman sus líneas.

##### 3.5.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.

###### 3.5.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

El silueteaje es una supresión de elementos subordinados (figura por insubordinación) en donde las propiedades extrínsecas de un significativo icónico (sus determinantes) han sido suprimidas, quedando sólo las propiedades globales (la forma global que los contiene).

### 3.5.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.

El claroscuro en la iluminación de los significantes es una supresión-adjunción del contraste (transformación gamma) de los significantes. El encuadre bajo es una adjunción de una proyección cónica (tercer punto de fuga) que deforma las líneas y hace percibir a los «objetos» como si fuesen muy altos (transformación geométrica). La estilización es una figura de supresión de líneas deliberada de las propiedades globales de un significativo icónico; en este caso es la discretización de los trazados de significantes como los /ojos/, las /manos/ y en general de los /rasgos faciales/, los cuales han sido simplificados (geometrizados).

#### 3.5.3.1.4. *Ethos de las figuras retóricas.*

##### 3.5.3.1.4.1. Ethos nuclear.

La supresión-adjunción produce «pluralización». La adjunción «inserción en una serie infinita» y «fusión». La supresión «simplificación» y «asilamiento». Además, esta última como estilización «aumenta la legibilidad de los significantes».

##### 3.5.3.1.4.2. Ethos autónomo.

Los significantes /personas/ que han sido silueteados se asocian al «anonimato», pierden detalle y por lo tanto «importancia». El claroscuro en la iluminación resalta los significantes más claros, y rebaja a los oscuros. /Hun Mictlán/ y el /niño/ asocian «jerarquía», el resto «menor grado». Es interesante como se conjugan y refuerzan los efectos que producen el claroscuro y la estilización, porque los /rasgos/ de todos los significantes, claros u oscuros, resultan exaltados: /Hun Mictlán/ tiene un semblante /serio/ que le da «autoridad», «fuerza» y «firmeza»; el /niño/ frente a él «tranquilidad» y «confianza»; la /madre con el bebé/, «tristeza»; la /figura indeterminada agachada/ asocia «depresión», «impotencia», «desinterés» y «retraimiento», entre otras cosas; y finalmente los /grupos de personas/ relacionan significados «ira», «odio», «violencia», «rebelión» y «exaltación», entre otros. La adjunción de la perspectiva produce otras significaciones en los determinantes del enunciado. Las /figuras que están en la parte inferior/ de la ilustración pueden significar «humildad» o «dependencia», mientras que /Hun Mictlán/, «superioridad», «protección» y «liderazgo».

##### 3.5.3.1.4.3. Ethos sácope.

En el contexto, las figuras anteriores refuerzan la isotopía icónica que encontramos en el grado cero local: «Hun Mictlán lidera a los hombres en la lucha contra Mictlancihuatl, y protege a los desamparados». Se puede proponer otra isotopía: «Hun Mictlán es un ser superior al hombre».

#### 3.5.3.2. Retórica iconoplástica.

##### 3.5.3.2.1. *Grados cero iconoplásticos.*

###### 3.5.3.2.1.1. Grados cero generales.

Los significantes plásticos e icónicos deben coincidir. El orden de los tipos icónicos es entrópico. El grado cero iconoplástico es dado por la iconicidad. El orden de los trazos debe corresponder con la orientación natural del objeto representado. Cada significativo tiene una forma que lo define.

###### 3.5.3.2.1.2. Grados cero locales.

La distribución de las formas no tiene que estar ordenada necesariamente. Los trazos de los significantes /humanos/ deben corresponder con la orientación de la /extremidad/ representada. La /forma/ de los significantes no tiene que ser igual forzosamente

##### 3.5.3.2.2. *Desviaciones iconoplásticas.*

Hay tres casos de puesta en relación de significantes icónicos por medio de significantes plásticos: uno por la /posición/ y /orientación/ de los significantes, otro por las /formas/ en las que se circunscriben y otro por los /trazos/.

- Al trazar dos diagonales, *a* y *b*, desde la /cabeza/ del significativo /figura masculina musculosa/ (*A*) y

siguiendo los contornos de los significantes /capa/, /mujer con bebé/ (*B*) y /figura indeterminada agachada/ (*C*), obtendremos un triángulo cuya base *c* será el lado inferior de portada. Si trazamos otras dos diagonales *d* y *e* a partir de los contornos contrarios de los dos últimos significantes, obtendremos otros dos triángulos interiores. Así, cada uno de los significantes anteriores queda inscrito dentro de un triángulo de proporciones similares, todos contenidos dentro del triángulo principal *abc*. La intersección de los triángulos de las formas *B* y *C* forman un cuarto triángulo inferior *cde*, y al pie de la portada hay una /roca triangular/ *D* que constituiría un quinto triángulo (fig. 5.1.).

- Si se trazan líneas horizontales a partir de los vértices superiores de todos los triángulos formados obtendremos las líneas *f*, *g* y *h*. Las tres primeras líneas dividen la portada en cuatro secciones horizontales casi del mismo tamaño, en donde la sección comprendida entre las líneas *f* y *g* contiene a los significantes /humo/, /mujer con bebé/ y /figura indeterminada agachada/, y la comprendida entre *g* y *h* a los dos /grupos de personas/ y a /Hun Mictlán/ y el /niño/ (fig. 5.2.).
- Si trazamos líneas perpendiculares a *g* donde esta se interseca con *a* y *b*, tendremos las verticales *i* y *j*. Estas dividen en tres partes verticales similares a la portada. La parte comprendida entre *i* y *j* contiene a los significantes /Hun Mictlán/, el /niño/, la mujer con bebé/ y la /figura indeterminada agachada/. Así, estos quedan inscritos dentro de un rectángulo formado por la intersección de las líneas *f*, *h*, *i* y *j*. Si se toman en cuenta toda la extensión de esos ejes, el área comprendida forma una cruz en la que quedan contenidas todos los significantes /humanos/. Finalmente, al trazar una línea horizontal *k* en el centro del triángulo *A*, esta divide en dos la sección *g*, *h* y deja en la mitad inferior al /niño/ y a los /grupos de personas/ y en la superior a /Hun Mictlán/ (fig. 5.3.).

De esta manera, todos los significantes icónicos del enunciado han sido puestos en relación debido a las /formas triangulares/ de los significantes, a su /orientación/ y a su /posición/. Estos significantes plásticos han servido en la mediación.



Figura 5.1.



Figura 5.2.

En los significantes /grupos de personas/, los /trazos diagonales/ utilizados para modelar los cuerpos se continúan más allá de los límites de cada uno, y parecen formar parte de una sola entidad. Los /trazos/ los ponen en relación.

### 3.5.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

Los significantes (*A*, *B C* y *D*) cuyas /formas triangulares/ son similares, parecen pertenecer a una /forma triangular arquetípica/ que las engloba (rimas plásticas). La disposición de los significantes puede quedar inscrita en una «cruz» formada por los ejes *f*, *h*, *i* y *j*. Los niveles de los significantes han quedado jerarquizados (orden): en la /parte inferior/ de la ilustración quedaron la /mujer con el bebé/ y la /figura indeterminada agachada/; en la parte media los /grupos de personas/ y el /niño/, y en la siguiente la figura de /Hun Mictlán/. Los dos /grupos de personas/ parecen ser parte de una misma entidad plástica formada por sus trazos. Todos estos son emparejamientos plásticos en donde los significantes icónicos se influyen mutuamente, gracias a una determinación plástica.

### 3.5.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.5.3.2.4.1. Ethos nuclear.

«Oposición, «complementación», «confusión» y «orden».

#### 3.5.3.2.4.2. Ethos autónomo.

Los significantes aquí repiten (y refuerzan) algunos de los significados ya vistos en la retórica icónica. Por ejemplo, por su /posición inferior/, los significantes /mujer con bebé/ y /figura indeterminada agachada/ reproducen los significados «humildad» y «dependencia»; /Hun Mictlán/ por estar en la /parte superior/ otra vez asocia «superioridad», «protección» y «liderazgo». La /posición/ de los significantes inscritos tanto en la «cruz», como en el «triángulo» virtuales, se asocia con los significados de ambas formas. La primera es un símbolo universal que representa el «centro del mundo», y por lo tanto, es el «punto de comunicación entre el cielo y la tierra». En el cristianismo simboliza la «salvación», la «redención», y la «expiación», pero también la «fe», el «sacrificio» y el «sufrimiento», todos estos se pueden corresponder, otra vez, con el personaje /Hun Mictlán/. En las culturas amerindias representa los «cuatro puntos cardinales» y los «cuatro vientos», y el /centro/ de esa «cruz» representa el «conflicto entre los dioses y los vientos que mueve al hombre y la tierra». La segunda representa la naturaleza triple del universo: «el cielo, la tierra y el hombre»; «el padre, la madre y el hijo» etc. El triángulo con el vértice hacia arriba es «solar» y simboliza la «vida», el «fuego», la «llama», el «calor» y es un «principio masculino». Tres triángulos entrelazados se asocian a la «unidad indisoluble de las personas de la trinidad». Las /triadas de personas/ tienen significados muy similares a los del /triángulo/: «la divina trinidad», «el padre, el hijo y el espíritu santo» o «María, José y Jesús» entre otros. Todos estos son semantismos extravisuales que se transmiten a los significantes icónicos. Así, «Hun Mictlán», /la madre con el bebé/ y la /figura indeterminada agachada/ son como la Divina Trinidad» o «forman una unidad indisoluble» (isotopías icónicas), Ahora, desde el punto de vista de los códigos plásticos, el /triángulo/ y la /cruz/ son formas que se asocian con la «estabilidad», son «estáticas», «rítmicas» y «simétricas» (semantismos sacopeplásticos). Los /grupos de personas/ unidos por los trazos refuerzan el sentido de «reunión» o «agrupación» dado por la iconicidad.

#### 3.5.3.2.4.3. Ethos sácope.

Cualquiera de los significados anteriores del /triángulo/ y las /triadas/ puede asociarse a la triada /Hun Mictlán, la madre y la figura indeterminada/ y permiten proponer gran cantidad de isotopías icónicas o proyectadas. Por ejemplo, la isotopía

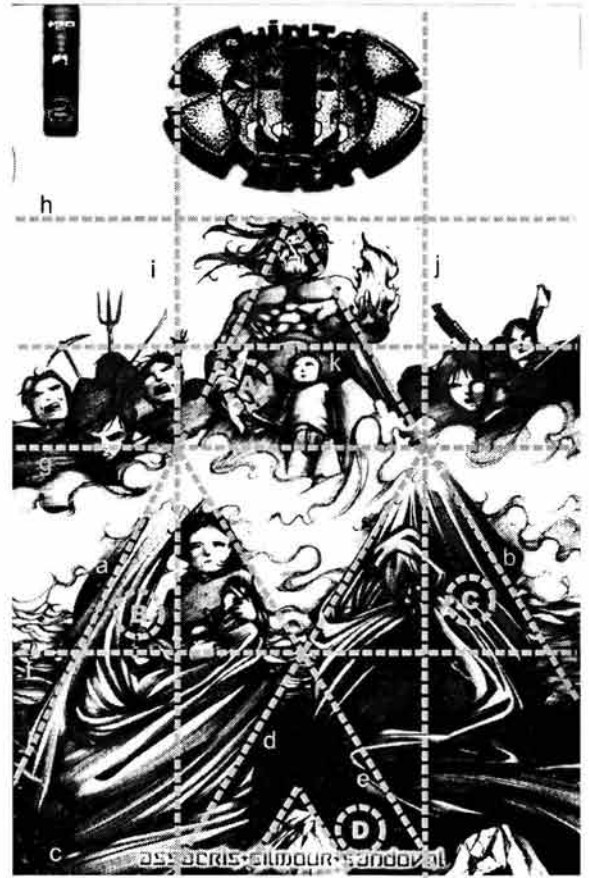


Figura 5.3.

icónica de la portada ya se había establecido como «Hun Mictlán lidera a los hombres en la lucha contra Mictlancihuatl, y protege a los desamparados». Esta misma puede reformularse como el «centro de la lucha entre las fuerzas de los dioses Ome y Mictlancihuatl» o «unión del hombre contra el enemigo». Dentro de las isotopías proyectadas que son posibles están «lucha entre el bien y el mal», «lucha del hombre contra la dioses», «el hombre fraterniza en la lucha contra el mal», «el hombre se redime y se salva mediante el sacrificio», «el hombre lucha por su fe» etc.

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| -Género                         | Superhéroes y fantasía heroica.  |
| -Tipo de portada                | Narrativa.   |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.  |
| -Técnica                        | Grafito.   |
| -Tipo de signo                  | Iconico, actualizado por signos plásticos.   |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado doble F→L discretizado, y filtrado simple F→D, L diferenciado).  |
| -Desviaciones                   | Significantes icónicos a los que se les han suprimido sus determinantes (siluetaje). Claroscuro en la iluminación (contraste y brillo). Las propiedades globales de los significantes están estilizadas. Hay un encuadre muy bajo (perspectiva). Orden de los significantes icónicos. Los trazos hacen percibir a algunos significantes como si fueran uno solo.   |
| -Tipo de retórica               | Iconicas del tipo y transformativa, e iconoplástica.   |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras icónicas: supresión de elementos subordinados (siluetaje). supresión-adjunción del contraste (transformación gamma). Adjunción de una proyección cónica (transformación geométrica). Discretización de los trazados de significantes (geometrización o estilización). Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y la /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico).  |
| -Ethos                          | <p><b>Nuclear</b><br/>Figuras icónicas: "pluralización", "fusión", "inserción en una serie infinita", "simplificación", "asilamiento", "aumento en la legibilidad de los significantes".<br/>Figuras iconoplásticas: "Oposición", "complementación", "confusión" y "orden".</p> <p><b>Autónomo</b><br/>Figuras icónicas: "anónimato", "jerarquización", "autoridad", "fuerza", "firmeza", "tranquilidad", "confianza", "tristeza", "depresión", "impotencia", "desinterés", "ira", "odio", "violencia", "rebelión", "exaltación", "humildad", "dependencia", "superioridad", "protección" y "liderazgo".<br/>Figuras iconoplásticas: "punto de comunicación entre el cielo y la tierra", "conflicto entre los dioses y los vientos que mueve al hombre y la tierra", "Hun mictlán/, /la madre con el bebé/ y la /figura indeterminada agachada/ son como la Divina Trinidad" etc.</p> <p><b>Sácope</b><br/>Figuras icónicas: isotopía icónica "Hun Mictlán lidera a los hombres en la lucha contra Mictlancihuatl, y protege a los desamparados", "Hun Mictlán es un ser superior al hombre".<br/>Figuras iconoplásticas: isotopías icónicas "centro de la lucha entre las fuerzas de los dioses Ome y Mictlancihuatl"; "unión del hombre contra el enemigo"; isotopías proyectadas "lucha entre el bien y el mal", "lucha del hombre contra la dioses", "el hombre fraterniza en la lucha contra el mal", "el hombre se redime y se salva mediante el sacrificio", "el hombre lucha por su fe" etc.</p> |

**Cuadro sinóptico de Quinta Era.**

## 3.6. La Familia Burrón.

La Familia Burrón.

“Episodio 1327”

Portada: Agustín “Guti” Mejía.

Acuarela o tinta.

20.6 x 13.6 cms.

G. y G.

Año XXIV, N° 1327 (segunda época).

México, 10 de Febrero de 2004.

### 3.6.1. Características de la portada.

#### 3.6.1.1 Género de la historieta.

La Familia Burrón es una de las historietas mexicanas más representativas y exitosas, y su creador, Gabriel Vargas, uno de los pilares del «arte secuencial» nacional. En sus personajes ha retratado por más de cincuenta años al mexicano común, sus vicisitudes, deseos y problemas, en una comedia en donde antepone a la eterna pobreza económica, la inconmensurable riqueza del «ingenio del mexicano» por salir de ella (sin conseguirlo), su capacidad de reírse de todo mediante la ironía, el choteo, la cábula y el relajo, y que desemboca en una insurrección contra el *satus quo* al que está relegado la mayoría de los mexicanos.

#### 3.6.1.2. Tipo de portada.

Narrativa.

#### 3.6.1.3. Tipo de ilustración.

Narrativa incompleta, y completa la frase.

#### 3.6.1.4. Técnica.

Los colores son transparentes y sin cuerpo, la cual es característica tanto de las acuarelas como de las tintas. Pero las últimas son más brillantes, así que nos inclinamos a pensar que la técnica es acuarela.

### 3.6.2. Elementos del enunciado visual.

#### 3.6.2.1. Tipo de signo visual.

Signos icónicos, actualizados por signos plásticos. Pertenecen a la semiótica tipo 1.

#### 3.6.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

La /ilustración/, el /título de la historieta/ y el /texto informativo/ son los determinantes de la supraentidad englobante de nivel n+1 /portada/. La ilustración a su vez está determinada por las entidades /mujer rolliza/ con /rifle/, /mujer delgada/ con /rifle/, /dos cargadores africanos/, un /gusano/ y como escenografía una /selva/. Todos son entidades de nivel n-1 con respecto a la ilustración. La /mujer rolliza/ tiene como determinantes /cabello blanco/, /salacot/, /ropa de cacería azul/, /reloj/, /anteojos/, /botas negras/, /medias amarillas/ y, por supuesto, el /rifle/. La /mujer delgada/ tiene /cabello castaño/, /anteojos/, /pendientes redondos/, /ropa de cacería amarilla/, /botas negras/, /medias grises/, /salacot/ y /rifle/. El primer /cargador/ tiene el /torso desnudo/, /taparrabo blanco/, /gorro blanco/ y está /descalzo/. El segundo tiene /playera blanca/, /pantalón corto blanco/ y también está /descalzo/. Sobre una /rama/ se encuentra un /gusano verde/, al que le /apunta/ la /mujer rolliza/.



### 3.6.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Geométricas de proyección en el dibujo. El trazo del mismo no tiene transiciones en la línea, por lo que proporciona un sólo valor, es una transformación analítica de filtrado doble  $F \rightarrow L$  completo. La aplicación del color produce otra transformación analítica de filtrado simple  $F \rightarrow D$ , L diferenciado (hay varios colores, con varios valores de saturación). La última transformación es la producida por la impresión de la portada, un filtrado simple  $F \rightarrow D$ , L diferenciado.

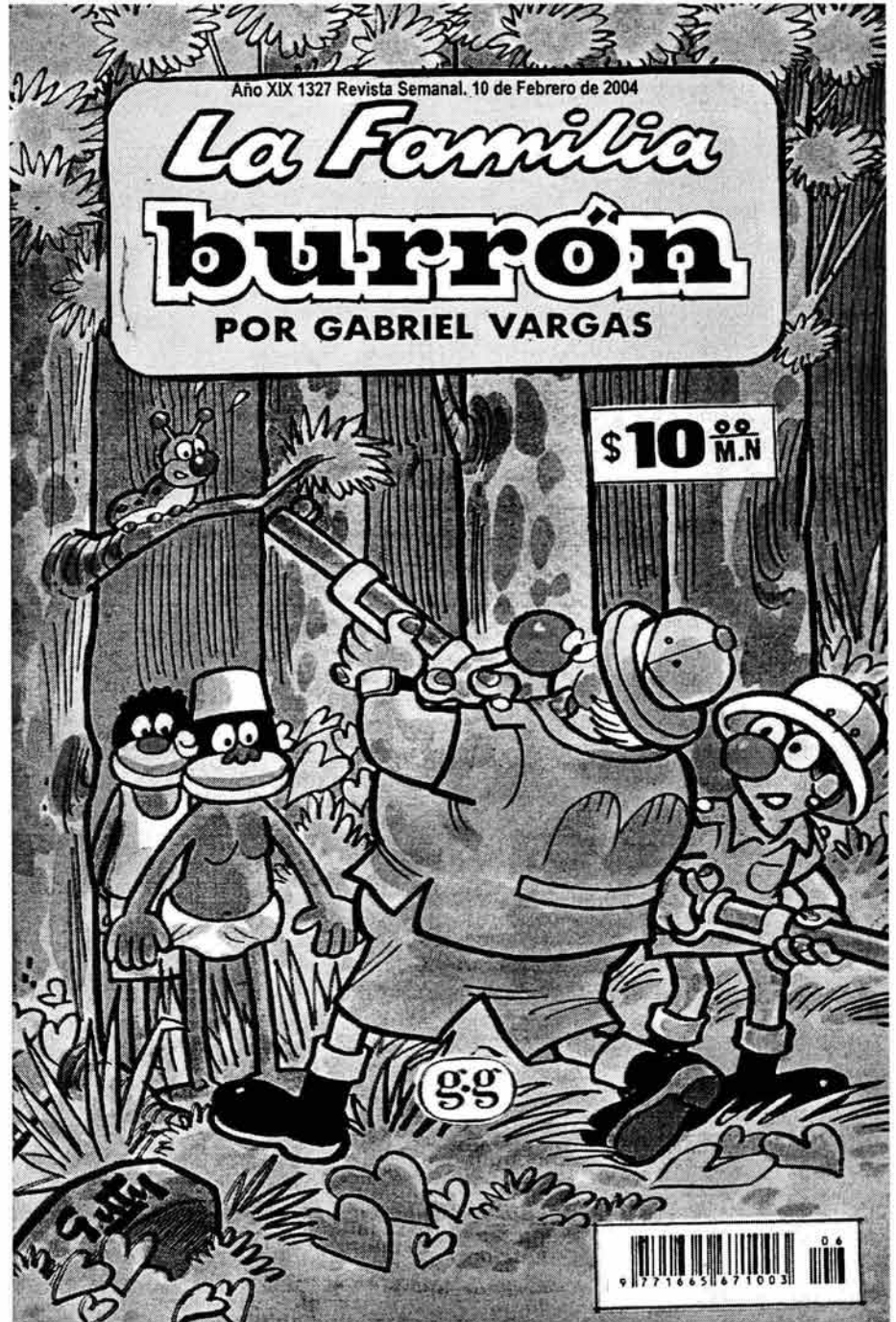
### 3.6.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.6.3.1. Retórica icónica.

##### 3.6.3.1.1. Grados cero icónicos.

##### 3.6.3.1.1.1. Grados cero generales.

El código previo proporcionado por la historia nos dice que la Familia Burrón está integrada por «Don Regino Burrón», hombre trabajador, honrado, positivo y serio, dueño del «El Rizo de Oro». Su esposa, «Doña Borola Tacuche de Burrón» (alias *La Güereja*), es una mujer ingeniosa y dicharachera, empeñada en sacar a su familia de la pobreza mediante los más originales (y no siempre legales) enredos para hacer dinero, y que sin embargo, en el fondo es una mujer buena y muy humana. Tienen dos hijos, «Macuca» y «Regino», aunque tienen un tercero adoptivo: «Fóforo Cantarranas». El hermano de Borola es «Ruperto Tacuche», un delincuente reformado, pero por lo mismo, estigmatizado por la policía. La tía de Borola, «Cristeta Tacuche», es una archimillonaria que constantemente es acosada por infinidad de interesados que desean, más que a ella, su dinero. Esta tiene una secretaria particular, «Boba Licon», quien le asiste durante todas las peripecias propiciadas por su interminable séquito de pretendientes. En este episodio, la tía Cristeta se va de cacería al África con su grupo de amigos millonarios, entre los que está «Crispítín Piaff», uno más de sus pretendientes. Como



recompensa al primero que cace a un león, se le dará una gran cena de gala en el restaurante «Le Cazuele» de París. En medio del safari, los hombres y las mujeres se dividen, y al poco tiempo, unas balas perdidas casi atinan a la cabeza de la robusta mujer dos veces. Desconfiada y molesta por ser blanco de un intento de homicidio, Cristeta deja al grupo y se dirige a París con su secretaria. Ambas reparan en que ha habido varios intentos de homicidio, probablemente perpetrados por algún enamorado rechazado por la millonaria. Ya en París, La señora Tacuche y su secretaria dan un paseo en su nuevo deportivo, cuando son arrolladas por un camión. Tras el sospechoso accidente del que salen ilesas, las dos mujeres se dirigen al restaurante para comer algo, y allí son encontradas por el grupo de expedicionarios recién llegados del safari. Cristeta sabe que alguien del grupo pretende asesinarla y se niega a sentarse con ellos. Sólo siente pena por el insignificante Crispitín Piaff, quien es el único a quien estima. Boba Licona le aconseja casarse para evitar más problemas, cuando llega el platillo favorito de la millonaria, «ballenato nonato», de donde sale Crispitín con una pistola. Desarmándolo de inmediato, se arma un alboroto por lo que este llama una «broma». Cansada de la situación, decide hacer caso a los consejos de Boba para casarse y dejar de estar sola, así sus pretendientes ya no intentarán matarla. La regordeta millonaria anuncia a sus amigos su decisión, pero lo hará con el más malo y perverso de todos, aquel que ha intentado asesinarla en los últimos días. De entre todos surge inesperadamente Crispitín para confesarse el autor de todos esos atentados. Ella, enfurecida por conocer a su victimario, decide tomar venganza y persigue por las calles de París al pobre tipo cuchillo en mano, mientras que tras ellos corren la secretaria y un grupo de chefs, prestos para cocinar al infeliz. El otro grado cero está dado por el repertorio de tipos.

#### 3.6.3.1.1.2. Grados cero locales.

Ya conocida la historia, establecemos el grado cero local de la portada. La /mujer rolliza con rifle/ es la hipóstasis de «Cristeta Tacuche». La /mujer delgada con rifle/ es «Boba Licona», la «secretaria particular» de aquella. Los /cargadores africanos/ son parte del «safari». Y el /gusano/ es la «presa a cazar». La redundancia icónica establece la isotopía del enunciado, la cual podría expresarse como: «Cristeta Tacuche, cazando su presa en África».

#### 3.6.3.1.2. Desviaciones.

##### 3.6.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

Aparentemente ninguno de los significantes icónicos presenta un grado percibido que viole un grado concebido icónico. Sin embargo, sí hay algo que está fuera de lugar: el /gusano/. El grado concebido icónico, dado por la isotopía del enunciado «cacería», hace esperar una «fiera salvaje» como un «león», pero no un «gusano». Recordemos que el tipo icónico es un modelo teórico, no realidades empíricas como tales, que forman una definición, y este abarca no sólo a entidades aisladas, sino también a grupos de entidades. De esta manera, tenemos tipos de entidades formadas por sujetos como «familia», «ejército», «comunidad» etc. Pero también existen tipos que son entidades que definen una situación o actividad como «trabajo» o «robo», o una condición como la «pobreza» o la «alegría». Inclusive hay tipos icónicos que intentan materializar la definición de conceptos abstractos como la «paz», la «libertad», la «retórica» o la «matemática», y se convierten en sus símbolos<sup>2</sup>. El tipo «cacería» parece perfectamente aplicable a la /persecución de un gusano para apresarlos o matarlos/, sin embargo, la facilidad de esta acción no se corresponde con la idea de la /utilización de armas de fuego/ para ello, es una exageración. Así, la /cacería de un gusano con armas de fuego/ es una violación del tipo icónico «cacería».

##### 3.6.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

Las transformaciones son homogéneas, no obstante, la transformación de las propiedades globales ha sido manipulada, pues el estilo de dibujo de Gabriel Vargas es una modelización del universo de su parte, y esto es retórico.

#### 3.6.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.

##### 3.6.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

La figura aquí se corresponde con una supresión-adjunción (sustitución) de elementos coordinados. Es jerarquizada, no reversible porque el significante /gusano/ está subordinado por una supraentidad que lo engloba, que es el tipo «cacería», y por las relaciones de coordinación que mantiene con los otros significantes del mismo nivel, y que determinan a esa supraentidad. Estas relaciones redundantes hacen percibir al /gusano/ en el lugar de una /fiera salvaje/.

### 3.6.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.

La estilización es una supresión de líneas (discretización de los trazos) de las propiedades globales, las cuales han sido geometrizadas (estilización).

#### 3.6.3.1.4. *Ethos de las figuras retóricas.*

##### 3.6.3.1.4.1. Ethos nuclear.

La supresión-adjunción produce «pluralización». La estilización produce un «aumento en la legibilidad de los significantes». La supresión, «simplificación» y «asilamiento».

##### 3.6.3.1.4.2. Ethos autónomo.

La sustitución del significante /fiera salvaje/ por /gusano/, produce un sentido de «absurdo», «ridículo», «sorpresa» (esta reforzada por la «expresión sorprendida» del /gusano/) y «exageración». La estilización de los significantes es una forma de concebir las cosas por parte del maestro Gabriel Vargas, y su dibujo, simplificado y redondeado, es «suave» y «amable», y en opinión de Carlos Monsiváis, «inocente» (Monsiváis, 1998), pero sobre todo «gracioso» y «cómico».

##### 3.6.3.1.4.3. Ethos sácope.

El contexto de los ethos anteriores es reforzado por los otros significantes. La redundancia de significantes que implican lo «cómico» o «gracioso» permiten la elaboración de isotopías icónicas tales como «la cacería de Cristeta Tacuche es cómica» o «la cacería de un gusano es absurda».

### 3.6.3.2. Retórica iconoplástica.

#### 3.6.3.2.1. *Grados cero iconoplásticos.*

##### 3.6.3.2.1.1. Grados cero generales.

El orden de los tipos icónicos es entrópico. El grado cero iconoplástico es dado por la iconicidad. Los significantes plásticos e icónicos deben coincidir (ley de concomitancia).

##### 3.6.3.2.1.2. Grados cero locales.

La distribución de las formas no tiene que estar ordenada necesariamente.

#### 3.6.3.2.2. *Desviaciones iconoplásticas.*

Nuevamente, la /posición/ de los significantes los pone en relación.

- Si trazamos un eje *a* en el sentido de la /orientación/ del /rifle/ de /Cristeta/ *B*, este pasa por la /cabeza/ del /gusano/ *C*, y también baja hasta la figura de /Boba Licona/ *A*. Si trazamos otro eje *b* que siga la /orientación/ de la figura de /Cristeta/, y baje por su /pierna izquierda/, este apunta hacia la /piedra/ *E* que se encuentra en la /esquina inferior izquierda/. Si en la intersección de los ejes *a* y *b* trazamos los ejes vertical y horizontal *c* y *d* respectivamente, el segundo cruza los /rostros/ de los /cargadores/ *D*, el /cuerpo/ de /Cristeta/ y el /rostro/ de /Boba Licona/. Este punto de intersección es, además, el punto de equilibrio de la ilustración, dado que está en sección áurea (fig. 6.1.).
- Si a partir de la /cabeza/ de *C*, se trazan otro eje vertical *e*, este cruza en medio del área abarcada por los significantes *D*, y se intersecta con el eje *b*, justo en *E* (fig. 6.2.).

Los significantes *A*, *B* y *C*, están puestos en relación debido al eje virtual *a*. El eje *b* pone en relación a *B* y *C*. El eje *e* pone en relación a *C*, *D* y *E*. La intersección de *a*, *b* y *e* forma un triángulo que pone en relación a todos los significantes, excepto *A*. Hay una desviación producida por la adjunción-supresión de /posición/ y /orientación/.

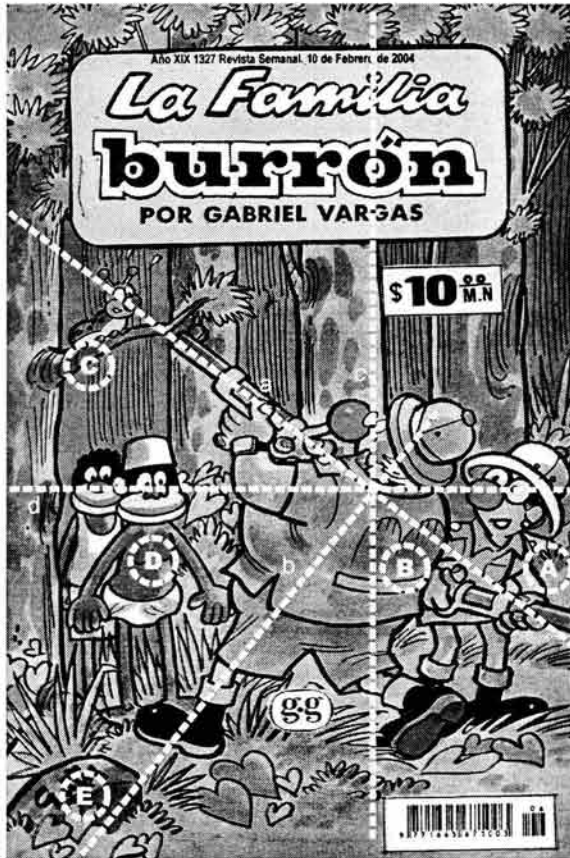


Figura 6.1.

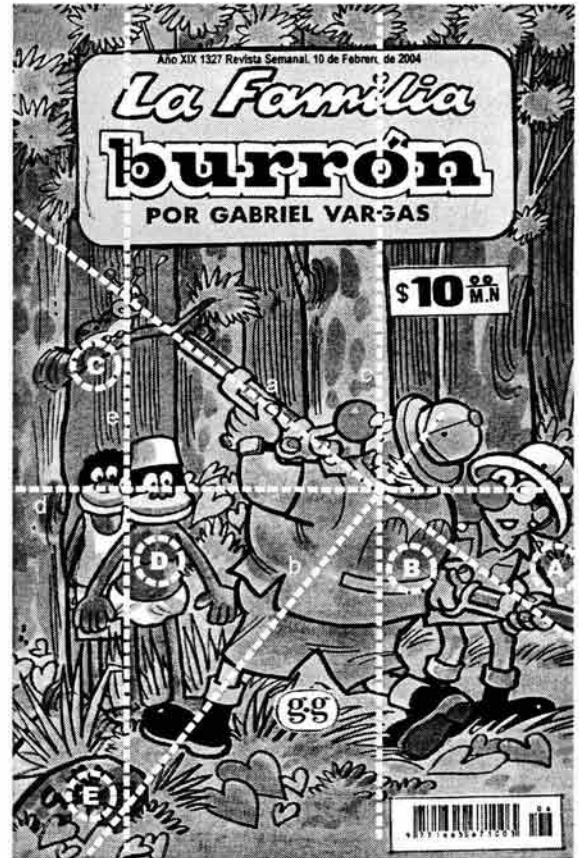


Figura 6.2.

### 3.6.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

Esto es un emparejamiento icónico en lo plástico.

### 3.6.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.6.3.2.4.1. Ethos nuclear.

«Complemento», «oposición» y «orden».

#### 3.6.3.2.4.2. Ethos autónomo.

La «oposición» de los significantes /Cristeta/ y /gusano/ nuevamente repiten y refuerzan algunos de los significados asociados por el ethos autónomo de las figuras icónicas: «absurdo», «ridículo», «sorpresa», «comicidad» etc. Los vértices del triángulo *abe* son el /gusano/, /Cristeta/ y la /roca/, adquiriendo una relación que los coloca como más significativos en el proyecto plástico de Agustín “Guti” Mejía. Los significantes /cargadores africanos/ y /Boba Licona/ están en un segundo plano. Así, los primeros pueden considerarse «más importantes», y los segundos «menos importantes». Ya quedó manifestada la importancia de la oposición /Cristeta/ y /gusano/ en la desviación retórica, pero ahora, lo que se manifiesta es la «presencia del autor» del enunciado porque la /roca/ también contiene la /firma/ del ilustrador. Así reafirma la «importancia» de su papel al recordarle al espectador su existencia, y lo asegura al colocar su /firma/, no en el centro del mensaje, pero sí /entrelazado con los significantes/ y en la /esquina inferior izquierda/, la cual es un punto de fuerte impacto visual para la percepción de la forma. Podría dar pie a una isotopía icónica «los significantes pasan por la presencia del ilustrador».

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| -Género                         | Comedia.   |
| -Tipo de portada                | Narrativa.   |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.  |
| -Técnica                        | Acuarela.  |
| -Tipo de signo                  | Icónico, actualizado por signos plásticos.   |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado doble F→L completo, filtrado simple F→D, L diferenciado y filtrado simple F→D, L diferenciado).  |
| -Desviaciones                   | Significante icónico que no pertenece al repertorio (el gusano). Estilización de las propiedades globales de los significantes. Orden de los elementos icónicos.   |
| -Tipo de retórica               | Icónicas del tipo y transformativa, e iconoplástica.   |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras icónicas: supresión-adjunción de coordinación (jerarquizada, no reversible), discretización de los trazos de los significantes (geometrización o estilización)<br>Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y la /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico).  |
| -Ethos                          | <b>Nuclear</b><br>Figuras icónicas: "aumento en la legibilidad de los significantes", "pluralización", "simplificación" y "asilamiento".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "complemento" y "oposición".<br><b>Autónomo</b><br>Figuras icónicas: "absurdo", "ridículo", "sorpresa", "exageración", "suavidad", "amabilidad", "inocencia", "gracia" y "comicidad".<br>Figuras iconoplásticas: se repiten y refuerzan los icónicos; "mayor importancia", "menor importancia"; "presencia del autor", isotopía icónica "los significantes pasan por la presencia del ilustrador".<br><b>Sácope</b><br>Figuras icónicas: isotopía icónica "La cacería de Cristeta Tacuche es cómica", "la cacería de un gusano es absurda".<br>Figuras iconoplásticas: isotopía icónica "cacería de un gusano"; isotopías proyectadas "Cristeta Tacuche cazando al gusano de Crispitín" y "la cacería es absurda". |

**Cuadro sinóptico de La Familia Burrón.**

### 3.6.3.2.4.3. Ethos sácope.

Es interesante que la puesta en relación de los significantes permita otra isotopía icónica «cacería de un gusano», la cual no es poco significativa. El grado cero general dado por la historia termina con «Cristeta» persiguiendo a «Crispitín Piaff» para castigar sus intentos de homicidio en su contra. Esto lo podemos proyectar en la ilustración si consideramos que el /gusano/ puede asociarse al personaje «Crispitín», y nos permitiría una isotopía proyectada «Cristeta Tacuche cazando al gusano de Crispitín». Otra isotopía proyectada estaría asociada a una actitud ecológica y defensora de los derechos de los animales si proponemos que «la cacería es absurda» a partir del enunciado.

## 3.7. Kalimán, el hombre increíble.

Kalimán, el hombre increíble.

Sin título

Portada: José Luis Gutiérrez García.

Óleo o gouache.

19.5 x 13.2 cms.

Litográfica y Editorial del Bajío.

Número 172.

México, 21 de Enero del 2002.

### 3.7.1. Características de la portada.

#### 3.7.1.1 Género de la historieta.

Probablemente *Kalimán* es junto con *El Santo*, uno de los superhéroes nacionales más populares del siglo XX, y sin duda, una de las historietas más leídas, aunque nació como el personaje de una serie radiofónica en 1963. Aunque siempre se le ha identificado como una serie de aventuras, cumple con todos los requisitos de los superhéroes: cánones grecolatinos de perfección física, ropas entalladas y superpoderes (en este caso de origen ocultista) que utiliza para derrotar al «mal». Matizado con una gran cantidad de misticismo oriental y mensajes morales, la historieta pretendía enaltecer valores mediante la «violencia blanca», es decir, usando la fuerza como último recurso y privilegiando el uso de la razón, evitando el uso ramplón del sexo y la violencia. Desafortunadamente, la historieta también se identifica con algo que se llamó «aventuras colonialistas»: un personaje caucásico (los creadores aceptaron que se basaron en actores como Tony Curtis y Rock Hudson para dibujar el personaje) situado en un contexto exótico que lucha contra las «fuerzas del mal» que amenazan a las comunidades, tanto locales como mundiales.

#### 3.7.1.2. Tipo de portada.

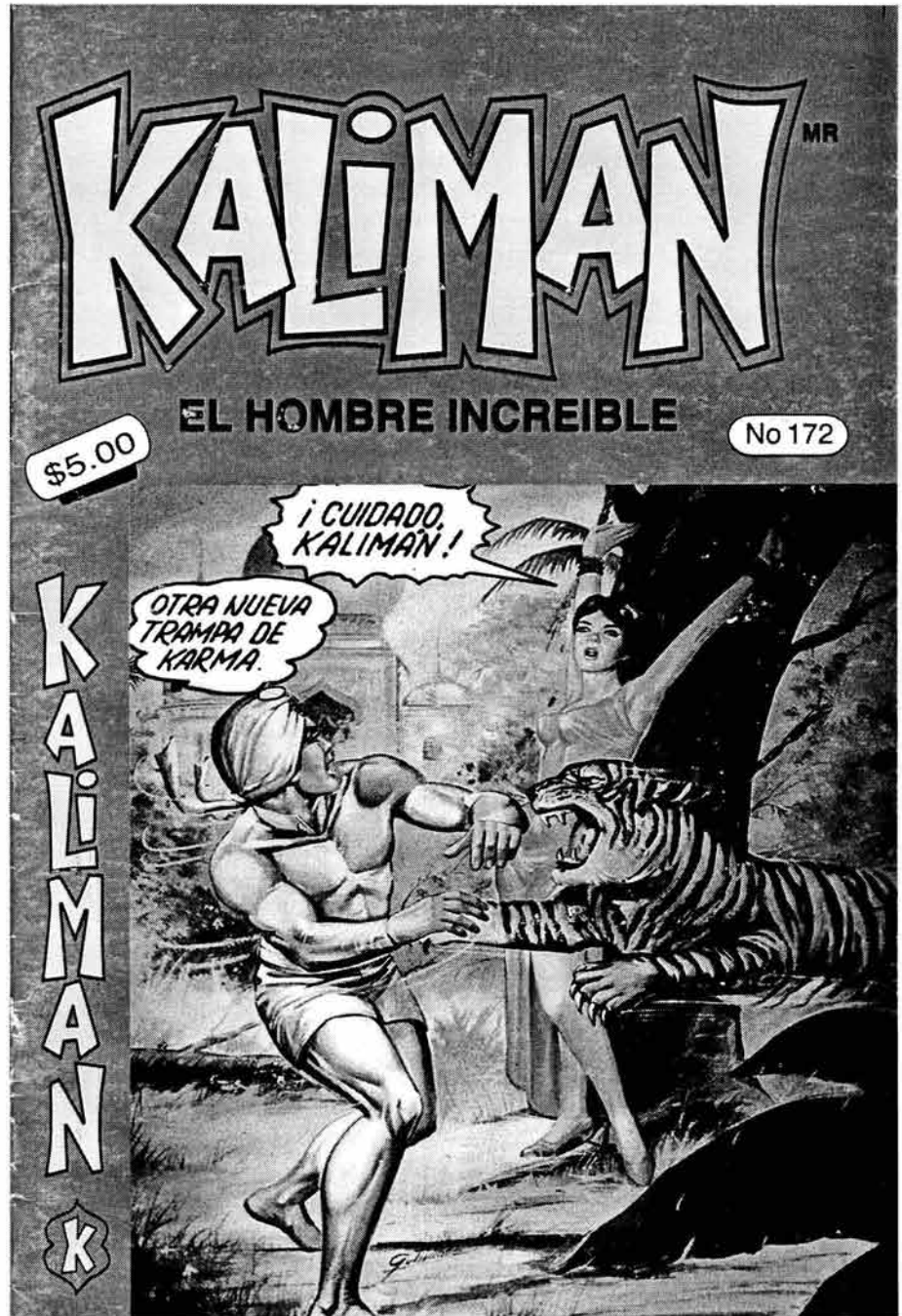
Narrativa.

#### 3.7.1.3. Tipo de ilustración.

Narrativa incompleta y complementa una frase.

#### 3.7.1.4. Técnica.

En la portada se aprecian pigmentos opacos (hay trabajo de claros sobre oscuros), que pueden corresponderse al óleo, al gouache y al acrílico. Por la época en la que se realizaron las



*Kalimán, el Hombre Increíble.*

ilustraciones (finales de los años sesenta), el primero y el segundo son las opciones a considerar.

### 3.7.2. Elementos del enunciado visual.

#### 3.7.2.1. Tipo de signo visual.

Iconicos, actualizados por signos plásticos. Pertenecen a la semiótica tipo I.

#### 3.7.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

La /ilustración/ (entidad de nivel n) está integrada por los subdeterminantes de nivel n-1 /hombre corpulento/, /tigre/, /mujer/, /árbol/, /jardín de palacio oriental/ y dos /globos de texto/. El primero está determinado por una /casca blanca/, /malla blanca/, /turbante blanco/ y tiene una /postura/ de /giro defensivo/. El segundo está /atacando/, /extiende sus garras/ y tiene las /fauces abiertas/, tras él se aprecia que una /cadena se rompe/, la cual pendía de un /collar/ en su /cuello/. La tercera viste /vestido largo rosa/, /zapatillas rosas/, tiene /cabello negro recogido/, está /atada/ de las /muñecas/ al /árbol/, y su expresión es de /sorpresa/. Uno de los subdeterminantes del /jardín/ es una /planta verde/ que aparece en la /esquina inferior derecha/, de la cual se ves /tres hojas/; al fondo del jardín se encuentra un /palacio oriental/. Sobre las dos figuras humanas, hay dos /globos de texto/, /aserrado/ el que apunta a la /mujer/, y /nimbado/ el que apunta hacia el /hombre/. En el nivel n+1 del análisis, la unidad englobante es la /portada/, y las unidades del mismo nivel n de la ilustración son el /título/, el cual aparece dos veces, un /logotipo/ y /texto informativo/.

#### 3.7.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Geométrica de proyección (dibujo bidimensional); analíticas de filtrado simple  $F \rightarrow S$ , L discretizado (sólo se han usado algunos colores para elaborar la ilustración); filtrado doble  $F \rightarrow L$  diferenciado (las pinceladas producen muchos valores, son suaves y degradados); y finalmente un filtrado simple  $F \rightarrow D$ , L diferenciado (impresión de la portada mediante offset).

### 3.7.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.7.3.1. Retórica icónica.

##### 3.7.3.1.1. Grados cero icónicos.

##### 3.7.3.1.1.1. Grados cero generales.

Hay dos: el dado por el repertorio de tipos y el proporcionado por la historia. En la historia tenemos que «Kalimán», el séptimo hombre de la dinastía de la diosa Kali, combate a su acérrimo enemigo «Karma», al cual conoce desde que eran compañeros en el mismo monasterio lama en los Himalayas. En este episodio, parte de la saga llamada «Los Samuráis» y publicada originalmente en 1968, «Kalimán», después de recobrar la vista y recuperarse físicamente, llega hasta la ciudad de Darjeé, buscando a «Karma». Allí es confundido con su enemigo por los guardias del soberano Abel Rajham, a los cuales derrota sin hacerles daño. Merodea el palacio de su enemigo, e intenta establecer contacto mental con «Solín», su joven discípulo y compañero, el cual está prisionero dentro, sin conseguirlo. Él es seguido por la joven «Lina», quien pretende ayudarlo. Dentro de palacio están, además del villano, su esclava «Ling», su guardaespaldas, el ciego «King-Go», y una «pantera» y un «tigre» llamados «Espíritu» y «Alma». En el palacio real mientras tanto, terminan de pasar los aspirantes al trono de Darjeé, quienes deben sacar la «espada sagrada» de un bloque de piedra, sin conseguirlo. El soberano Rajham se lamenta que ninguno sea el «elegido» y por lo tanto, no habrá quien defienda al reino en contra del malvado «Karma». En tanto, «Kalimán» a encontrado por donde ingresar a la residencia, procurando no delatar su presencia a los poderes telepáticos del mago tibetano. Sin embargo, la que es descubierta y aprisionada por «King-Go» es la joven «Lina», la cual es atada a uno de los árboles del jardín. Este momento es aprovechado por el «Hombre Increíble» para introducirse, pero es descubierto. «Karma» entonces lo percibe, y confirma que está siguiendo los pasos que él había previsto, por lo que no se preocupa, pues le ha deparado varias trampas. «Lina», al observar a «Kalimán» grita su nombre, y entonces las fieras se disponen a atacar, pues escuchar ese nombre es la clave para que procedan.

##### 3.7.3.1.1.2. Grados cero locales.

Podemos identificar los elementos del enunciado de la ilustración. El /hombre musculoso/ es «Kalimán», la /mujer atada/ es «Lina», el /tigre/ es «Espíritu», una de las fieras de «Karma», el /jardín/ es el interior de la «Guarida de Karma». Todos

estos significantes permiten establecer la isotopía icónica del enunciado como «ataque de un tigre», pero si añadimos los elementos esperados en base al código establecido por grado cero general establecido por la historia, podemos reformular esta isotopía icónica como «el ataque de Espíritu contra Kalimán», o inclusive como «Kalimán cayendo en la trampa de Karma». Dentro de los códigos establecidos por la historieta y el cine de aventuras, hay siempre un «héroe» y una «damisela en peligro» que se corresponden a «Kalimán» y «Lina», respectivamente, de donde se desprende otra isotopía icónica: «intento de rescate de la doncella por el héroe»

### 3.7.3.1.2. *Desviaciones.*

#### 3.7.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

No se percibe ninguna violación del repertorio de tipos. Todos los significantes se corresponden con nuestro repertorio de tipos.

#### 3.7.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

Aquí tampoco las transformaciones parecen haber sido selectivas, la homogeneidad parece ser la norma en este enunciado.

### 3.7.3.1.3. *Reducción de las figuras retóricas.*

Al no existir desviaciones, no hay figuras retóricas que reducir.

### 3.7.3.2. *Retórica iconoplástica.*

#### 3.7.3.2.1. *Grados cero iconoplásticos.*

##### 3.7.3.2.1.1. Grados cero generales.

Los significantes icónicos y plásticos deben coincidir. El orden de los objetos en el universo es entrópico. El grado cero es dado por la iconicidad.

##### 3.7.3.2.1.2. Grados cero locales.

Los elementos no deben tener un orden forzoso.

### 3.7.3.2.2. *Desviaciones iconoplásticas.*

A diferencia de la inexistencia de retórica icónica, en este punto si la hay. Los significantes han sido dispuestos de manera que se relacionan.

- Si trazamos un eje *d* que parta de la mirada de /Kalimán/ (*A*) y se extienda hasta la de /Espíritu/ (*B*), de este un eje *a* que llega hasta la mirada de /Lina/ (*C*), y otro *c* de esta otra vez a la de *A*, se forma un triángulo isósceles *acd* ladeado cuyo vértice más agudo queda dirigido hacia *A*. Si el eje *d* es extendido también se constituye como el eje de *B*. Si trazamos un eje horizontal *b* de la mirada de *A*, este se intersecta con el eje *a* a la altura del pecho de *C*, y se constituye como el centro de equilibrio de la ilustración, pues está en sección áurea (fig. 7.1.).
- Si trazamos otros dos ejes *e* y *f* que atraviesen las /extremidades/ de *B*, estos se reúnen en el extremo del eje *d* en *B*, formando un abanico de tres ejes que apuntan hacia *A*. Si trazamos los ejes de las /hojas de la planta/ (*D*) que se encuentra en la /esquina inferior derecha/, obtendremos también tres ejes, pero /curvados hacia abajo/. Finalmente, si se traza el eje de *AI* de la forma *A*, y de igual manera el eje *CI* de *C* y el /árbol/, tendremos otras dos curvas (fig. 7.2.).

El triángulo de ejes *acd* lleva las miradas de /Kalimán/, /Lina/ y /Espíritu/ de unos hacia los otros. Los tres ejes de las extremidades de /Espíritu/ apuntan hacia /Kalimán/. Tres también son los ejes de la /planta/ de la /esquina/. Las curvas de los ejes de /Kalimán/ y /Lina/ son similares, pero opuestas.



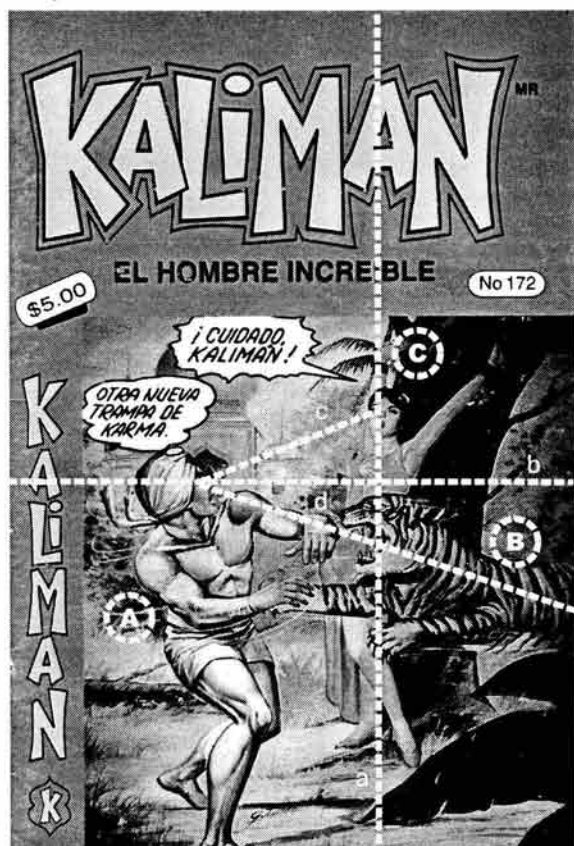


Figura 7.1.

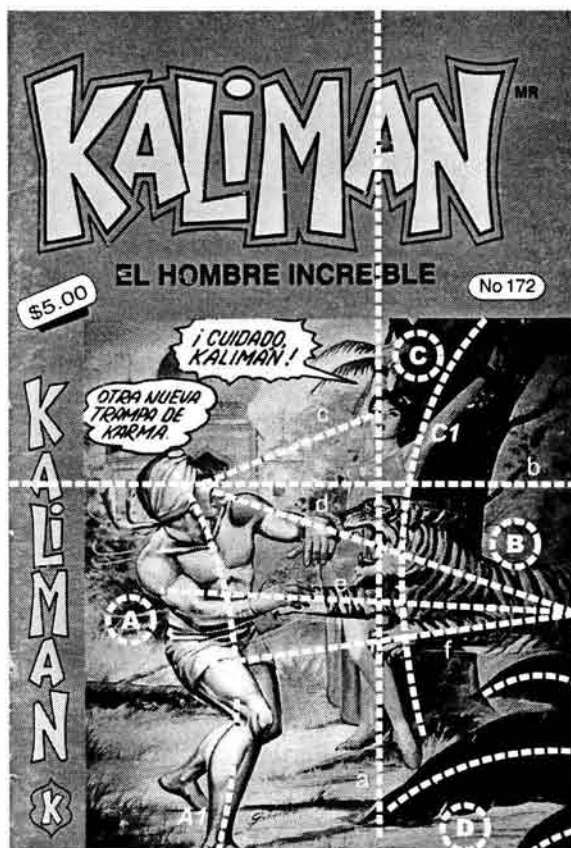


Figura 7.2.

### 3.7.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

Todas estas son emparejamientos icónicos en lo plástico (rimas plásticas), en donde la mediación entre los significantes icónicos es dada por un significante plástico (formemas de /orientación/ y /posición/).

### 3.7.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.7.3.2.4.1. Ethos nuclear.

«Complemento», «oposición» y «orden».

#### 3.7.3.2.4.2. Ethos autónomo.

Los /ejes/ que parten de «Espíritu» y llegan hasta «Kalimán», pueden reforzar la asociación del significado «ataque» dado por el iconismo, ya que si consideramos la curvatura del eje *CI* que está tras ellos, parecen ser «flechas disparadas por un arco» (isotopía proyectada). También es interesante notar que las /hojas de la planta/ parecen formar una «garra que asecha» también (otra isotopía proyectada).

#### 3.7.3.2.4.3. Ethos sácope.

La vestimenta de «Kalimán» está llena de simbolismos que se suman al ethos autónomo. El color /blanco/ es el más representativo símbolo de la «pureza espiritual», la «castidad», la «santidad», lo «sagrado», el «triunfo del espíritu sobre la carne». En el budismo también significa el «dominio de uno mismo» y la «redención». Estos son significados que pueden agruparse bajo el concepto del «bien», el cual a su vez es simbolizado por «Kalimán». La «garra» proyectada en la /planta/ puede simbolizar a «Karma», y por extensión, a todo lo que el «villano» de esta historia representa: la «ambición», el «mal», el «poder» etc.... Con estos elementos es posible crear otra isotopía proyectada: «Karma asecha a

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| -Género                         | Aventuras y superhéroes.   |
| -Tipo de portada                | Narrativa.   |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.  |
| -Técnica                        | Óleo o Gouache.  |
| -Tipo de signo                  | Iconico, actualizado por signos plásticos.   |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado doble F→L diferenciado, filtrado simple F→S, L discretizado y filtrado simple F→D, L diferenciado).  |
| -Desviaciones                   | Orden de los elementos icónicos .  |
| -Tipo de retórica               | Iconoplástica.   |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico).   |
| -Ethos                          | <p><b>Nuclear</b><br/>Figuras iconoplásticas: "complemento", "orden" y "oposición".</p> <p><b>Autónomo</b><br/>Figuras iconoplásticas: reforzamiento de la isotopía icónica "ataque"; isotopías proyectadas "flechas disparadas por un arco", "garra que asecha".</p> <p><b>Sácope</b><br/>Figuras iconoplásticas: isotopías proyectadas "Karma asecha a Kalimán", "lucha del bien contra el mal".</p> |

#### **Cuadro sinóptico de Kalimán.**

Kalimán». A partir de esta se puede crear una más general que también es la isotopía recurrente, proyectada o no, de las historietas de superhéroes: «lucha del bien contra el mal».

### **3.8. Memín Pinguín (Memín Pingüín).**

Memín Pinguín.

“Maracas”

Portada: Sixto Valencia Burgos.

Acuarela.

19.8 x 13.6 cms.

Grupo Editorial Vid S.A. de C.V.

Año 1, Número 11.

México, 11 de Julio de 2002.

#### **3.8.1. Características de la portada.**

##### **3.8.1.1 Género de la historieta.**

El melodrama es el género que dominó la escritora Yolanda Vargas Dulché, probablemente la más importante escritora de historietas y telenovelas mexicana. De entre las numerosas historias que escribió, Memín Pinguín (o Pingüín, como también se le conoció) es uno de los títulos que reflejan la vida y los problemas de la clase pobre, del arrabal y la picaresca infantil, matizado con grandes dosis de maniqueísmo y moralina. El éxito de este tipo de historias es lo que ha proyectado a nivel internacional las telenovelas mexicanas, las cuales son conocidas y admiradas hasta en China.

##### **3.8.1.2. Tipo de portada.**

Narrativa, pues apreciamos una escena en donde los personajes desarrollan una acción.

### 3.8.1.3. Tipo de ilustración.

Narrativa incompleta (no sabemos los motivos por los que los personajes actúa, ni sabemos las consecuencias de ello) y acompaña un texto (el título de la historieta y el subtítulo del episodio).

### 3.8.1.4. Técnica.

La transparencia del color nos indica se utilizó acuarela en la ilustración, aunque algunas luces han sido hechas mediante pigmento opaco blanco (tal vez gouache).

## 3.8.2. Elementos del enunciado visual.

### 3.8.2.1. Tipo de signo visual.

Iconico, actualizado por signos plásticos. Pertenece a la semiótica tipo 1.

### 3.8.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

La ilustración está determinada por los significantes /niño negro/ al /centro/, el cual tiene como determinantes /playera blanca con franjas azules/, /gorra azul y blanca con una M al frente/, /pantalones azules/ y /calzado deportivo blanco/, su /cuerpo/ se /contornea/ mientras sostiene dos /maracas/ en las /manos/, y su expresión es de /alegría/. A la /derecha/ un segundo /niño de pelo negro/, con /pantalón de peto/ y /camisa a cuadros/; tiene el /puño izquierdo cerrado/ y parece estar /cantando/. /Detrás/ del primero hay un tercer /niño de cabello rizado oscuro/, con una /gorra café/ y /camisa roja/; también está /cantando/, aunque su expresión es /seria/. A la izquierda un cuarto /niño rubio y de anteojos/, lleva /camisa y suéter rosas/ con /corbata/, /pantalón corto negro/ y /medias rosas/; se /contornea/ un poco y levanta el /puño derecho/ y /canta/ como los otros. /Detrás/ de todos ellos se ven /mesas/, /sillas/ y algunas /personas/. Del /techo/ cuelgan /cortinas rojas/, y en general, la /iluminación es rojiza/. La portada está conformada por la



Memín Pinguín.

/ilustración/, el /título de la historieta/, el título de episodio/, el /logotipo de la editorial/ y /texto informativo/.

### 3.8.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Geométricas de proyección, analíticas de filtrado doble  $F \rightarrow L$  discretizado (trazos con algunas transiciones), filtrado simple  $F \rightarrow L$ ,  $S$  discretizado (se usaron algunos colores para realizar la ilustración), y finalmente un filtrado simple  $F \rightarrow D$ ,  $L$  diferenciado (producido por la impresión de la portada).

### 3.8.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.8.3.1. Retórica icónica.

##### 3.8.3.1.1. Grados cero icónicos.

###### 3.8.3.1.1.1. Grados cero generales.

El dado por el repertorio de tipos, y el la historieta misma. La segunda nos dice que «Guillermo», o «Memín Pinguín» como le dicen, es un niño de aproximadamente 10, hijo de padres negros cubanos llegados a México, es travieso, inquieto, de buen corazón, pero pícaro de vez en cuando. Su padre murió y vive sólo con su madre «Eufrosina», una mujer obesa. Ella es el estereotipo de la mujer pobre mexicana, sufrida, pero trabajadora y buena, que lava ropa ajena o realiza labores de limpieza. Él va en tercer grado de primaria y tiene como amigos a «Carlos» al que le llaman «Carlangas», un niño cuya madre es «Isabel», ambos fueros abandonados por el padre; a «Ernesto», o «Ernestillo», hijo de carpintero y huérfano de madre; y «Ricardo», un hijo de familia «rica». La historieta desarrolla como temas la vida cotidiana de las clases pobres de México, el amor entre padres e hijos, la amistad entre los niños, la diferencia de clases y en general los problemas de la sociedad en los años sesenta. En este episodio, «Carlangas» ha escuchado rumores de que su madre trabaja como cabaretera por las noches, y desea averiguarlo, así que Memín y el resto de sus amigos deciden acompañarlo. Para poder entrar a los cabarets, Memín tocará unas maracas y bailará, mientras los demás cantan, fingiendo así ser cantantes callejeros, lo que Carlos aprovechará para buscar a su madre. Mientras, Isabel se lamenta frente a su amiga «Irene» de la vida que lleva y que no desea que su hijo se entere de eso, ni del abandono de su padre, a quien él cree muerto. Justo en el momento en que llegan los niños al centro nocturno, un «borracho» que insistentemente molesta a Isabel la golpea ante la negativa de ella a bailar, el niño al ver la escena, defiende a su madre del tipo y consigue derrotarlo a puñetazos. Carlos, molesto y triste de ver que los rumores eran ciertos, intenta alejarse de su madre, la cual llora y le pide perdón por no haberle dicho la verdad. El borracho aquél se levanta y saca un revolver, dispara contra el chico, pero Isabel se interpone recibiendo el impacto en el brazo. Carlos deja fuera de combate al agresor con un botellazo, e intenta reconfortar a su madre. Ella le suplica que abandone el lugar antes de que llegue la «policía», pero el no quiere dejarla y le pide perdón. Isabel suplica a los otros niños para que se lo lleven cuando están a punto de entrar los policías.

###### 3.8.3.1.1.2. Grados cero locales.

En la ilustración los significantes son: el /niño negro/ es «Memín Pinguín». El /niño de pelo negro/ es «Ernestillo». El /niño de cabello rizado oscuro/ es «Carlos». Y el /niño rubio y de anteojos/ es «Ricardo». El lugar donde se encuentran es un «cabaret», pero no podemos determinar si es en donde ocurren los hechos. Las acciones de los personajes y su redundancia establecen la isotopía icónica: «niños cantando y bailando». El grado cero general establecido por el código previo de la historia produce la isotopía de la ilustración que se le corresponde: «los niños buscando a Isabel».

##### 3.8.3.1.2. Desviaciones.

###### 3.8.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

Los tipos que aparecen en la portada se corresponden con los del repertorio, no hay violación de él.

###### 3.8.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

Las transformaciones no han sido homogéneas en los significantes /niños/, pues /Memín/ está más estilizado que los demás. Sus /formas/ son más /redondeadas/ (geometrización), y esto constituye una alotopía. Existe otra alotopía, los significantes /niños/ están a /colores/, mientras que el contexto está en /colores rojizos/. La ilustración representa una escena dentro de un cabaret, en donde la iluminación roja es la norma. Esta debería aplicarse de manera homogénea a todos los significantes, sin embargo, hemos notado que no es así.

### 3.8.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.

#### 3.8.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

No existen.

#### 3.8.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.

La estilización es una discretización de los trazos que conforman las propiedades globales de un significante icónico, es decir, una supresión de líneas. Los significantes a colores dentro de un contexto con un filtrado, es una supresión del mismo.

### 3.8.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.8.3.1.4.1. Ethos nuclear.

La estilización produce un «aumento en la legibilidad de un enunciado visual», pero en este caso también «extrae algunos rasgos presentes». La supresión produce «aislamiento» e «individualidad».

#### 3.8.3.1.4.2. Ethos autónomo.

La estilización de /Memín Pinguín/ tiene como finalidad el de extraer y resaltar el carácter «gracioso» y «bondadoso» del personaje. Las /formas redondeadas/ se identifican como «amables», «graciosas» y «suaves», a diferencia de las /formas agudas/ que son «agresivas» y «rudas». Así, los personajes como «Memín» que están ligeramente caricaturizados son fácilmente aceptados, y en este caso particular, refuerzan sus cualidades psicológicas desarrolladas en la historieta. El aislamiento de los significantes /niños/ mediante la supresión del filtrado indica su «mayor importancia».

#### 3.8.3.1.4.3. Ethos sácope.

El resultado en el contexto es de reforzamiento del ethos anterior. La contraposición de las formas de /Memín/ y los otros /niños/ refuerzan los significados «gracioso» y «amable» del primero. El contexto de todos ellos hace que «resalten», reforzando de alguna manera el significado anterior de «mayor importancia». Este contexto serviría de base para una isotopía icónica que se definiera como «graciosa» o «alegre», pero la expresión del significante /Carlos/ es de «preocupación» y hasta «angustiosa» por la situación que transcurre en la historia. La redundancia no es total en el enunciado y, por el contrario, los significados que pudiera asociar /Carlos/ pasan a ser muy importantes, al grado que se puede formular la isotopía icónica en base a él: «la angustia de Carlos por encontrar a su madre».

### 3.8.3.2. Retórica iconoplástica.

#### 3.8.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.

##### 3.8.3.2.1.1. Grados cero generales.

El orden de las cosas es entrópico. Los significantes icónicos y plásticos deben coincidir.

##### 3.8.3.2.1.2. Grados cero locales.

No se espera que haya un orden especial de los elementos del enunciado.

#### 3.8.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.

Los significantes han sido puestos en relación debido a su /posición/ y /orientación/.

- Si la superficie de la ilustración es dividida en cuatro partes iguales, tanto a lo largo, como a lo ancho, y trazamos los ejes *a*, *b* y *c* horizontales, y los ejes *d*, *e* y *f* verticales en las divisiones anteriores, veremos que la distribución de las /formas/ de los significantes /niños/ (*A*, *B*, *C* y *D*) se corresponde con esos ejes (fig. 8.1.).
- Si trazamos los ejes del movimiento correspondiente a las /formas/ /Memín/ (*A*), /Ernestillo/ (*B*) y /Ricardo/



Figura 8.1.



Figura 8.2.

(D), tendremos tres líneas sinuosas del mismo tipo *A1*, *B1* y *C1* (fig. 8.2.).

En el /primer cuarto superior/ de la ilustración, discurren las /bases/ correspondientes a la /estructura del techo/, si trazamos sus ejes *g* y *h*, se intersectarán casi en el centro de los ejes verticales, y si consideramos los ejes *d* y *f*, entre todos forman un rectángulo central en donde queda inscrito el /título de la historieta/ (fig. 8.3.).

La distribución de las /formas/ *A*, *B*, *C* y *D* ha queda equilibrada entre ellos en el área de la ilustración, y casi abarcan su totalidad. La sinuosidad de los ejes de las *A*, *B* y *D* es muy parecida, relacionándolos como si fueran variaciones de una misma forma sinuosa arquetípica que los englobara. Los ejes *d* y *f* llevan subrepticamente la mirada hacia el /título de la historieta/, fungiendo como indicadores e integrándola a la ilustración. El grado concebido no preveía la supresión-adjunción de los formemas /orientación/ y /posición/

### 3.8.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

Estas acciones deliberadas del dibujante Sixto Valencia son emparejamientos icónicos en lo plástico. La mediación que pone en relación a los significantes icónicos es de carácter plástico (los formemas).



Figura 8.3.

### 3.8.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.8.3.2.4.1. Ethos nuclear.

«Oposición», «complementación» y «orden».

#### 3.8.3.2.4.2. Ethos autónomo.

El «orden» impuesto a los significantes en el enunciado produce «equilibrio», «estabilidad», y por lo tanto «inmovilidad» y «simetría». Esto se desprende tanto de la /posición/ de los /niños/ como de la del /título de la historietita/. Este «orden» tan «rígido» se ha matizado con la /sinuosidad/ de las formas. Estas asocian significados como «movimiento», «ritmo» y hasta «alegría», los cuales se contraponen a los anteriores.

#### 3.8.3.2.4.3. Ethos sácope.

El contexto de los significados establece una isotopía icónica como «los niños son alegres hasta en los peores lugares». De aquí se parte para formular isotopías proyectadas como «ante los problemas hay que estar alegre» o «hay que tomarse la vida menos en serio», las cuales son parte de la fórmula escapista del melodrama picaresco y moral de estas historietas y telenovelas.

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| -Género                         | Melodrama infantil.  |
| -Tipo de portada                | Narrativa.   |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.  |
| -Técnica                        | Acuarela.  |
| -Tipo de signo                  | Icónico, actualizado por signos plásticos.   |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado doble F→L discretizado, filtrado simple F→S, L discretizado y filtrado simple F→D, L diferenciado).  |
| -Desviaciones                   | Significante icónico con una transformación no homogénea (estilizada), significantes icónicos con colorers distintos a los esperados. Orden de los elementos icónicos.   |
| -Tipo de retórica               | Icónica transformativa e iconoplástica.  |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras icónicas: discretización de los trazos de un significante (geometrización o estilización), supresión de filtrado (significantes a colores).<br>Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y la /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico).   |
| -Ethos                          | <b>Nuclear</b><br>Figuras icónicas: "aumento en la legibilidad de un enunciado visual", "extracción de algunos rasgos presentes", "aislamiento" e "individualidad".<br>"Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "complemento" y "oposición"; tropo: "cambio".<br><b>Autónomo</b><br>Figuras icónicas: "amabilidad", "gracia", "suavidad" y "mayor importancia". Figuras iconoplásticas: "equilibrio", "estabilidad", "inmovilidad", "simetría", "rigidez", "movimiento", "ritmo" y "alegría".<br><b>Sácope</b><br>Figuras icónicas: refuerzo de los anteriores significados; isotopía icónica: "la angustia de Carlos por encontrar a su madre". "Figuras iconoplásticas: isotopía icónica "los niños son alegres hasta en los peores lugares"; isotopías proyectadas "ante los problemas hay que estar alegre", "hay que tomarse la vida menos en serio". |

### 3.9. Escuadrón Alpha.

Escuadrón Alpha.

“El encuentro”.

Portada: Nathan Sifuentes.

Análogo-digital.

25.4 x 19.2 cms.

Manga Mix.

Vol. 1.

Monterrey N.L. México, Marzo del 2003.

#### 3.9.1. Características de la portada.

##### 3.9.1.1 Género de la historieta.

Superhéroes. Esta historieta es producto de una clara influencia de comics como X-Men, Fantastic Four o Justice League. La historia mezcla elementos de ciencia ficción con el humor y situaciones del ámbito nacional, que hacen transitar la historia entre las aventuras de superhéroes con cierta comicidad.

##### 3.9.1.2. Tipo de portada.

Narrativa.

##### 3.9.1.3. Tipo de ilustración.

Narrativa incompleta y acompaña un texto.

##### 3.9.1.4. Técnica.

El color fue aplicado con un software, y el trazo probablemente con plumilla y tinta, la técnica es análogo-digital.

#### 3.9.2. Elementos del enunciado visual.

##### 3.9.2.1. Tipo de signo visual.

Iconico, actualizado por signos plásticos. Pertenecen a la semiótica tipo 1.

##### 3.9.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

La ilustración está estructurada por los subdeterminantes /hombre encapuchado/ en el /cuadrante superior derecho/, entre sus determinantes tiene /malla blanca ajustada/, /botas, guantes y capucha cafés/, su /postura/ es la de estar /flotando/, emite un /destello alrededor de su cuerpo/ y su expresión es de /enfado/. En el /cuadrante superior izquierdo/, está un segundo /hombre de cabello café/ y que también /flota en el aire/, viste /malla gris entallada/ con /adornos rojos/, /capa color vino/, /guantes y botas negras/, su expresión es /seria/. En el /cuadrante inferior izquierdo/ hay un tercer /hombre de cabello negro/, está determinado por una /diadema con barbiquejo metálicos/, /malla azul oscuro y claro/, /coderas/, /rodilleras/, y /cinturón metálico/, sus /manos/ despiden unas /ondas/ y su expresión es de /enojo/. En el /cuadrante inferior derecho/ está una cuarta /figura/, pero su forma es /fantasmagórica/, de color /naranja/, /cabellera en forma de picos/ y en su /mano derecha/ lleva un /guante con dedos descubiertos/. A la falta de extremidades inferiores, /tras de sí/ se extiende una /estela/ que /discurre entre los dos anteriores personajes/ y su expresión también es de /molestia/. /Detrás de ellos/ se aprecian dos /edificios/ y /en medio/ una /calle/. Hacia arriba, en el nivel n+1 la /portada/ está determinada por la /ilustración/, el /título de la historieta/, el /logotipo del editorial/ y /texto informativo/.

##### 3.9.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Geométricas de proyección en el dibujo; analíticas de filtrado doble F→L completo en el dibujo de los significantes (se



producen sólo dos valores en la transición de los trazos); de filtrado simple  $F \rightarrow S$ ,  $L$  discretizado en el color aplicado (sólo se usaron algunos colores); y de filtrado simple  $F \rightarrow D$ ,  $L$  diferenciado en la impresión de la portada.

### 3.9.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.9.3.1. Retórica icónica.

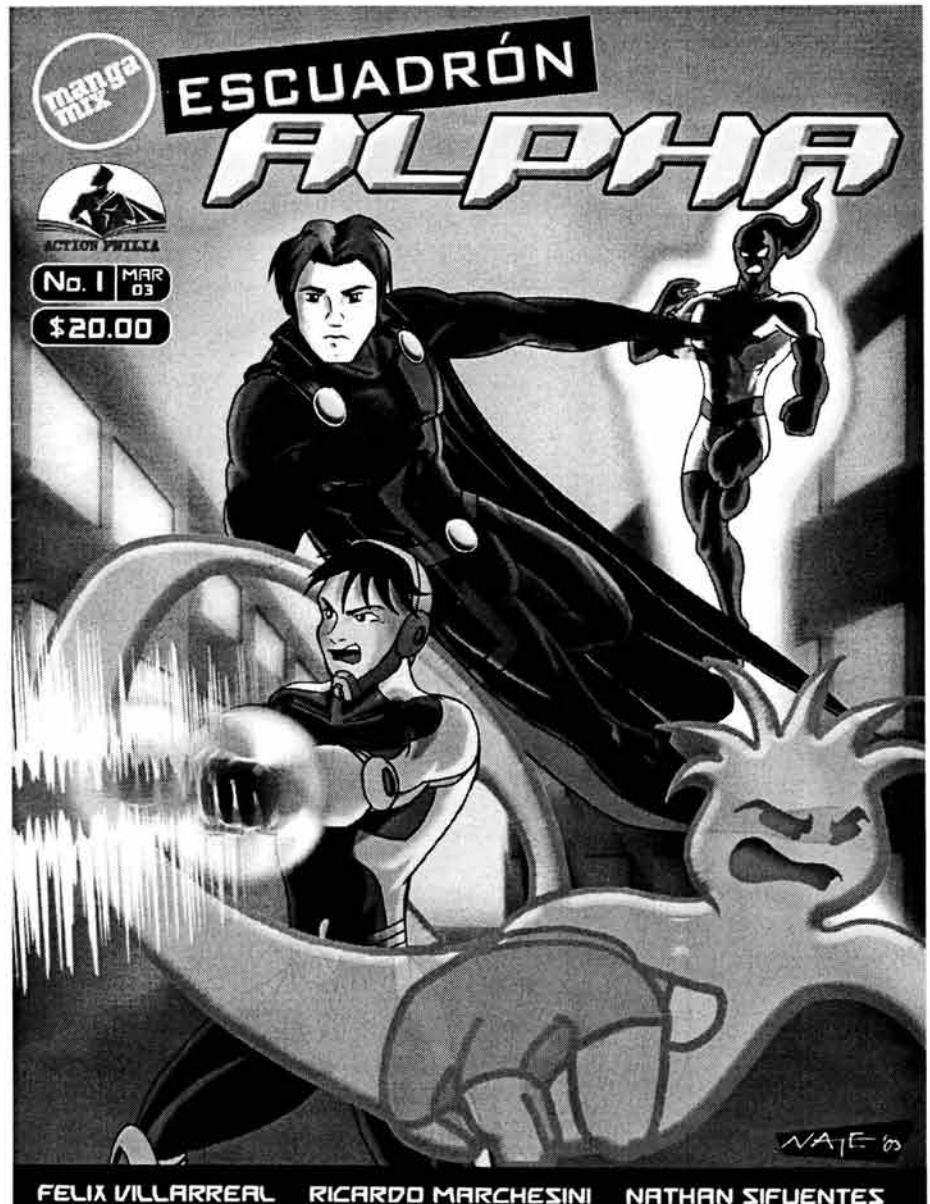
##### 3.9.3.1.1. Grados cero icónicos.

##### 3.9.3.1.1.1. Grados cero generales.

Dado por el repertorio de tipos y el código de la historieta. La historia se desarrolla en la ciudad futurista «Alpha City», diez años después de la «batalla de Bangdash». Esta es una metrópoli moderna, llena de perseverancia y honradez, pero donde el crimen es algo común. «Alphaman» (que en realidad es el periodista «Marco Castellano») es un superhéroe proveniente de otra dimensión (en donde se llamaba «Holok») que se dedica a combatirlo. Entretanto, en los laboratorios Físico-Bioquímicos, los hermanos «Felipe», «Jorge» y «Guillermo» han sufrido mutaciones accidentales debidas a los experimentos de su fallecido padre, y como consecuencia de ello, han adquiriendo superpoderes, así que deciden hacerse superhéroes: Jorge produce inmensas ondas sonoras y se hace llamar «Ecko»; Guillermo produce y controla la electricidad y se designa como «Laser Guy»; y Felipe se recubre de una capa plástica y se autonombra «Gomita». El villano de la historia es el supermillonario político «Nicolás Zardokstiv», quien en realidad es «Zardok», un poderoso mago proveniente de la misma dimensión que Alphaman. Durante un mitin político de Zardokstiv, en donde se pronuncia por una política de intolerancia hacia los superhéroes, este libera mediante el poder del «talismán de Abni-Hur» una horda de monstruos llamados «Ñaka». Obligados por las circunstancias, los cuatro superhéroes se transforman en el mismo callejón, y revelan sus identidades secretas. Zardok se transforma con el poder del talismán y enfrenta a los superhéroes, quienes deben trabajar juntos para derrotarlo a él y a los monstruos que invocó.

##### 3.9.3.1.1.2. Grados cero locales.

El grado cero local es dado por la redundancia del enunciado y



Escuadrón Alpha.

por la existencia del grado cero general. Se espera que los significantes de la portada se correspondan con el grado cero general: el significante /hombre encapuchado/ es «Laser Guy», el /hombre de cabello café/ es «Alphaman», el /hombre de cabello negro/ es «Ecko» y la /figura fantasmagórica/ es «Gomita», el lugar en donde se encuentran probablemente sea el «callejón de Alpha City» donde se conocieron, aunque no hay elementos que nos confirmen esto. Como isotopía del enunciado se puede proponer «reunión del escuadrón Alpha» o «el Escuadrón Alpha combatiendo contra Zardok».

### 3.9.3.1.2. *Desviaciones.*

#### 3.9.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

De los significantes que observamos, tres de ellos (los /hombres/) no son violaciones del tipo si consideramos que sus /propiedades globales/ no violan el repertorio del tipo, ni sus /vestimentas/ lo son; sin embargo, entre sus propiedades conceptuales el «tener superpoderes» y, por lo tanto, «poder volar» o «emitir ondas sonoras» o «eléctricas» si son una violación del repertorio. El significante /Gomita/ (grado percibido) si es un claro elemento inesperado por el repertorio de tipos (grado concebido).

#### 3.9.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

Las transformaciones tampoco son homogéneas. Los tres /hombres/ están perfilados con /líneas negras/, /Gomita/ lo está con color /naranja/, y los /edificios de fondo/ no lo están. Esto constituye una alotopía.

### 3.9.3.1.3. *Reducción de las figuras retóricas.*

#### 3.9.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

Los significantes /Laser Guy/, /Alphaman/ y /Ecko/ son figuras retóricas del tipo por adjunción de determinantes (se les han sumado a los rasgos conceptuales de los «seres humanos» otros elementos), formando una figura por incoordinación. /Gomita/ es una figura por supresión-adjunción de elementos coordinados, no jerarquizada y no reversible, es decir, forma un tipo nuevo en donde no hay intersección semántica, ni un determinante subordina a otro.

#### 3.9.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.

Si aceptamos que el filtrado doble  $F \rightarrow L$  completo es la base de las transformaciones, entonces la figura de /Gomita/ es una supresión-adjunción de filtrado, al cambiar el color de su contorno. Los /edificios/ carecen de este filtrado, y sus formas nacen de las transiciones de los campos de color. Esto es una supresión de filtrado.

### 3.9.3.1.4. *Ethos de las figuras retóricas.*

#### 3.9.3.1.4.1. Ethos nuclear.

La adjunción de determinantes produce un «inserción en una serie infinita». La supresión-adjunción tanto de elementos coordinados como de filtrados «pluralización» y «fusión». La supresión de un filtrado corresponde a «aislamiento» e «individualidad».

#### 3.9.3.1.4.2. Ethos autónomo.

Las figuras de los /superhéroes/ producen asociaciones de significados tales como «increíble», «extraordinario» o «fantástico», y dependiendo de las propiedades globales individualidades asociarán significados distintos cada uno. Por ejemplo, /Gomita/ se asocia con «elasticidad», /Ecko/ y /Laser Guy/ «peligrosidad», además de que los tres muestran «agresividad». Mientras que /Alphaman/, al no mostrarse agresivo, asocia «confianza» y «seguridad». Las figuras de los filtrados en cambio «individualizan» y «resaltan la importancia» de esos significantes en su contexto.

#### 3.9.3.1.4.3. Ethos sácope.

El contexto es hasta cierto punto «neutral», y no interfiere con los significados asociados en el ethos autónomo, así que estos sólo se refuerzan. Una isotopía icónica sería «los superhéroes son extraordinarios». Otra podría ser «los superhéroes son agresivos y peligrosos».

### 3.9.3.2. Retórica iconoplástica.

#### 3.9.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.

##### 3.9.3.2.1.1. Grados cero generales.

Los significantes icónicos y plásticos deben coincidir (ley de concomitancia). El orden de las cosas es entrópico. El grado cero está dado por la iconicidad de las cosas.

##### 3.9.3.2.1.2. Grados cero locales.

No debe existir un orden forzoso de las unidades del enunciado.

#### 3.9.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.

El orden de los significantes ha sido acentuado y han sido puestos en relación.

- Trazando los ejes de los contornos de los /edificios/, obtenemos los ejes diagonales *c* y *d* que se intersectan a la altura de la /codera izquierda/ de /Ecko/ (*B*). Si a partir de allí trazamos los ejes vertical y horizontal, obtendremos *a* y *b*. Este es el punto de equilibrio de la ilustración, ya que está en sección áurea. Si a partir del centro de la /cabeza/ de /Laser Guy/ (*D*) trazamos sus ejes centrales *e* y *f*, se puede formar un /rectángulo/ virtual *abef* con la intersección de ellos y los otros dos ejes verticales y horizontales, cuyos /vértices/ casi coinciden con la distribución de las /cabezas/ de los significantes *B* y *D* y de /Gomita/ (*A*) y /Alphaman/ (*C*) (fig 9.1.).
- Si trazamos un eje curvo *C1* siguiendo la forma de *C* desde su /brazo izquierdo/, pasando por sus /hombros/ y continuándose hasta su /pierna derecha/, este cruzará a los otros tres significantes *A*, *B* y *D* en su parte superior. Este eje curvo es similar al de la forma del significativo *A* (*A1*). La /dimensión/ de los significantes se /incrementa/ a partir de *D*, hasta llegar a *A*, formando un ritmo de /dimensiones/ (fig. 9.2.).

Los significantes *A*, *B*, *C* y *D*, han sido puestos en relación gracias al rectángulo virtual *abef* que los distribuye; y al eje



Figura 9.1.

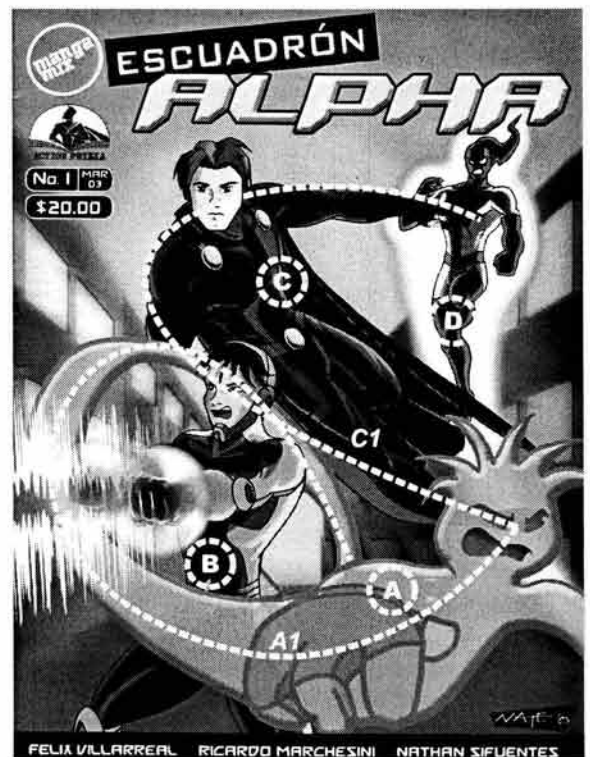


Figura 9.2.

curvo *CI* que los une a todos. Este último eje es similar al eje *AI*, por lo que ambos parecieran pertenecer a una eje curvo *arquetípico* que los englobara, y a las /dimensiones/ de los significantes, los cuales van de /menor/ a /mayor/ a partir de *D*.

### 3.9.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

La /orientación/, la /forma/, la /dimensión/ y la /posición/ de los significantes sirven de mediación para relacionar a los significantes icónicos, que se influyen mutuamente. Es un emparejamiento icónico en lo plástico (rimas plásticas)

### 3.9.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.9.3.2.4.1. Ethos nuclear.

«Complemento» y «oposición».

#### 3.9.3.2.4.2. Ethos autónomo.

La distribución de los significantes produce «orden», «equilibrio» y «unidad». Estos son conceptos que forman parte de

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| -Género                         | Superhéroes.  |
| -Tipo de portada                | Narrativa.  |
| -Tipo de ilustración            | Narración incompleta/complementa una frase.   |
| -Técnica                        | Análoga-digital.  |
| -Tipo de signo                  | Icónico, actualizado por signos plásticos.  |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado doble F→L completo, filtrado simple F→S, L discretizado y filtrado simple F→D, L diferenciado).   |
| -Desviaciones                   | Significantes icónicos que no pertenecen al repertorio (/superhéroes/). Transformaciones heterogéneas. Orden de los elementos icónicos.   |
| -Tipo de retórica               | Icónica del tipo e iconoplástica.   |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras icónicas: adjunción de elementos coordinados, supresión-adjunción de coordinación (no reversibles y no jerarquizadas), supresión-adjunción de filtrado, supresión de filtrado. Figuras iconoplásticas: supresión-adjunción de /posición/ y la /orientación/ de las formas (emparejamiento icónico en lo plástico).  |
| -Ethos                          | <p><b>Nuclear</b><br/>Figuras icónicas: "inserción en una serie infinita", "pluralización", "fusión", "aislamiento" e "individualidad".<br/>Figuras iconoplásticas: "complemento" y "oposición".</p> <p><b>Autónomo</b><br/>Figuras icónicas: "peligrosidad", "agresividad", "increíble", "extraordinario", "fantástico", "elasticidad", "confianza", "seguridad", "individualidad" y "mayor importancia".<br/>Figuras iconoplásticas: "orden", "equilibrio", "unidad", "vitalidad", "movimiento", "elasticidad" y "estela".</p> <p><b>Sácope</b><br/>Figuras icónicas: isotopías icónicas "los superhéroes son extraordinarios" y "los superhéroes son agresivos y peligrosos".<br/>Figuras iconoplásticas: isotopías icónicas "el Escuadrón Alpha es un equipo de superhéroes que lucha unido contra Zardok", "el Escuadrón Alpha avanza en su lucha contra Zardock"; isotopía pyoyectada "lucha entre el bien y el mal".</p> |

**Cuadro sinóptico de Escuadrón Alpha.**

los «principios» que los «superhéroes» defienden. Se podría decir que hay una convergencia conceptual en el plano del contenido entre el código plástico y el código de las historietas. En los códigos plásticos, cuando una «composición» tiene forma /espiral/, se le atribuye un significado de «vitalidad» si la espiral se orienta hacia fuera, lo cual ocurre debido a la /posición/ y /dimensión/ de los significantes, los cuales indican que el /ritmo/ es /creciente/ de /adentro hacia afuera/, lo cual implica un «movimiento». La /forma alargada/ de /Gomita/ asocia significados como «elástico», pero también parece como una «estela» (isotopía proyectada).

#### 3.9.3.2.4.3. Ethos sácope.

En la ilustración predominan los conceptos «equilibrio», «unidad» y «movimiento». Estos conceptos son la base para construir isotopías: «el Escuadrón Alpha es un equipo de superhéroes que lucha unido contra Zardok», «el Escuadrón Alpha avanza en su lucha contra Zardok» (isotopías icónicas). Como superhéroes que representan al bien se puede proyectar la isotopía «lucha del bien contra el mal».

### 3.10. Meteorix 5.9 No aprobado.

Meteorix 5.9 No aprobado.

Sin título.

Trazo: Jorge Break. Tinta: Carlos “lobo” Cuevas. Color: Ulises Grostieta.

Análogo-digital.

20 x 13.6 cms.

Editorial Toukan S.A. de C.V.

Año 3, Número 57.

México, 17 de Septiembre de 2003.

#### 3.10.1. Características de la portada.

##### 3.10.1.1 Género de la historieta.

Al igual que *Karmatrón* y *los Transformables*, esta historieta tiene una clara influencia del *manga* japonés, al cual se le han incorporado elementos autóctonos como el humor y el contexto nacionales. Es una historieta de superhéroes con elementos *cyberpunk*, tratada con un fuerte tono paródico.

##### 3.10.1.2. Tipo de portada.

Figurativa.

##### 3.10.1.3. Tipo de ilustración.

Complementa una frase.

##### 3.10.1.4. Técnica.

Análoga-digital. El dibujo se realizó a lápiz y posteriormente se entintó y escaneó. El trabajo de la portada es destacable, la aplicación del color y los degradados digitales se asemejan mucho a los resultados conseguidos por medios análogos, algo que necesita de gran destreza y práctica.

#### 3.10.2. Elementos del enunciado visual.

##### 3.10.2.1. Tipo de signo visual.

Icónico, actualizado por signos plásticos. Pertenece a la semiótica tipo 1.

### 3.10.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.

Los determinantes de la portada son la /ilustración/, el /título/ y /texto informativo/. Variando nuevamente el nivel de análisis y centrándonos en la /ilustración/ como nuestro siguiente enunciado, las unidades estructurales que la determinan al nivel n-1 son /joven rubia/ al /centro/ determinada por /espada/, /chaqueta y pantalón amarillos/, /cabello recogido/ y /ojos azules/. En el /cuadrante superior izquierdo/ hay un /hombre joven/ determinado por /sombreo/ y /gabardina/; su /brazo derecho/ está /extendido/ y /señala con la mano enguantada/ de la que se /emite un destello/. En el /cuadrante superior derecho/ se observa un /rostro de hombre/ con /goggles/, /gorra/, /mascarilla/ que le cuelga del /cuello/, y /peinado alzado/. En el /cuadrante inferior derecho/ hay un /rostro de hombre maduro/ con /monóculo/, /bigotillo/ y /peinado hacia atrás/, su /brazo izquierdo/ está /levantado/. En el /cuadrante inferior izquierdo/ vemos un /rostro femenino/ de /cabello lacio al hombro/ y /chaqueta/ con /corbata/. La /expresión/ de todos los significantes anteriores es /adusto/, excepto en la segunda /figura femenina/, la cual /sonríe maliciosamente/. /Detrás/ de la primer /figura femenina/ se encuentra una /franja negra vertical/ que divide en dos a la /ilustración/; y finalmente, tras ellos el /fondo/ es /amarillo con tres tonos/.

### 3.10.2.3. Tipo de transformaciones operadas.

Geométrica de proyección al representar en un dibujo en dos dimensiones volúmenes de tres dimensiones. El dibujo y entintado es una transformación analítica de filtrado doble  $F \rightarrow L$  discretizado, porque las transiciones creadas tienen pocos valores. El trabajo del software no solo ha aplicado color al dibujo mediante un filtrado simple  $F \rightarrow S$ ,  $L$  discretizado (el cual reduce el color a unos cuantos), sino que también ha realizado otro filtrado doble  $F \rightarrow L$  diferenciado de forma selectiva en algunas áreas del trazo y de color, difuminándolas y aumentando sus valores de transición. Finalmente la impresión produce el habitual filtrado simple  $F \rightarrow D$ ,  $L$  diferenciado, el cual produce varios valores de saturación.



Meteorix 5.9 No Aprobado.

### 3.10.3. Retórica del enunciado visual.

#### 3.10.3.1. Retórica icónica.

##### 3.10.3.1.1. Grados cero icónicos.

###### 3.10.3.1.1.1. Grados cero generales.

Los dos códigos previos son el repertorio de tipos, y la historia misma. *Meteorix 5.9 No Aprobado* cuenta la historia de «Aldo Alva», un niño de la Ciudad de México que ha adquirido poderes debido a una exposición accidental a las «cápsulas Napp», y así, se convierte en «Meteorix», un «guerrero Napp». Combate al «Comandante Supremo», líder de la «alianza blanco-amarilla», y a sus secuaces el «General Mörder» y su asistente el «Doctor Tatema». Otros de sus enemigos son la «Comandante Tigranova» y «M.J.». «Aldo» también se ve envuelto entre el amor de dos chicas: «Eva» y «Lucy». En este episodio, el «Doctor Tatema» muestra al «General Mörder» que está en posesión de varias «cápsulas Napp» y piensa utilizarlas para acabar con «Tigranova». Mientras tanto, «Lucy», la novia de «Aldo», está desconsolada por la infidelidad de este con «Eva» y es consolada por «Pee Wee», quien le dice que lo de «Aldo» y «Eva» es un malentendido que él presenció, tratando así de ganarse el amor de «Lucy», sin embargo, esta aún se siente traicionada. «M.J.» llega desde Bagdad para eliminar a «Emma Double» y vengarse de ella porque en la «Akdmia», ella y «Medusa» pelearon por el amor del «General Mörder», el cual sufrió graves daños cerebrales al interponerse a un ataque de «Medusa» contra «Emma», y como resultado, «Emma» se vengó acabando con su rival. «Aldo» se prepara para la despedida de soltero de «Nando», a la cual también asistirán el «May», este con la intención de enfrentar a «Aldo», y la «madre del May» para trabajar como stripper.

###### 3.10.3.1.1.2. Grados cero locales.

Los elementos que forman la /portada/ son el /título/, la /ilustración/ y el /texto informativo/. Bajando en el nivel de análisis, nos encontramos con un caso particular en la /ilustración/ de las portadas de *Meteorix 5.9*: no representan totalmente el grado cero de la historia contenida. Hay hipóstasis de algunos significantes que forman parte del grado cero general, pero no de las «isotopías» que encontramos en el interior de la historia. El significante /hombre joven con sombrero/ es «M.J.», el rostro del /hombre con goggles/ es el «Doctor Tatema», el /hombre maduro con monóculo/ es el «General Mörder» y el /rostro femenino/ es «Emma Double». Todos estos personajes aparecen en la historia narrada excepto la /joven con espada/, la cual es «Eva». Las /acciones/ que realizan el «Doctor Tatema», el «General Mörder» y «Emma Double» (parecen simplemente /posar/), y la redundancia de estas son en su caso muy generales y pueden o no interpretarse como contenidas en la historia. Si consideramos que no, entonces son significantes que muestran los rasgos de los tipos establecidos por el grado cero general: sus características conceptuales /físicas/ y de /personalidad/. Sin embargo, las /acciones/ de «M.J.» y «Eva» no son hipóstasis de las /acciones/ que el grado cero general de historia prevé: simplemente no existen (en la historia no aparece «M.J.» /emitiendo algún rayo de sus manos/, y /Eva defendiéndose con la espada/ ni siquiera aparece en este episodio). Esto constituye una violación retórica del grado cero general. Esto no es algo raro en las portadas de la historieta ya que en otros números también se ha caído en esta violación. El proyecto gráfico de las portadas del dibujante Jorge Break ha aprovechado en varias ocasiones el proyecto gráfico de otras fuentes, de donde toma los caracteres globales de otros personajes o algunas de las entidades que las conforman. En este caso, Break ha aprovechado el estreno de la película *Kill Bill Vol. 1 (2003)* del director Quentin Tarantino para retomar las características del personaje «Beatrix Kiddo», interpretado por Uma Thurman, y las ha interpolado con su personaje «Eva» y los colores utilizados en la portada. Esto también constituye una violación. El resto del análisis retórico se continuará en el apartado correspondiente. En cuanto al grado cero establecido por los tipos icónicos, diremos que la isotopía icónica de la ilustración puede ser «personajes posando».

##### 3.10.3.1.2. Desviaciones.

###### 3.10.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.

El repertorio de tipos icónico (grado concebido) permite la existencia de cualquiera de los tipos icónicos representados, pero no que «M.J.» tenga /superpoderes/ y por ello /despida rayos de sus manos/ (grado percibido). En el repertorio icónico del grado cero general de la historia, /M.J. emitiendo rayos/ y /Eva defendiéndose con la espada/ (grado percibido) son significantes que no están previstos por el código (grado concebido). Los cinco significantes están viñeteados (su contexto ha sido suprimido).

### 3.10.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.

No hay homogeneidad de las transformaciones. Los colores de los significantes, excepto /Eva/, han sido filtrados hacia el color /amarillo/, mientras que a la segunda se le han dejado sus colores intactos (el filtrado también es una violación iconoplástica que será considerada más adelante). Hay una acentuación de la línea del contorno del significante /Eva/ que los otros no tienen. Tenemos una geometrización de las características globales de los significantes que forma una estilización (esta estilización es la que nos permite reconocer al dibujo como inspirado en el manga japonés). Hay varias transformaciones geométricas de escala y de proyección.

#### 3.10.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.

##### 3.10.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.

/M.J./ es una figura por adjunción de coordinación a un tipo (suma de los rasgos conceptuales «superpoderes» a los del «ser humano»). La /acción de M.J./ y la /presencia de Eva/ son una adjunción de coordinación al enunciado (ambas figuras son por incoordinación). El viñetaje es una supresión del determinado de un determinante que es una figura por subordinación. El caso de /Eva/ como el personaje de «Beatrix Kiddo» es una supresión-adjunción de elementos coordinados, reversible no jerarquizada. Se produce una interpenetración icónica porque los rasgos de un tipo y otro se mezclan parcialmente, es decir, aún es posible identificar a los tipos originales (el /traje ensangrentado/ y la /espada/ de «Beatrix», y los /rasgos propios/ de «Eva»), pero entre ellos hay cierto parecido, lo que mantiene una relación semántica dada en este caso por la mediación de los rasgos /mujer/, /rubia/, /guerrera/, /joven/ y /ojos azules/ (rasgos invariables en ambos tipos) que retenemos en nuestro conocimiento de ambos tipos icónicos.

##### 3.10.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.

El filtrado simple  $F \rightarrow S$ , L discretizado que en un principio establecía unos cuantos valores a los colores, queda matizado si consideramos que todos los significantes, excepto «Eva», han sido filtrados con solo tres tonos de amarillo, constituyendo otro filtrado simple  $F \rightarrow D$ , L discretizado distinto. «Eva» es entonces una figura de supresión de filtrado. Esta figura es especial, puesto que la figura sin filtrado tiene /ropas amarillas/, y hace percibirla en cierta manera como parte del segundo filtrado. Esto es una puesta en relación de los significantes icónicos por una determinación de orden plástico, formando así también una figura retórica iconoplástica (emparejamiento icónico) en la que abundaremos más adelante. La acentuación de la línea es la adjunción de un filtrado de transformación analítica. Las escalas distintas son adjunciones de transformaciones geométricas de homotecia, y las distintas perspectivas también son adjunciones de transformaciones geométricas pero de proyección.

#### 3.10.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.

##### 3.10.3.1.4.1. Ethos nuclear.

La adjunción produce «inserción en una serie infinita», la supresión «aislamiento» e «individualidad», la supresión-adjunción «fusión» y «pluralización de significados».

##### 3.10.3.1.4.2. Ethos autónomo.

En el caso de la figura que es /M.J./, la adjunción del rasgo /emitir rayos desde las manos/ invoca significados como «peligrosidad» y «superioridad». La figura de /Eva/ también se asocia con los significados anteriores, además de «belleza» y «sensualidad». Se puede construir una isotopía icónica de ella así: «Eva es como Beatrix Kiddo». La adjunción de los significantes /M.J./ y /Eva/ al enunciado lleva sus significados asociados a este y los integra a los ya existentes. Los otros significantes asocian significados como «reflexivo» e «insignificancia» para el /Doctor Tatema/, «enfado» y «agresividad» para el /General Mordër/, «socarronería» y «astucia» para /Emma Double/. Son muchos los significados que, sin embargo, no se mezclan debido que el viñetaje los «aisla» e «individualiza». El filtrado de los significantes en color amarillo produce un «homogeneización» que se contrapone con el «aislamiento» e «individualidad» de /Eva/ sin filtrado. Esto último está reforzado por la línea del contorno acentuada del significante, puesto que la «aisla» y «resalta». Estos significados son nuevamente reforzados por las distintas perspectivas de los personajes y sus tamaños variados.



### 3.10.3.1.4.3. Ethos sácope.

Los significantes que han sido «agrupados» por el filtrado amarillo, son dentro de la historieta los personajes «malos», mientras que el significante /Eva/ pertenece a los «buenos». Esto es un reforzamiento de los significados «homogeneización» y «aislamiento» asociados en el ethos autónomo y que al nivel del contexto autoriza isotopías icónicas como «Eva rodeada por los villanos» o «Eva defendiéndose de los villanos».

### 3.10.3.2. Retórica iconoplástica.

#### 3.10.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.

##### 3.10.3.2.1.1. Grados cero generales.

El orden de las cosas es entrópico en el universo. El color de las cosas se debe corresponder con la realidad. La norma iconoplástica dice los significantes plásticos e icónicos deben coincidir. Los grados cero generales están dados por la iconicidad de las cosas.

##### 3.10.3.2.1.2. Grados cero locales.

Los significantes no necesariamente deben estar ordenados. El color de los significantes icónicos debe coincidir con sus referentes naturales.

#### 3.10.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.

La puesta en relación entre los significantes icónicos mediante significaciones plásticas es vasta. Jorge Break utiliza las variantes libres de los significantes icónicos para una maniobra plástica deliberada en provecho de su proyecto



Figura 10.1.



Figura 10.2.



Figura 10.3.

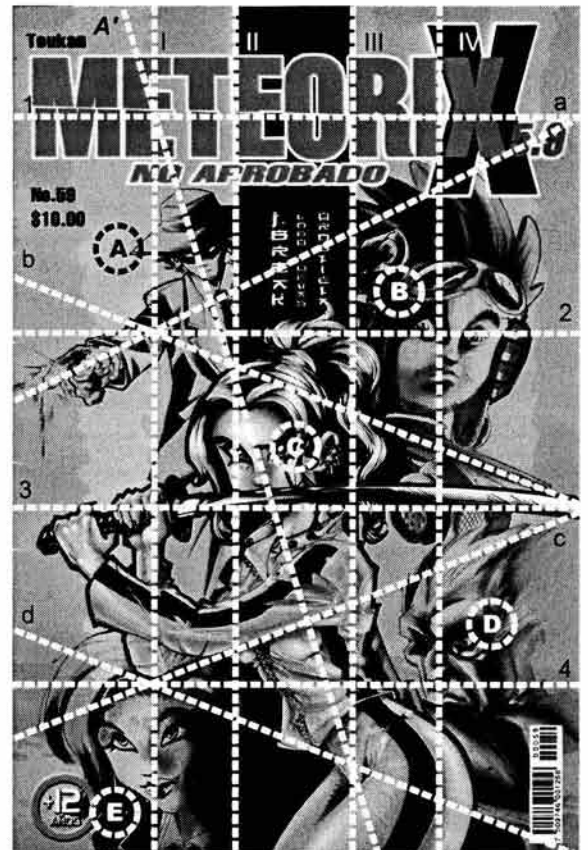


Figura 10.4.

iconoplástico. Recordemos que cualquier acentuación del orden o del desorden de las cosas es retórico.

- Trazamos un eje diagonal virtual *a* que sigue la /orientación/ del /brazo extendido/ del significante /M.J./ (*A*). Trazamos un segundo eje diagonal *b* que sigue la /orientación/ del /arillo/ que forma parte del /traje/ del /Doctor Tatema/ (*B*), el cual está a la /altura del cuello/. Trazamos ahora un eje diagonal *c* siguiendo el /contorno inferior/ de los /brazos/ del significante /Eva/. Un cuarto eje diagonal *d* es trazado a partir del /contorno inferior/ del /brazo izquierdo/ del significante /General Mordër/. La intersección de los ejes *abcd* divide el área de la portada en cinco secciones triangulares que contienen cada una a los cuatro significantes *A*, *B*, *C* y *D* y al significante /Emma Double/ (*E*). Estas cinco divisiones están escalonadas y siguen el patrón de zigzag establecido por los ejes descritos (fig. 10.1.).
- Si trazamos ejes horizontales a partir de de las intersecciones de los ejes diagonales anteriores y en el extremo superior derecho del eje *a*, obtendremos los ejes *1*, *2*, *3* y *4*, los cuales atraviesan a los significantes *B*, *C* y *D* justo en medio de ellos. En el caso de *C*, *3* también es el eje de la /espada/ que blande. El eje *1* también atraviesa en medio del /título/ de la historieta haciendo que el recorrido en zigzag también lo incluya (fig. 10.2.).
- Si se divide el eje horizontal en cuatro partes iguales, en la primera y tercera división tendremos los ejes verticales *I* y *IV*. Trazamos los contornos de la franja negra que cruza verticalmente el centro de la portada y obtendremos otros dos ejes verticales *II* y *III*. Siguiendo la orientación de las formas de los significantes *A* y *C*, podemos trazar un eje diagonal *A'* que pase por el centro de ellos (fig. 10.3.). Este eje se intersecta con *I* y con *I* justo a la mitad del /título/ de la historieta, y con *III* a la altura del /pubis/ del significante *C*. El eje vertical *I* también atraviesa las intersecciones de *ab2* y de *cd4*, el eje vertical del /antebrazo derecho/ de *C*, y también el /rostro/ de *E*. El eje vertical *IV* atraviesa los /rostros/ de *B* y *D* (fig. 10.4.).

Así, tenemos que la supresión-adjunción de la /orientación/ y /posición/ de las formas de los significantes han sido manipuladas para formar un orden de lectura en forma de zigzag que comienza por el /título/, y se continúa a través de *A*,

*B*, *C*, *D* y *E*. Siguiendo el eje *A'* se forma un orden de lectura *A*, *C* y *B*; de *C*. El eje *I* alinea el orden de lectura vertical de *A* y *E* al igual que *IV* lo hace con *B* y *D*. Finalmente, la intersección de los ejes *I*, *IV*, *2* y *4* forma un rectángulo en cuyos vértices se encuentran distribuidos los significantes *A*, *B*, *D* y *E*; y en el interior de él ha quedado inscrito el significante *C*; ese rectángulo queda dividido exactamente en dos por el eje horizontal *3*, el mismo que el de la */espada/*.

La */franja negra/* del */centro/* de la ilustración y el */fondo amarillo/* se asemejan al */lateral del traje de C/*, como si ambos significantes pertenecieran a una forma arquetípica que las englobara (supresión-adjunción de */forma/* y */color/*).

El */color amarillo/* de los significantes *A*, *B*, *D* y *E* (grado percibido) no es el natural de ellos (el grado concebido hace esperar que tengan el color */piel/*, entre otros) y esta es una alotopía iconoplástica. El */color/* del */traje/* de *C* es */amarillo/* al igual que el */fondo/* y los otros significantes (grado percibido), y hace apreciarlos a todos los como si fueran una sola unidad. El grado concebido hace esperar que el color de los significantes sea variado. En ambos casos hay una supresión-adjunción del significante plástico cromema de */dominancia/*.

### 3.10.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.

La puesta en relación de los significantes icónicos por su */orientación/*, */posición/* y */forma/* (determinaciones plásticas) es un emparejamiento icónico en lo plástico. En el caso de los significantes */personas/* cuyos colores han sido sustituidos se produce un tropo plástico en lo icónico, en donde un significante plástico (colores naturales) ha sido sustituido por otro (color amarillo), pero una determinación de orden icónico (el conocimiento del tipo «cuerpos humanos») los relaciona. Aprovechando la posibilidad que permite el uso de las variantes libres, el ilustrador utiliza el color */amarillo/* (determinación plástica) en las */ropas de C/* y en el */fondo/* para relacionar a todos los significantes icónicos y hacerlos percibir como si fueran parte de una sola entidad que los englobara. Esto también es un emparejamiento icónico en lo plástico.

### 3.10.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.

#### 3.10.3.2.4.1. Ethos nuclear.

El emparejamiento produce «complemento», «oposición» y «orden», el tropo «cambio».

#### 3.10.3.2.4.2. Ethos autónomo.

La distribución de los significantes produce «equilibrio» y «simetría», pero también «jerarquiza» a los significantes, y da a */Eva/* una «importancia central», mientras que a los otros los «margina», produciéndose una isotopía icónica «Eva es el centro de atención». Si consideramos que el tropo que es la sustitución de los colores produce una «unificación» de los significantes que se identifican con el «mal» en la historia, se produce la isotopía «reunión de los villanos». El color */amarillo/* es una dominancia que en occidente se asocia a significados como «envidia», «falsedad», «celos», «traición» y «ambición», entre otros. Todos estos significados están bien asociados a las características de los villanos los códigos de las historietas; y en este caso el */amarillo/* los refuerza. Ya habíamos comentado que */Eva/* es representada como si fuese «Beatriz Kiddo» y viste como ella. El director Tarantino ha expresado que la película era un homenaje a las películas de artes marciales de los sesenta y setenta, y que el traje de «Beatrix» era igual al utilizado por el conocido actor y artemarcialista Bruce Lee en la película *El Juego de la Muerte (Game of Death, 1979)*. El traje se convierte en un símbolo de las artes marciales y de la cultura china, en donde el color amarillo significa la «renuncia», la «ausencia del deseo» y la «humildad» de los monjes shaolín, aunados al «centro» y la «tierra» en la cultura popular. El traje representa la «violencia» y la «fuerza» pero también la «disciplina» y «perfección» implícitas en el *wu-shu*, todas ellas representadas en la figura de Lee. Así, */Eva/* se convierte en la receptora de todas estas significaciones, y modifica y refuerza la isotopía del ethos autónomo icónico: «Eva es violenta como Beatrix Kiddo», «Eva es artemarcialista como Beatrix», «Eva es bella como Beatrix» etc.

#### 3.10.3.2.4.3. Ethos sácope.

Considerando el contexto de todas estas figuras, se fortalecen las isotopías icónicas encontradas en el ethos sácope icónico «Eva rodeada por los villanos» y «Eva defendiéndose de los villanos». Si proyectamos una isotopía es claro que la primera

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| -Género                         | Superhéroes.  |
| -Tipo de portada                | Figurativa.   |
| -Tipo de ilustración            | Complementa una frase.  |
| -Técnica                        | Análoga-digital.  |
| -Tipo de signo                  | Iconico, actualizado por signos plásticos.  |
| -Tipo de transformaciones       | Geométricas (proyección) y analíticas (filtrado doble F→L discretizado, filtrado simple F→S, L discretizado, filtrado simple F→D, L diferenciado y filtrado doble F→L diferenciado).  |
| -Desviaciones                   | Iconicas del tipo y transformativa e iconoplástica.   |
| -Tipo de retórica               | Significantes iconicos de acciones y un personaje que no aparecen en la historia. Significante iconico que no pertenece al repertorio (/hombre con superpoderes/). Significantes iconicos con su contexto suprimido<br>significante a colores en una imagen filtrada. Acentuación del contorno de un solo referente. Varias escalas y proyecciones. Geometrización de las propiedades globales de los referentes. Orden de los elementos iconicos y color de referentes que no coinciden con el del tipo (personas en amarillo).  |
| -Reducción de figuras retóricas | Figuras iconicas del tipo: por incoordinación, adición de elementos coordinados, supresión-adición de elementos coordinados (reversible no jerarquizada); por insubordinación, supresión de subordinación (viñetaje). Figuras transformativas: supresión de filtrado, adición de un filtrado, adiciones de transformaciones geométricas de homotecia y proyección. Figuras iconoplásticas: supresión-adición de /posición/, /orientación/ y /forma/ de los referentes (emparejamiento iconico en lo plástico) y supresión-adición de un cromema de /dominancia/ (tropo plástico en lo iconico y emparejamiento iconico en lo plástico).   |
| -Ethos                          | <b>Nuclear</b><br>Figuras iconicas: "inserción en una serie infinita", "aislamiento", "individualidad", "fusión" y "pluralización de significados".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "complemento", "oposición" y "orden"; tropo: "cambio".<br><b>Autónomo</b><br>Figuras iconicas: "peligrosidad", "superioridad", "belleza", "sensualidad", isotopía iconica "Eva es como Beatrix Kiddo", "homogeneización", "aislamiento", "individualidad" y "acentuación".<br>Figuras iconoplásticas: emparejamiento: "equilibrio", "simetría", "jerarquización", isotopía iconica "Eva es el centro de atención", "violencia", "fuerza", "disciplina", "perfección", isotopías iconicas "Eva es violenta como Beatrix Kiddo", "Eva es artemarcialista como Beatrix", "Eva es bella como Beatrix" etc.; tropo: "envidia", "falsedad", "celos", "traición", "ambición", isotopía iconica "reunión de los villanos".<br><b>Sácope</b><br>Figuras iconicas: reforzamiento de los significados anteriores, isotopías iconicas "Eva rodeada por los villanos" y "Eva defendiéndose de los villanos".<br>Figuras iconoplásticas: reforzamiento de las anteriores, isotopía iconica "la saga de Meteorix agrupa a varios personajes", isotopías proyectadas "lucha entre el bien y el mal", "los personajes están contenidos dentro del traje de Eva" o "están atados al destino de Eva". |

Cuadro sinóptico de Meteorix 5.9.

que surge es «lucha del bien contra el mal», la cual está muy bien establecida gracia a la clara oposición entre /Eva/ y los /villanos/. Otra isotopía iconica provocada por la homogeneidad del color es que «la saga de Meteorix agrupa a varios personajes». Existe una rima plástica entre el /fondo amarillo y la franja negra/ y el /traje de Eva/, como si los referentes de la ilustración estuvieran «contenidos dentro del traje» o «atados al destino de Eva» (isotopías proyectadas).

### 3.11. Resultados.

La siguiente tabla reúne y suma los principales parámetros considerados durante el análisis semiótico de las portadas y a continuación se comentarán punto por punto. Recordemos que nuestra selección de las portadas no es representativa, y por lo tanto, los resultados sólo deben considerarse dentro del contexto de este trabajo.

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| -Géneros de las historietas | Superhéroes: 6. Melodrama: 2. Horror: 1. Comedia: 1   |
| -Tipo de portadas           | Narrativas: 8. Figurativas: 2.  |
| -Tipo de ilustraciones      | Narración incompleta: 8. Complementa una frase 10.  |
| -Técnicas                   | Análoga-digital: 4. Acuarela: 3. Acrílico: 1. Grafito: 1. Óleo: 1.  |
| -Tipo de signos             | Icónico, actualizado por signos plásticos (semiótica tipo I): 10.   |
| -Tipo de transformaciones   | Geométricas (proyección): 10. Analíticas (filtrados): 25.   |
| -Tipo de retórica           | Icónica: del tipo: 8; transformativa: 6.<br>Iconoplástica: 10.  |
| -Figuras retóricas          | Icónicas.<br>Del tipo<br>Adjunción de determinantes (elementos coordinados): 2.<br>Supresión-adjunción de coordinación (no reversible, no jerarquizada): 3.<br>Supresión-adjunción de coordinación (jerarquizada, no reversible): 2.<br>Supresión-adjunción de coordinación (reversible, no jerarquizada): 1.<br>Supresión de subordinación (viñetaje): 3.<br>Supresión de elementos subordinados (siluetaje): 1.<br>Transformativa<br>Geométricas (incluye estilización): 9.<br>Gamma: 2.<br>Analíticas: 5.<br>Iconoplásticas.<br>Emparejamiento icónico en lo plástico: 10.<br>Tropo plástico en lo icónico: 3. |
| -Isotopía más común         | "Lucha del bien contra el mal": 5.  |

#### Resultados

##### 3.11.1. Géneros.

Seis son las historietas que tienen como tema (o isotopía) a los superhéroes. Estas son, a excepción de *Kalimán*, realizadas por los historietistas más jóvenes y pertenecen a editoriales pequeñas o independientes (con excepción de Toukan). El melodrama y el horror son realizados por los editoriales más grandes y por autores bien establecidos. Sólo la comedia es abordada por *La Familia Burrón*, un caso de por sí excepcional en el mundo editorial actual. Esto se ajusta a la tendencia expresada por Bartra de que las nuevas generaciones imitan a sus influencias del cómic estadounidense y japonés, y por lo tanto, entre las nuevas propuestas predominan las historietas de acción y aventuras.

##### 3.11.2. Tipos de portadas.

Las portadas narrativas son predominantes (8 de 10) porque así lo obliga el tipo de publicación. Las historietas  *cuentan historias*, y por lo tanto, una portada que pretenda anticipar y promocionar lo que la publicación contiene tiene que estar conforme a ello. Las restantes portadas que no presentan una acción concreta se basan más en los significados que los signos visuales asocian y comunican, y en el «atractivo estético» de ellos para vender la historieta.

### 3.11.3. Tipos de ilustraciones.

No todas las ilustraciones de las portadas son narrativas incompletas, pero todas completan una frase. El título de la historieta demuestra su importancia junto a la ilustración. Es un elemento tan imprescindible que una historieta puede presentarse sin ningún signo visual, y con sólo leer el código escrito nos haríamos una idea del contenido (sobre todo si la historieta ha establecido un grado cero general muy extendido). Pero por el contrario, una portada sin signos lingüísticos debilita al código visual y disminuye la redundancia del enunciado, incrementando la ambigüedad del mismo (esta ambigüedad se incrementa aún más si el grado cero general [el código de la historia] es poco popular). Sólo una historieta cuyo código sea tan conocido y difundido puede darse el lujo de presentar una portada sin signos lingüísticos y sin embargo ser reconocida de inmediato (algo que ha ocurrido con algunas de las historietas más vendidas en el mundo).

### 3.11.4. Técnicas.

Las técnicas tradicionales son más que aquellas en las que se involucra un proceso digital (6 de 10), pero éstas últimas son mayoría si las consideramos individualmente (4 análogas-digitales contra 3 acuarelas, 1 grafito, 1 óleo y 1 acrílico). Estas pertenecen a historietas de superhéroes y que son recientes (*Karmatrón*, *Serpio*, *Escuadrón Alpha* y *Meteorix*). Considerando las tendencias que expresamos en el punto 3.11.1. las técnicas también han cambiado en el mismo sentido. Los nuevos ilustradores siguen dibujando la mayoría de sus ilustraciones, pero prefieren colorear mediante computadoras y hacen a un lado las técnicas tradicionales. Las razones de ello son variadas. El costo de una buena paleta de acrílicos o acuarelas y un juego de pinceles de buena calidad no se acerca al de una computadora de precio alto, aunque el uso de una computadora es muy versátil y se extiende cada día más. Las técnicas tradicionales necesitan de algún tiempo para que sean desarrolladas por el ilustrador, pero tampoco parecen ser más que el necesario para aprender a utilizar un software. La rapidez con la que la ilustración digital se realiza y la compatibilidad con los modernos sistemas de impresión podrían ser una de las razones con mayor peso para su uso, sin embargo, también hay una «moda» por lo digital que sólo el paso del tiempo podrá aclarar cuanto influye en la decisión de los ilustradores por utilizarla, o si el cambio tecnológico acabará por relegar forzosamente el uso de materiales análogos en la elaboración de ilustraciones.

### 3.11.5. Tipo de signos.

Todos los signos son icónicos, actualizados por signos plásticos y pertenecientes a la semiótica tipo 1. Es casi imposible encontrar portadas de historietas realizadas sólo con signos plásticos, puesto que la debilidad de su código los hace inviables para comunicar un código tan fuerte como lo son las historias y sus personajes. Lo que si esperábamos encontrar eran signos icónicos que contuvieran una cierta plasticidad (dada por los signos plásticos que los vehiculizan). Esta plasticidad está expresada en cierta medida tanto por las transformaciones del referente, la relación iconoplástica entre signos icónicos y plásticos, como por la retórica del enunciado. Tomemos en cuenta que una mayor cantidad de figuras retóricas no implica necesariamente una mayor plasticidad, es necesario considerar la calidad de estas. Nos ceñiremos sólo a comentar este aspecto sin pretender abarcar la crítica del arte, algo que no está considerado en esta investigación.

### 3.11.6. Tipo de transformaciones.

La transformación geométrica es una operación indispensable para materializar en un plano bidimensional objetos tridimensionales, y por eso siempre estará presente en la portada de una historieta (la encontramos en las 10 analizadas). Lo mismo se puede decir de las transformaciones analíticas, puesto que mediante ellas el productor de la imagen interpreta un espectáculo natural o artificial y lo plasma (en total, encontramos 25 filtrados que de forma general dan cuenta de la producción de un enunciado visual). Son destacables las transformaciones hechas en las ilustraciones de *Karmatrón*, *Meteorix* y *Quinta Era*. En las dos primeras hay un filtrado  $F \rightarrow S$ ,  $L$  discretizado aunado a un filtrado doble  $F \rightarrow L$  diferenciado, que producen significantes de colores variados y transiciones suaves y difuminadas que han sido realizadas mediante software de computación. Esto es una señal de que los modernos coloristas (Tonatíuh Rocha y Ulises Grostieta respectivamente) tienen una gran destreza y dominio de las nuevas tecnologías, y que son capaces de producir resultados impresionantes que se asemejan bastante a la calidad conseguida con medios como el acrílico o el óleo. La transformación que Víctor Sandoval realizó en *Quinta Era* es original para una portada de historieta que debe compartir el espacio junto a otras portadas llenas de colorido como las dos anteriores, pues sólo utilizó grafito para hacer

un filtrado doble F→L discretizado, consiguiendo una imagen en blanco y negro que basa más su propuesta en la retórica iconoplástica del emparejamiento icónico en lo plástico.

### 3.11.7. Tipo de retórica presente en los enunciados.

La retórica más común es la iconoplástica puesto que aparece en las 10 portadas. De la retórica icónica la que viola el repertorio de tipos es la segunda más abundante, ya que aparece en 8 portadas, mientras que la retórica icónica transformativa sólo aparece en 6. Estos resultados tienen sentido si consideramos que la producción de un signo visual implica la necesaria manipulación de la materia, y la más mínima alteración del orden de los referentes en el significante la hace retórica. En los códigos visuales existe el concepto básico de *composición*, e implica la distribución de los significantes dentro de un enunciado visual, por lo tanto, no es extraño que la retórica iconoplástica, que es la que abarca los formemas de /orientación/ y /posición/ de la forma, sea predominante en los enunciados visuales. La retórica icónica del tipo está más ligada al desarrollo de la historieta y de la creatividad del autor para producir personajes fantásticos, mientras que la transformativa también está más ligada al aspecto iconoplástico y a la sensibilidad plástica del ilustrador.

### 3.11.8. Figuras retóricas.

Hemos encontrado 41 figuras retóricas totales, de las cuales, el emparejamiento icónico en lo plástico es la más abundante (10 figuras). Esto es conforme a los datos del punto anterior y se explican por ellos. Vale la pena comentar que de entre estas figuras son dignas de mención la de *Meteorix*, *Quinta Era*, *El Carruaje Diabólico* y *Karmatrón*. La primera es una elaborada composición conseguida por Jorge Break que asegura de varias maneras el orden de lectura de las unidades de la portada (zigzag, perpendicularmente, diagonalmente y dentro de un cuadrado), y aunque hay un exceso de significantes, estos están equilibrados, aunque un poco amontonados hacia el centro. La segunda es una composición muy clásica de la pintura en donde los significantes están distribuidos de manera que forman triángulos, haciéndola muy estable, pero también muy estática. Pareciera que su autor, Víctor Sandoval, tuviese una formación plástica académica. El emparejamiento en la tercer historieta es interesante por el hecho de que Oscar Baldazúa intersecta dos triángulos invertidos para centrar la atención del espectador en el /cuerpo de Damiana/, aunque en detrimento de ella consideramos, fuera de cualquier concepción moralista, que el uso de desnudos femeninos puede ser un recurso muy fácil para llamar la atención del espectador. La última es tal vez la figura mejor lograda, ya que la composición de Oscar González Loyo está mejor distribuida y equilibrada que las otras, ocupando la mayoría del espacio de la portada y conduciendo la mirada de forma eficiente.

De entre las figuras retóricas icónicas predominan las transformativas (hay 16), y de ellas destaca el filtrado simple F→S, L discretizado que cambia los colores de los significantes de la portada de *Meteorix* hacia el amarillo aunado con el emparejamiento plástico creado con las /ropas/ del significante de /Eva/. Pocas veces se ve este manejo del color de los significantes en una portada, lo que la hace original y llamativa.

### 3.11.9. Isotopía más común.

Las historietas del género de los superhéroes muestran su estrechez temática. La mayoría de ellas basa sus historias y personajes en la oposición maniquea entre «el bien y el mal», lo cual constituye la repetitiva isotopía de sus historias y, en consecuencia, de sus imágenes. Esto se puede considerar una consecuencia de la influencia de los comics norteamericanos, pues esta idea es primordial en pensamiento de aquella sociedad tan influida por ideales religiosos judeo-cristianos. Y aunque también es una idea presente en el dogmatismo católico de los pueblos latinos, también muestra como los autores de historietas carecen de interés por enriquecer esas historias y no hacer de la eterna «lucha del bien contra el mal» la isotopía siempre presente en los discursos diegéticos y visuales. Las historietas de horror como *El Carruaje Diabólico* también se ciñen a este discurso, aunque la gran carga moralina y religiosa de estas historietas hace más evidente el uso de esta isotopía.

### 3.11.10. Reflexiones generales sobre las portadas.

Todos los ilustradores han utilizado, en mayor o en menor medida, desviaciones retóricas en sus proyectos gráficos. Sobresale por la cantidad de sus figuras la portada de *Meteorix* (10 en total) y por la pobreza de ellas *Kalimán* (sólo 1). Por su calidad *Meteorix* (el emparejamiento icónico y el filtrado), *Quinta Era* (emparejamiento icónico en lo plástico) y *Karmatrón* (emparejamiento icónico en lo plástico) son destacables, mientras que han quedado a deber otra vez *Kalimán* y *Memín Pinguín*. Por la calidad de sus transformaciones sobresalen *Karmatrón* y *Meteorix*, mientras que las de *Escuadrón Alpha* dejan mucho que desear en cuanto a la calidad del trazo y la aplicación del color (transformaciones analíticas de filtrados).

Las ilustraciones de las portadas de los títulos que son reediciones (*Kalimán* y *Memín Pinguín*) muestran pocas figuras retóricas, pero sus transformaciones muestran una destreza en el manejo de los materiales. Las más recientes demuestran gran profusión de figuras retóricas, y en la mayoría de los casos, las transformaciones de los referentes oscilan entre satisfactorias y notables (a excepción de *Escuadrón Alpha*). Esto puede ser una señal de que los ilustradores e historietistas ahora tiene un mayor conocimiento y habilidad en la producción de mensajes visuales que antes; algo que podría ser resultado de una mayor preparación académica o de una mayor abundancia e influencia de los medios de comunicación que involucran a la imagen (televisión, industria editorial, cine e Internet).

Es desafortunado que en la industria editorial predominen las historietas con temática «picaresca erótica» o «sensacionales», pero también lo es que las isotopías más recurrentes entre los nuevos historietistas son las relacionadas con los superhéroes, y que sus influencias en la estilización de los signos icónicos sean mayoritariamente estadounidenses y japonesas; no porque estas sean malas, sino porque hablan de la falta de desarrollo de temáticas y estilos propios que confirma la decadencia de la historieta nacional. La excepción son *Memín Pinguín* y *La Familia Burrón*, pero ya hemos señalado que son producto de la época dorada de la historieta nacional y son sólo un recuerdo de cómo su popularidad y originalidad forjó la identidad nacional o como se reflejó esta a través de ellos. Sin embargo, buenas o malas, es necesario que sigan produciéndose historietas en México y pronto esas influencias deriven en la producción de historietas originales y ayuden al desarrollo de los autores nacionales, pues estas son una parte importante en la riqueza cultural de un país en donde, se quiera o no, la historieta ha jugado un papel muy importante, y es parte de la gran tradición mexicana de la gráfica popular junto a la caricatura política y el grabado.

#### (Notas)

<sup>1</sup> Es necesaria una distinción entre las ilustraciones que comienzan su proceso mediante un dibujo en papel, ya sea a tinta o lápiz, se continúan con una digitalización mediante un escáner o fotografía digital, y se finalizan con la aplicación del color y efectos mediante un software de mapa de bits; las cuales llamaremos análogas-digitales, y las digitales propiamente dichas, las cuales son resueltas directamente en computadora mediante softwares tridimensionales, vectoriales o de mapa de bits.

<sup>2</sup> Para una información más detallada al respecto se puede consultar el libro *Imágenes Simbólicas* de E. H. Gombrich.



## *Conclusiones.*

Un ilustrador aprende durante su formación las técnicas necesarias para resolver distintos problemas gráficos mediante el manejo de diversos materiales y técnicas, y para dominarlas debe practicar constantemente. Pero muchas veces los utiliza sin una idea clara de adonde se dirige. Resuelve problemas de comunicación utilizando intuitivamente signos visuales sin saber con certeza que resultados producirá ante el espectador su propuesta; limitándose a aprender mediante el ensayo y el error. Esta investigación ha mostrado cuales son los mecanismos que están detrás del signo visual y como funcionan. ¿Cómo le sirve esto a un ilustrador?.

La producción de ilustraciones es la producción de enunciados gráficos, y se ha demostrado que estos se ciñen a ciertas reglas de funcionamiento. El conocimiento de estas reglas resuelve la incertidumbre de saber cual será la reacción del espectador ante un mensaje visual. Un comunicador visual que desconoce y no practica las reglas de la enunciación visual no tendrá el total dominio de su labor. Ahora, si todo código fuese exclusivamente para una transmisión pragmática y eficiente de ideas concretas, entonces estos se abstendrían de utilizar estructuraciones que dificultaran la comprensión del mismo. Sin embargo esto no es así, los códigos se utilizan para la comunicación de todo tipo de ideas y para ello muchas veces embellece su discurso. ¿Cómo lo consigue? Utilizando las distintas posibilidades de ese código para sorprender, para ampliar las ideas transmitidas y hacerlas ambiguas, ente otras cosas, y para conseguirlo subvierte el código utilizado. De eso trata la retórica, de las posibilidades de violación de un código en beneficio del proyecto comunicativo del productor. Las reglas retóricas se convierten así en una ayuda para el ilustrador para conseguir un discurso rico en ideas, novedoso e impactante.

El análisis de las portadas demuestra hasta donde sus ilustradores estudiados conocen y practican ese lenguaje. Ya sea que el manejo de este sea profuso o precario, todos han hecho uso de él, algunos con mayor eficacia que otros. En algunas ilustraciones hay una abundancia de recursos retóricos que enriquecen el discurso de la historia interna, mientras que otros sólo aseguran la anticipación del contenido de la revista y no se rodean de ideas accesorias.

Pero el conocimiento del mecanismo semiótico no sólo sirve para desentrañar las estructuras del discurso visual, sino también nos aclaran las ideas que yacen en el fondo de él. Al ir hasta el fondo mismo del signo, la semiótica indica en que parte y en que momento un signo visual se asocia con tal contenido, y como este contenido es reforzado o contradicho por los otros elementos del enunciado, o si se suma a otros significados para formar parte de un significado que los englobe a todos.

Nuestra investigación encontró cuales son los temas que hoy interesan y difunden la industria editorial y los autores de historietas, y la teoría semiótica determinó como estos se transmiten en sus portadas. Como medio de comunicación la historieta propaga contenidos que pueden ser de tanta importancia dentro de una sociedad que, por ejemplo, durante una parte importante del siglo XX se constituyeron en un referente cultural de la vida del mexicano.

También hemos determinado la importancia que la ilustración de una portada tiene para una historieta. Sin ella, el comprador no puede conocer que es lo que la publicación le ofrece y muchas veces determina si la compra o no. Esto nos lleva nuevamente al principio de nuestras conclusiones: es aquí donde la labor del ilustrador debe mostrar toda su habilidad y experiencia para conseguir estos resultados mediante el mejor manejo del lenguaje visual y de los materiales.

Al comienzo de este trabajo encontramos que muchos de los textos que trataban la manera en que los signos visuales adquirirían sentido y las reglas operacionales de la comunicación visual casi no se remitían a la ilustración. Con esta tesis, hemos intentado aplicar estos conocimientos semióticos hacia el ámbito del diseño y la comunicación visual, y en especial hacia esta especialidad, para comenzar a difundir tales conocimientos, emplearlos a favor de nuestro ámbito de trabajo y elaborar textos que también la enriquezcan teóricamente.



## Glosario.

- **AFÉRESIS:** tropo consistente en la substracción de un/unos elementos al principio de la unidad.
- **ALOTOPIA:** desviación, alteración.
- **APÓCOPE:** tropo consistente en la substracción de un/unos elementos al final de la unidad.
- **CÓDIGO:** es la puesta en relación, término a término, de oposiciones que estructuran sistemas de planos diferentes. Es un sistema de signos.
- **CONNOTACIÓN:** es el código cuyo plano de la expresión es otro código.
- **CONSTRUCTO:** conjetura semiótica, entidad teórica como la línea, la superficie, el contorno, la forma, el fondo etc.
- **COTIPIA:** es cuando un elemento es considerado hipóstasis de otro (es correspondiente el uno con el otro).
- **DENOTACIÓN:** es el establecimiento de una correlación unívoca y directa entre una expresión y un contenido, la cual instaure un código.
- **DETERMINADO:** unidad determinada por los determinantes.
- **DETERMINANTES:** unidades que proporciona su valor a otras unidades.
- **ENTIDAD:** objeto concreto considerado un ser dotado de unidad material y de individualidad y cuya existencia objetiva solo se basa en sus relaciones.
- **ESPECTÁCULOS ARTIFICIALES:** son todas aquellas imágenes que percibimos mediante transformaciones, es un enunciado visual, una semiosis (una foto de nubes, un plano de la tierra, una pintura de una máquina, una imagen satelital del clima...).
- **ESPECTÁCULOS NATURALES:** son todas aquellas imágenes que percibimos sin la necesidad de que haya una transformación de por medio, son los que se producen naturalmente (las nubes, la tierra, las máquinas, los fenómenos atmosféricos...).
- **ETHOS:** es el efecto que producen las figuras retóricas en el espectador/lector. El ethos es una impresión motivada por lo percibido y la cultura.
- **FEED-BACK:** retroalimentación de la memoria.
- **FUNCIÓN SEMIÓTICA:** ver *signo*.
- **GRADO CERO CONCEBIDO:** es el elemento o acontecimiento esperado en un enunciado. Es el grado cero esperado.
- **GRADO CERO GENERAL:** es el conocimiento previo de un código.
- **GRADO CERO LOCAL:** es el elemento esperado en tal sitio de un enunciado, en virtud de una estructura particular de ese enunciado.
- **GRADO CERO PERCIBIDO:** es un elemento o acontecimiento aparecido en donde se esperaba otro en el enunciado. Es la parte modificada.
- **GRAMÁTICA:** ciencia que estudia las reglas de escritura y habla de una lengua.
- **HIPÓSTASIS:** En filosofía es el ser o la sustancia del cual los fenómenos son una manifestación.
- **HOMOLOGAR:** poner en relación de semejanza o igualdad dos cosas. Reconocer una autoridad de un producto que se ajusta a determinadas cosas.
- **INVARIANTE o MEDIACIÓN:** es el mantenimiento de una parte común entre los grados de manera simultánea.
- **ISOTOPIA:** Para la semántica estructural es la *homogeneidad* de un nivel de significados dado, es su redundancia. En el modelo greimasiano clásico, se habla de isotropía semántica e isotropía semiológica. La isotropía semántica consiste en una recurrencia clasemática a lo largo de un texto. Es decir, un tema en un texto se construye en base a múltiples referencias a un mismo universo de discurso. Así, un artículo de opinión política desarrollará la ISOTOPIA POLITICA, sobre la recurrencia de múltiples figuras que construyen el tema: poderes del estado, gobierno, ministros, interpelaciones, política económica, política social, etc. Es posible que un texto presente más de una isotopía: Los chistes de "doble sentido" (como los de comida y sexo) tienen DOBLE ISOTOPIA, o sea que cada uno de los "sentidos" es una isotopía semántica. Existen en estos textos, los chistes, palabras que se convierten en "bisagras" isotópicas: "Fulano se "comió" a esa "mujer". Incluso la teoría greimasiana habla de textos PLURISOTOPOS, es decir donde habitan múltiples isotopías, ejemplo: el periódico.
- **MEDIACIÓN:** ver invariante.
- **METÁFORA:** tropo consistente en la modificación del significado de una unidad.
- **METAPLASMO:** afecta al elemento en sus subelementos, en la forma de la expresión.
- **METASEMEMAS:** modificación de las agrupaciones de los semas del grado cero.
- **MOTIVACIÓN:** un elemento es motivado cuando hay relación de conformidad (es acorde a) con otro (es decir, que no es arbitrario).
- **PERCEPTO:** Entidad percibida por la visión (u otro sentido).
- **PERTINENTE:** Adecuado, oportuno.// Referente, relativo, perteneciente.
- **REFERENTE:** es un objeto designado, miembro de una clase (puede ser real o no), es particular y posee características físicas.
- **REPERTORIO:** conceptos mentales de las cosas, es el conocimiento de ellas. Es el repertorio de tipos, y funciona como un sistema de diferencias, no como un diccionario.
- **RETÓRICA:** ciencia que estudia los enunciados alotópicos o desviantes. Esta sólo existe en enunciados completos, y no en los signos aislados.
- **SEMA:** En lingüística es la unidad mínima de significación no susceptible de realización independiente.// En el sentido de Prieto: signo cuyo significado corresponde a un enunciado.
- **SEMÁNTICA:** ciencia que trata de los cambios de significación de los elementos de un código.
- **SIGNIFICANTE:** conjunto modelizado de estímulos visuales que corresponden a un tipo estable, identificado por sus rasgos y que puede ser asociado a un referente.
- **SIGNO (FUNCIÓN SEMIÓTICA):** Existe signo (función semiótica), cuando una expresión y un contenido, están en correlación, y ambos fúntivos se convierten en fúntivos de la correlación. Un signo está constituido siempre por uno (o más) elementos de un plano de la expresión colocados convencionalmente en correlación con uno (o más) elementos de un plano del contenido. Un signo no es una entidad física, ni es una entidad semiótica fija.
- **SIGNO ICÓNICO:** es aquella entidad donde el significante del signo icónico está ligado a un referente por una relación de transformación,

ambos mediante una relación de conformidad a un tipo. Un signo icónico siempre remite a otro objeto (es figurativo), tiene un significante cuyas características espaciales son comparables con las del referente.

- **SIGNO PLÁSTICO:** es la entidad que no necesariamente remite a lo icónico (abstracción). Un signo plástico *no es nunca codificado fuera de un enunciado particular*. Está formado por los subsistemas plásticos (la forma, el color y la textura). El establecimiento de una relación entre estas formas y el contenido es muy frágil y depende de los contextos. El *signo plástico* significa sobre el modo del indicio o del símbolo.
- **SINÉCDOQUE:** tropo consistente en tomar lo menos por lo más.
- **SINTAGMA:** unidad estructural elemental de una frase.
- **SINTAXIS:** parte de la gramática que enseña a coordinar y a unir las palabras para formar oraciones.
- **SISTEMA:** conjunto de valores estructurados en un solo plano.
- **TERCIO MEDIADOR:** es un mixto invariante que participa de los términos A y B, su principio es que hace parecer a los términos como parecidos y diferentes a la vez.
- **TIPO:** son los modelos teóricos que constituyen una definición (modelo o paradigma). Es una clase y tiene características conceptuales.
- **TRANSFORMACIONES:** son las relaciones en las que se basan la homologación o conmensurabilidad entre las relaciones perceptivas del eje significante-referente. Estas son geométricas, analíticas, algebraicas y ópticas.
- **TROPO:** figura retórica que consiste en usar una palabra o una imagen en un significado no habitual, como la metáfora, la metonimia y la sinécdoque.

## Bibliografía.

### Libros

- BARBIERI, Daniele.**  
1993 *Los lenguajes del cómic*. 1ª ed. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, pp. 285.
- ECO, Umberto.**  
1978 *Tratado de Semiótica General*, 1ª ed. México, Editorial Nueva Imagen, pp. 512.  
1999 *La Estructura Ausente, Introducción a la Semiótica*, "Palabra en el Tiempo", 5ª ed. Barcelona, Editorial Lumen, pp. 446.
- GROUPE μ.**  
1987 *Retórica general*, "Paidós Comunicación", 1ª ed. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, pp. 316  
1993 *Tratado del signo visual*, "Signo e Imagen", 1ª ed. Madrid, Ediciones Cátedra, pp.439.
- GUBERN, Román.**  
1972 *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península.
- HERNER, Irene.**  
1979 *Mitos y monitos, historietas y fotonovelas en México*, 1ª ed. México, Ed. Nueva Imagen, pp. 318.
- LOOMIS, Andrew.**  
1974 *Ilustración creadora*, 7ª ed. Buenos Aires, Librería Hachette S.A.
- OWEN, William.**  
1991 *Diseño de revistas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1991. pp. 240.
- SIMPSON, Ian.**  
1994 *La nueva guía de la ilustración*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1994, pp.
- VILLAFANE, Justo y MINGUEZ, Norberto.**  
1996 *Principios de Teoría General de la Imagen*, 1ª ed. Madrid, Ediciones Pirámide, pp. 342.
- ZUNZUNEGUI, Santos.**  
1995 *Pensar la imagen*, 1ª ed. Madrid, Ed. Cátedra, pp. 260.

### Artículos de periódicos

- GARCÍA-TORT, Carlos y CERVANTES, Miguel.**  
1998 *Los Burrón: Dramatis personaeo un elenco cachetón (ensayo)*, suplemento *La Jornada Semanal* en *La Jornada*, 10 de mayo de 1998.
- HERNÁNDEZ ZAMORA, Gregorio.**  
2002 *¿Quién define lo que es leer?*, suplemento *La Jornada Semanal* en *La Jornada*, 1 de septiembre de 2002.
- MONSIVÁIS, Carlos.**  
1998 *En los ochenta años de Gabriel Vargas (ensayo)*, suplemento *La Jornada Semanal* en *La Jornada*, 10 de Mayo de 1998.
- TOVAR, Luis.**  
1999 *Sensaporno*, suplemento *La Jornada Semanal* en *La Jornada*, 7 de noviembre de 1999.

### Documentos Electrónicos

- AURRECOECHEA, Juan Manuel; BARRERA, Jacinto y BARTRA, Armando.**  
2001 *Catálogo de la Historieta Mexicana del Siglo XX* (CD-ROM), 1ª ed. México, INAH-U. de Colima. Acompañado por un cuadernillo. Requerimientos del sistema: Pentium a 133 Mhz, 16 Mb en RAM, kit multimedia y Windows 95 o posterior. ISBN 97-13-2522-5.
- SONESSON, Göran.**  
1994 *Pictorial Semiotics, Gestalt Theory, and the Ecology of Perception*, *Semiotica* 99(3-4), 319-401, dirección en Internet: [www.artist.lu.se/kultsem/pdf/RvAGestaltV2.pdf](http://www.artist.lu.se/kultsem/pdf/RvAGestaltV2.pdf)

### Sitios en Internet

<http://members.tripod.com/gmoaguilera/luto.html>

<http://www.kaliman.net/>

<http://www.meteorix.com.mx>



## ÍNDICE

|   | <i>Pág.</i> |
|---|-------------|
| Introducción.   | 1           |
| <b>Capítulo 1. La portada de la historieta.</b>                               | <b>3</b>    |
| 1.1. ¿Qué es una historieta?  | 5           |
| 1.1.1. Dos definiciones.  | 5           |
| 1.1.2. La imagen secuencial y la historieta.                                  | 5           |
| 1.1.3. La historieta como medio masivo en México y sus números.               | 6           |
| 1.1.4. Historia de la historieta en México.                                   | 6           |
| 1.1.4.1. Inicios de la historieta en México (1850-1900).                      | 7           |
| 1.1.4.2. Periodo entre 1900 y 1935.   | 7           |
| 1.1.4.3. Periodo entre 1935 y 1950.   | 8           |
| 1.1.4.4. Periodo entre 1950 y 1960.   | 10          |
| 1.1.4.5. Periodo entre 1960 y 1980.   | 11          |
| 1.1.4.6. Periodo entre 1980 y 2000.   | 15          |
| 1.1.4.6.1. El caso de las sensacionales.                                      | 19          |
| 1.1.5. Lo que leen los mexicanos.   | 20          |
| 1.2. ¿Qué es una ilustración?   | 21          |
| 1.2.1. Definición de ilustración.   | 21          |
| 1.2.2. Tipos de ilustración.  | 22          |
| 1.2.2.1. Carece del texto.  | 23          |
| 1.2.2.2. Completa una frase.  | 23          |
| 1.2.2.3. Narración incompleta.  | 23          |
| 1.2.3. Diferencias entre la ilustración y la historieta.                      | 23          |
| 1.3. ¿Qué es una portada?   | 24          |
| 1.3.1. Definición de portada.   | 24          |
| 1.3.2. Tipos de portadas.   | 25          |
| 1.3.2.1. La portada figurativa.   | 25          |
| 1.3.2.2. La portada narrativa.  | 25          |
| 1.3.2.3. La portada abstracta.  | 25          |
| 1.3.2.4. La portada tipográfica.  | 26          |
| Resumen.  | 26          |
| <b>Capítulo 2 Aspectos semióticos del signo visual.</b>                       | <b>27</b>   |
| 2.0. Introducción.  | 29          |
| 2.0.1. La disciplina semiótica en la actualidad.                              | 29          |
| 2.0.2. Principales perspectivas semióticas contemporáneas.                    | 29          |
| 2.0.2.1. La escuela de Greimas.   | 29          |
| 2.0.2.2. El Groupe $\mu$  | 30          |
| 2.0.2.3. La propuesta de Fernande Saint-Martin                                | 30          |
| 2.0.3. Marco teórico elegido.   | 31          |
| 2.1. La semiótica y el signo en la comunicación visual.                       | 32          |
| 2.1.1. Definición de la semiótica.  | 32          |
| 2.1.2. Como funciona un signo.  | 32          |
| 2.1.3. La homologación en el plano del contenido.                             | 33          |
| 2.1.4. Semiótica visual y semiótica de la lengua.                             | 33          |
| 2.1.4.1. Lo lingüístico y lo visual. ¿Cuál subordina a la otra?               | 33          |
| 2.1.4.2. Unidades y enunciados.   | 34          |
| Resumen.  | 34          |
| 2.2. Los fundamentos perceptivos del sistema visual.                          | 35          |
| 2.2.0. Introducción: lugar de la descripción de los canales en una semiótica. | 35          |
| 2.2.1 Comparación entre el lenguaje y la comunicación visual.                 | 35          |
| 2.2.1.1. Correlación de la codificación del canal.                            | 35          |
| 2.2.1.2. Potencia y reducción.  | 35          |
| 2.2.2. Del estímulo a la forma.   | 36          |
| 2.2.2.1 El sistema retina + córtex: un aparato activo.                        | 36          |
| 2.2.2.2. El primer percepto: el campo   | 36          |



|   |    |
|---|----|
| 2.2.2.3. Segundo percepto: el límite.   | 36 |
| 2.2.2.4. Límite, línea, contorno.   | 25 |
| 2.2.2.5. Fondo, figura, forma.  | 25 |
| 2.2.2.5.1. Fondo y figura.  | 37 |
| 2.2.2.5.2. De la figura a la forma.   | 37 |
| 2.2.2.5.3. Origen de las formas y figuras.  | 37 |
| 2.2.3. Texturas y figuras.  | 38 |
| 2.2.4. Colores y figuras.   | 38 |
| 2.2.4.1. Las dimensiones de la señal coloreada.   | 38 |
| 2.2.4.2. Igualación y contraste.  | 38 |
| 2.2.4.3. La figura coloreada.   | 39 |
| 2.2.5. Aparición de la noción de objeto.  | 39 |
| 2.2.5.1. El objeto: una suma permanente y funcional.  | 39 |
| 2.2.5.2. Del objeto al signo.   | 39 |
| Resumen.  | 39 |
| 2.3. Semiótica general de los mensajes visuales.  | 41 |
| 2.3.0. Semiótica y percepción.  | 41 |
| 2.3.1. Modelo global de la descodificación visual (gestalista).                                   | 41 |
| 2.3.1.1. De lo perceptivo a lo cognitivo.   | 41 |
| 2.3.1.2. Repertorios y tipos.   | 41 |
| 2.3.1.3. Repertorio y prueba de conformidad.  | 43 |
| 2.3.1.4. El tipo.   | 43 |
| 2.3.2. La articulación del enunciado y de los signos visuales.                                    | 43 |
| 2.3.2.1. El enfoque global y el enfoque estructuralista.  | 43 |
| 2.3.2.2. Un modelo de articulación.   | 44 |
| 2.3.3. Espectáculo natural vs. Espectáculo artificial.  | 47 |
| 2.3.4. Distinción entre signo plástico y signo icónico.   | 47 |
| Resumen.  | 48 |
| 2.4. El signo icónico.  | 49 |
| 2.4.1. El problema de la iconicidad.  | 49 |
| 2.4.1.1. El problema de la relación entre expresión y contenido.                                  | 49 |
| 2.4.1.2. El referente de un signo icónico.  | 49 |
| 2.4.1.3. La producción y la recepción.  | 50 |
| 2.4.2. Modelo general del signo icónico.  | 50 |
| 2.4.2.1. Tres elementos.  | 50 |
| 2.4.2.2. Las tres relaciones dobles.  | 51 |
| 2.4.2.2.1. El eje significante-referente.   | 51 |
| 2.4.2.2.2. Eje referente-tipo.  | 53 |
| 2.4.2.2.3. Eje tipo-significante.   | 52 |
| 2.4.3. Tres conceptos revisados.  | 53 |
| 2.4.3.1. El concepto de motivación (porque el signo icónico no puede asociarse a cualquier cosa). | 53 |
| 2.4.3.2. ¿Cuándo un hecho visual es un icono?   | 53 |
| 2.4.3.3. Diferencia entre tipo icónico y significado lingüístico.                                 | 53 |
| 2.4.4. La articulación del signo icónico.   | 53 |
| 2.4.4.1. Estructura del significante.   | 54 |
| 2.4.4.1.1. Entidades, subentidades y supraentidades.  | 54 |
| 2.4.4.1.2. Determinantes y determinados: un estatuto flotante.                                    | 55 |
| 2.4.4.1.3. Determinantes y determinados: una relación dialéctica.                                 | 55 |
| 2.4.4.1.4. Marcas.  | 55 |
| 2.4.4.2. Estructura del tipo.   | 56 |
| 2.4.4.2.1. Reconocimiento del tipo.   | 56 |
| 2.4.4.2.2. Tipos, supratipos y subtipos.  | 56 |
| 2.4.4.3. Tipos y usos.  | 57 |
| 2.4.5. El sistema de transformaciones.  | 57 |
| 2.4.5.1. Transformaciones geométricas.  | 57 |
| 2.4.5.1.1. Emparejamientos simples.   | 57 |
| 2.4.5.1.2. Emparejamientos complejos.   | 58 |
| 2.4.5.2. Transformaciones analíticas.   | 60 |
| 2.4.5.2.1. La diferenciación.   | 60 |
| 2.4.5.2.2. El filtrado y la discretización.   | 61 |
| 2.4.5.2.3. Combinaciones y utilizaciones técnicas.  | 61 |
| 2.4.5.3. Transformaciones ópticas.  | 62 |
| 2.4.5.3.1. La transformación $\gamma$ .   | 62 |
| 2.4.5.3.2. Nitidez y profundidad de campo.  | 65 |

|   |    |
|---|----|
| 2.4.5.4. Transformaciones cinéticas.  | 66 |
| 2.4.5.5. Transformación, iconismo y retórica.   | 68 |
| 2.4.5.5.1. Algunas propiedades de las transformaciones.                                   | 68 |
| 2.4.5.5.2. Transformación y escala de iconicidad.   | 68 |
| 2.4.5.5.3. ¿Es la transformación en sí misma retórica?                                    | 69 |
| Resumen.  | 69 |
| <br>  |    |
| 2.5. El signo plástico.   | 71 |
| 2.5.1. ¿Como describir el signo plástico?   | 71 |
| 2.5.1.1. La semioticidad de lo plástico: un problema.                                     | 71 |
| 2.5.1.2. Método de descripción.   | 71 |
| 2.5.1.2.1. El sistema signifiante.  | 72 |
| 2.5.1.2.2. El sistema significado.  | 73 |
| 2.5.1.3. Plan.  | 74 |
| 2.5.2. Sistemática de la textura.   | 74 |
| 2.5.2.1. Los significantes de la textura.   | 74 |
| 2.5.2.1.1. El primer texturema: los elementos.  | 74 |
| 2.5.2.1.2. Segundo texturema: la repetición.  | 74 |
| 2.5.2.1.3. La unidad textural.  | 75 |
| 2.5.2.2. Los significados de la textura.  | 75 |
| 2.5.2.2.1. ¿La textura como tal, tiene un significado global?                             | 75 |
| 2.5.2.3. Clasificación de las texturas.   | 75 |
| 2.5.2.3.1. Criterios de clasificación.  | 75 |
| 2.5.2.3.2. El grano.  | 76 |
| 2.5.2.3.3. La mácula.   | 77 |
| 2.5.3. Sistemática de la forma.   | 78 |
| 2.5.3.1. Los significantes de la forma.   | 78 |
| 2.5.3.1.1. El estatuto de los formemas.   | 78 |
| 2.5.3.1.2. El estatuto del fondo.   | 79 |
| 2.5.3.1.2.1. Primer formema, la posición.   | 79 |
| 2.5.3.1.2.2. Segundo formema: la dimensión.   | 80 |
| 2.5.3.1.2.3. Tercer formema: la orientación.  | 80 |
| 2.5.3.2. Los significados de la forma.  | 80 |
| 2.5.3.2.1. El contenido de los formemas.  | 81 |
| 2.5.3.2.1.1. La repulsión.  | 81 |
| 2.5.3.2.1.2. El equilibrio.   | 81 |
| 2.5.3.2.1.3. La dominancia.   | 81 |
| 2.5.3.2.2. El contenido de las formas.  | 81 |
| 2.5.3.3. Las formas en sintagma y su semantismo.  | 82 |
| 2.5.3.3.1. Las relaciones entre formemas.   | 82 |
| 2.5.3.3.2. Las relaciones entre formas.   | 84 |
| 2.5.4. Sistemática del color.   | 84 |
| 2.5.4.1. Los significantes del color.   | 84 |
| 2.5.4.1.1. Principales teorías.   | 84 |
| 2.5.4.1.1.1. Fisiología.  | 84 |
| 2.5.4.1.1.2. Tecnología de los pigmentos.   | 85 |
| 2.5.4.1.1.3. Ensayo de síntesis semiótica.  | 85 |
| 2.5.4.1.2. Principios de estructuración del plano de la expresión.                        | 85 |
| 2.5.4.2. Los significados del color.  | 86 |
| 2.5.4.2.1. Principales teorías.   | 86 |
| 2.5.4.2.1.1. Psicología social.   | 86 |
| 2.5.4.2.1.2. Antropología.  | 86 |
| 2.5.4.2.1.3. Sinestesia.  | 86 |
| 2.5.4.2.2. Principios de estructuración del plano del contenido.                          | 86 |
| 2.5.4.2.2.1. Cromemas.  | 87 |
| 2.5.4.2.2.2. Colores-sumas.   | 88 |
| 2.5.4.3. Los colores en sintagma y su semantismo.   | 88 |
| 2.5.4.3.1. Principales teorías.   | 88 |
| 2.5.4.3.1.1. Consonancia-disonancia.  | 88 |
| 2.5.4.3.1.2. Tensión-neutralización.  | 89 |
| 2.5.4.3.1.3. Complementariedad-parecido.  | 89 |
| 2.5.4.3.2. Principios de estructuración de los colores en sintagma.                       | 90 |
| 2.5.5 La síntesis plástica y su semantismo.   | 91 |
| 2.5.6. Semantismo extravisual.  | 91 |
| 2.5.6.1. Denotación y connotación.  | 92 |
| 2.5.6.2. Las marcas denotativas y marcas denotativas (porqué un signo icónico no denota). | 92 |

|   |     |
|---|-----|
| 2.5.6.3. Semantismo sacopeplástico, sacopeiconoplásticos y extravisual.               | 93  |
| Resumen.  | 94  |
| 2.6. Retórica visual fundamental.   | 98  |
| 2.6.1. Programa de una retórica visual fundamental.                                   | 98  |
| 2.6.2. Retórica y semióticas.   | 99  |
| 2.6.2.1. Dos tipos de semióticas.   | 99  |
| 2.6.2.1.1. Semióticas fuertemente codificadas.  | 99  |
| 2.6.2.1.2. Las semióticas poco codificadas.   | 100 |
| 2.6.2.2. Estrategias retóricas.   | 101 |
| 2.6.2.3. Grados cero general y local.   | 101 |
| 2.6.3. La retórica de los mensajes visuales.  | 102 |
| 2.6.3.1. Base, elemento figurado, invariante.   | 102 |
| 2.6.3.2. Redundancia.   | 103 |
| 2.6.3.3. Contexto pragmático.   | 103 |
| 2.6.3.4. Concomitancia de lo plástico y lo icónico.                                   | 104 |
| 2.6.4. La relación retórica.  | 104 |
| 2.6.4.1. Cuatro modos de relación entre grado concebido y percibido.                  | 104 |
| 2.6.4.2. Los cuatro modos en la retórica icónica.                                     | 105 |
| 2.6.4.2.1. In absentia conjunto (IAC): los tropos.                                    | 105 |
| 2.6.4.2.2. In praesentia conjunto (IPC): las interpenetraciones.                      | 106 |
| 2.6.4.2.3. In praesentia disyunto (IPD): los emparejamientos.                         | 106 |
| 2.6.4.2.4. In absentia disyunto (IAD): los tropos proyectados.                        | 107 |
| 2.6.4.3. Los cuatro modos en la retórica plástica.                                    | 107 |
| 2.6.4.3.1. In absentia conjunto (IAC): los tropos.                                    | 107 |
| 2.6.4.3.2. In praesentia conjunto (IPC): las interpenetraciones.                      | 108 |
| 2.6.4.3.3. In praesentia disyunto (IPD): los emparejamientos.                         | 108 |
| 2.6.4.3.4. In absentia disyunto (IAD): los tropos proyectados.                        | 108 |
| 2.6.5. La relación iconoplástica.   | 109 |
| 2.6.5.1. Descripción general.   | 109 |
| 2.6.5.2. Clasificación.   | 109 |
| 2.6.5.2.1. Tropo plástico en lo icónico.  | 110 |
| 2.6.5.2.2. Emparejamiento plástico en lo icónico.                                     | 110 |
| 2.6.5.2.3. Tropo icónico en lo plástico.  | 110 |
| 2.6.5.2.4. Emparejamiento icónico en lo plástico.                                     | 111 |
| 2.6.6. Efectos y clasificaciones.   | 112 |
| 2.6.6.1. El fenómeno del ethos.   | 112 |
| 2.6.6.2. La mediación.  | 112 |
| 2.6.6.3. Taxonomía de las figuras y terminología.                                     | 114 |
| Resumen.  | 114 |
| 2.7. La retórica icónica.   | 116 |
| 2.7.1. Las dos retóricas icónicas: retórica del tipo y retórica de la transformación. | 116 |
| 2.7.1.1. División de las retóricas.   | 116 |
| 2.7.1.2. Reglas de funcionamiento.  | 117 |
| 2.7.1.2.1. Retórica del tipo.   | 117 |
| 2.7.1.2.2. Retórica de la transformación.   | 118 |
| 2.7.2. Retórica del tipo: figuras por incoordinación.                                 | 119 |
| 2.7.2.1. Supresión y adjunción de coordinación.                                       | 119 |
| 2.7.2.2. Supresión-adjunción de coordinación.   | 119 |
| 2.7.2.2.1. Figuras jerarquizadas no reversibles.                                      | 120 |
| 2.7.2.2.2. Figuras reversibles no jerarquizadas.                                      | 120 |
| 2.7.2.2.3. Figuras no reversibles no jerarquizadas.                                   | 121 |
| 2.7.2.3. La permutación.  | 122 |
| 2.7.3. Retórica del tipo: figuras por insubordinación.                                | 122 |
| 2.7.3.1. Supresión de subordinación.  | 122 |
| 2.7.3.2. Adjunción de subordinación.  | 123 |
| 2.7.3.3. Permutación de subordinación.  | 123 |
| 2.7.4. Retórica de la transformación.   | 123 |
| 2.7.4.1. Transformaciones homogénea y heterogénea.                                    | 123 |
| 2.7.4.2. Retórica del filtrado.   | 125 |
| 2.7.4.3. Retórica de las transformaciones geométricas.                                | 125 |
| 2.7.4.4. Retórica de las transformaciones analíticas.                                 | 126 |
| 2.7.4.5. Retórica de la transformación y.   | 127 |
| 2.7.5. El ethos de la figura icónica.   | 127 |
| 2.7.5.1. Ethos nuclear.   | 127 |

|   |            |
|---|------------|
| 2.7.5.2. Ethos autónomo.  | 129        |
| 2.7.5.3. Ethos sácope.  | 129        |
| Resumen.  | 130        |
| <b>2.8. La retórica plástica.</b>                               | <b>131</b> |
| 2.8.1. Problemas de la norma plástica.                          | 131        |
| 2.8.1.1. La norma como redundancia.                             | 131        |
| 2.8.1.2. Norma y rasgos plásticos.                              | 131        |
| 2.8.2. Retórica de la forma.                                    | 132        |
| 2.8.2.1. Normas.  | 132        |
| 2.8.2.1.1. Caracteres de las normas plásticas.                  | 132        |
| 2.8.2.1.2. Potencia de la redundancia.                          | 133        |
| 2.8.2.1.3. Pluralidad de los sintagmas.                         | 133        |
| 2.8.2.2. Transgresiones.  | 134        |
| 2.8.2.3. Figuras.   | 134        |
| 2.8.2.4. Ethos.   | 135        |
| 2.8.2.4.1. Ethos nuclear.                                       | 135        |
| 2.8.2.4.2. Ethos autónomo.                                      | 136        |
| 2.8.2.4.3. Ethos sácope.  | 136        |
| 2.8.2.5. La mediación plástica en la forma.                     | 137        |
| 2.8.3. Retórica de la textura.                                  | 137        |
| 2.8.3.1. Normas de la textura.                                  | 137        |
| 2.8.3.2. Figuras.   | 139        |
| 2.8.3.2.1. Figuras de homogeneidad.                             | 139        |
| 2.8.3.2.2. Figuras de la concomitancia.                         | 140        |
| 2.8.3.2.3. Figuras de la variación contradictoria.              | 140        |
| 2.8.3.3. Ethos.   | 140        |
| 2.8.3.3.1. Figuras de la homogeneidad.                          | 140        |
| 2.8.3.3.2. Figuras de la concomitancia.                         | 140        |
| 2.8.3.3.3. Figuras de la variación contradictoria.              | 141        |
| 2.8.4. Retórica del color.                                      | 142        |
| 2.8.4.1. Normas del color.                                      | 142        |
| 2.8.4.2 Figuras.  | 142        |
| 2.8.4.3. Reducción y ethos.                                     | 143        |
| Resumen.  | 144        |
| <b>2.9. La retórica iconoplástica.</b>                          | <b>147</b> |
| 2.9.1. La relación iconoplástica.                               | 147        |
| 2.9.1.1. De lo plástico a lo icónico.                           | 147        |
| 2.9.1.2. Lo iconoplástico como retórica.                        | 147        |
| 2.9.2. Iconoplástica de la textura.                             | 148        |
| 2.9.3. Iconoplástica de la forma.                               | 151        |
| 2.9.3.1. Generalidades.   | 151        |
| 2.9.3.2. Análisis de un corpus de emparejamientos plásticos.    | 151        |
| 2.9.4. Iconoplástica del color.                                 | 156        |
| 2.9.5. La validez del signo plástico.                           | 158        |
| Resumen.  | 158        |
| <b>2.10. La estilización.</b>                                   | <b>160</b> |
| 2.10.1. Teoría de la estilización.                              | 160        |
| 2.10.1.1. Los tres parámetros de la estilización.               | 160        |
| 2.10.1.2. La estilización como retórica.                        | 160        |
| 2.10.1.2.1. Las operaciones.                                    | 160        |
| 2.10.1.2.2. Ethos de la estilización.                           | 161        |
| 2.10.1.2.3. Estilización y estilos.                             | 161        |
| 2.10.2. Algunos casos.  | 161        |
| 2.10.2.1. La pluralidad de las estilizaciones: la pirámide.     | 161        |
| 2.10.2.2. La estereotipia: el arte de la Costa Oeste.           | 162        |
| 2.10.2.3. El papel de las imposiciones geométricas: el tangram. | 162        |
| 2.10.2.4. El papel de las imposiciones geométricas: el tapiz.   | 162        |
| 2.10.2.5. ¿Escala de estilización?: el ejemplo de Van der Lek.  | 163        |
| Resumen.  | 163        |
| <b>Capítulo 3 Análisis de portadas.</b>                         | <b>165</b> |
| 3.0. Introducción.  | 167        |

|  |     |
|--|-----|
| 3.0.1. Parámetros de selección de las portadas.                  | 167 |
| 3.0.2. Método de trabajo.  | 168 |
| 3.0.3. Las transformaciones de las ilustraciones y la impresión. | 168 |
| <br>   |     |
| 3.1. Karmatrón y los transformables.                             | 169 |
| 3.1.1. Características de la portada.                            | 169 |
| 3.1.1.1. Género de la historieta.                                | 169 |
| 3.1.1.2. Tipo de portada.  | 169 |
| 3.1.1.3. Tipo de ilustración.                                    | 169 |
| 3.1.1.4. Técnica.  | 169 |
| 3.1.2. Elementos del enunciado visual.                           | 170 |
| 3.1.2.1. Tipo de signo visual.                                   | 170 |
| 3.1.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.   | 170 |
| 3.1.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                      | 171 |
| 3.1.3. Retórica del enunciado visual.                            | 171 |
| 3.1.3.1. Retórica icónica.                                       | 171 |
| 3.1.3.1.1. Grados cero icónicos.                                 | 171 |
| 3.1.3.1.1.1. Grados ceros generales.                             | 171 |
| 3.1.3.1.1.2. Grados cero locales.                                | 171 |
| 3.1.3.1.2. Desviaciones.   | 172 |
| 3.1.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                              | 172 |
| 3.1.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                  | 172 |
| 3.1.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                   | 172 |
| 3.1.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.                | 172 |
| 3.1.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                       | 172 |
| 3.1.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                      | 172 |
| 3.1.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                     | 172 |
| 3.1.3.1.4.3. Ethos sácope.                                       | 173 |
| 3.1.3.2. Retórica iconoplástica.                                 | 173 |
| 3.1.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                           | 173 |
| 3.1.3.2.1.1. Grados cero generales.                              | 173 |
| 3.1.3.2.1.2. Grados cero locales.                                | 173 |
| 3.1.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                          | 173 |
| 3.1.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                   | 174 |
| 3.1.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                       | 175 |
| 3.1.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                      | 175 |
| 3.1.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                     | 175 |
| 3.1.3.2.4.3. Ethos sácope.                                       | 176 |
| <br>   |     |
| 3.2. Muertes trágicas.   | 176 |
| 3.2.1. Características de la portada.                            | 176 |
| 3.2.1.1. Género de la historieta.                                | 176 |
| 3.2.1.2. Tipo de portada.  | 176 |
| 3.2.1.3. Tipo de ilustración.                                    | 176 |
| 3.2.1.4. Técnica.  | 176 |
| 3.2.2. Elementos del enunciado visual.                           | 177 |
| 3.2.2.1. Tipo de signo visual.                                   | 177 |
| 3.2.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.   | 177 |
| 3.2.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                      | 177 |
| 3.2.3. Retórica del enunciado visual.                            | 177 |
| 3.2.3.1. Retórica icónica.                                       | 177 |
| 3.2.3.1.1. Grados cero icónicos.                                 | 177 |
| 3.2.3.1.1.1. Grados cero generales.                              | 177 |
| 3.2.3.1.1.2. Grados cero locales.                                | 178 |
| 3.2.3.1.2. Desviaciones.   | 178 |
| 3.2.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                              | 178 |
| 3.2.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                  | 178 |
| 3.2.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                   | 178 |
| 3.2.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.                | 178 |
| 3.2.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.         | 179 |
| 3.2.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                       | 179 |
| 3.2.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                      | 179 |
| 3.2.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                     | 179 |
| 3.2.3.1.4.3. Ethos sácope.                                       | 179 |
| 3.2.3.2. Retórica iconoplástica.                                 | 179 |
| 3.2.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                           | 179 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.2.3.2.1.1. Grados cero generales.                            | 179 |
| 3.2.3.2.1.2. Grados cero locales.                              | 179 |
| 3.2.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                        | 179 |
| 3.2.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 180 |
| 3.2.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 180 |
| 3.2.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                    | 180 |
| 3.2.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                   | 180 |
| 3.2.3.2.4.3. Ethos sácope.                                     | 180 |
| 3.3. Serpio.   | 181 |
| 3.3.1. Características de la portada.                          | 182 |
| 3.3.1.1 Género de la historieta.                               | 182 |
| 3.3.1.2. Tipo de portada.                                      | 182 |
| 3.3.1.3. Tipo de ilustración.                                  | 182 |
| 3.3.1.4. Técnica.  | 182 |
| 3.3.2. Elementos del enunciado visual.                         | 182 |
| 3.3.2.1. Tipo de signo visual.                                 | 182 |
| 3.3.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado. | 182 |
| 3.3.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                    | 183 |
| 3.3.3. Retórica del enunciado visual.                          | 183 |
| 3.3.3.1. Retórica icónica.                                     | 183 |
| 3.3.3.1.1. Grados cero icónicos.                               | 183 |
| 3.3.3.1.1.1. Grados cero generales.                            | 183 |
| 3.3.3.1.1.2. Grados cero locales.                              | 183 |
| 3.3.3.1.2. Desviaciones.                                       | 183 |
| 3.3.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                            | 183 |
| 3.3.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                | 183 |
| 3.3.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 184 |
| 3.3.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.              | 184 |
| 3.3.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.       | 184 |
| 3.3.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 184 |
| 3.3.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                    | 184 |
| 3.3.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                   | 184 |
| 3.3.3.1.4.3. Ethos sácope.                                     | 184 |
| 3.3.3.2. Retórica iconoplástica.                               | 184 |
| 3.3.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                         | 184 |
| 3.3.3.2.1.1. Grados cero generales.                            | 184 |
| 3.3.3.2.1.2. Grados cero locales.                              | 184 |
| 3.3.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                        | 185 |
| 3.3.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 185 |
| 3.3.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 185 |
| 3.3.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                    | 185 |
| 3.3.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                   | 185 |
| 3.3.3.2.4.3. Ethos sácope.                                     | 185 |
| 3.4. El carruaje diabólico.                                    | 186 |
| 3.4.1. Características de la portada.                          | 187 |
| 3.4.1.1 Género de la historieta.                               | 187 |
| 3.4.1.2. Tipo de portada.                                      | 187 |
| 3.4.1.3. Tipo de ilustración.                                  | 187 |
| 3.4.1.4. Técnica.  | 187 |
| 3.4.2. Elementos del enunciado visual.                         | 187 |
| 3.4.2.1. Tipo de signo visual.                                 | 187 |
| 3.4.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado. | 188 |
| 3.4.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                    | 188 |
| 3.4.3. Retórica del enunciado visual.                          | 188 |
| 3.4.3.1. Retórica icónica.                                     | 188 |
| 3.4.3.1.1. Grados cero icónicos.                               | 188 |
| 3.4.3.1.1.2. Grados cero locales.                              | 188 |
| 3.4.3.1.2. Desviaciones.                                       | 188 |
| 3.4.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                            | 188 |
| 3.4.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                | 189 |
| 3.4.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 189 |
| 3.4.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.              | 189 |
| 3.4.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 189 |
| 3.4.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                    | 189 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.4.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                   | 189 |
| 3.4.3.1.4.3. Ethos sácope.                                     | 189 |
| 3.4.3.2. Retórica iconoplástica.                               | 189 |
| 3.4.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                         | 189 |
| 3.4.3.2.1.1. Grados cero generales.                            | 189 |
| 3.4.3.2.1.2. Grados cero locales.                              | 189 |
| 3.4.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                        | 190 |
| 3.4.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 190 |
| 3.4.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 190 |
| 3.4.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                    | 190 |
| 3.4.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                   | 190 |
| 3.4.3.2.4.3. Ethos sácope.                                     | 191 |
| 3.5. Quinta era.   | 192 |
| 3.5.1. Características de la portada.                          | 192 |
| 3.5.1.1. Género de la historieta.                              | 192 |
| 3.5.1.2. Tipo de portada.                                      | 192 |
| 3.5.1.3. Tipo de ilustración.                                  | 192 |
| 3.5.1.4. Técnica.  | 192 |
| 3.5.2. Elementos del enunciado visual.                         | 192 |
| 3.5.2.1. Tipo de signo visual.                                 | 192 |
| 3.5.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado. | 193 |
| 3.5.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                    | 193 |
| 3.5.3. Retórica del enunciado visual.                          | 194 |
| 3.5.3.1. Retórica icónica.                                     | 194 |
| 3.5.3.1.1. Grados cero icónicos.                               | 194 |
| 3.5.3.1.1.1. Grados cero generales.                            | 194 |
| 3.5.3.1.1.2. Grados cero locales.                              | 194 |
| 3.5.3.1.2. Desviaciones.                                       | 194 |
| 3.5.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                            | 194 |
| 3.5.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                | 194 |
| 3.5.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 194 |
| 3.5.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.              | 194 |
| 3.5.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.       | 195 |
| 3.5.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 195 |
| 3.5.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                    | 195 |
| 3.5.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                   | 195 |
| 3.5.3.1.4.3. Ethos sácope.                                     | 195 |
| 3.5.3.2. Retórica iconoplástica.                               | 195 |
| 3.5.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                         | 195 |
| 3.5.3.2.1.1. Grados cero generales.                            | 195 |
| 3.5.3.2.1.2. Grados cero locales.                              | 195 |
| 3.5.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                        | 195 |
| 3.5.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 197 |
| 3.5.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 197 |
| 3.5.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                    | 197 |
| 3.5.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                   | 197 |
| 3.5.3.2.4.3. Ethos sácope.                                     | 197 |
| 3.6. La Familia Burrón.  | 199 |
| 3.6.1. Características de la portada.                          | 199 |
| 3.6.1.1. Género de la historieta.                              | 199 |
| 3.6.1.2. Tipo de portada.                                      | 199 |
| 3.6.1.3. Tipo de ilustración.                                  | 199 |
| 3.6.1.4. Técnica.  | 199 |
| 3.6.2. Elementos del enunciado visual.                         | 199 |
| 3.6.2.1. Tipo de signo visual.                                 | 199 |
| 3.6.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado. | 199 |
| 3.6.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                    | 200 |
| 3.6.3. Retórica del enunciado visual.                          | 200 |
| 3.6.3.1. Retórica icónica.                                     | 200 |
| 3.6.3.1.1. Grados cero icónicos.                               | 200 |
| 3.6.3.1.1.1. Grados cero generales.                            | 200 |
| 3.6.3.1.1.2. Grados cero locales.                              | 201 |
| 3.6.3.1.2. Desviaciones.                                       | 201 |
| 3.6.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                            | 201 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.6.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                | 201 |
| 3.6.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 201 |
| 3.6.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.              | 201 |
| 3.6.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.       | 202 |
| 3.6.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 202 |
| 3.6.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                    | 202 |
| 3.6.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                   | 202 |
| 3.6.3.1.4.3. Ethos sácope.                                     | 202 |
| 3.6.3.2. Retórica iconoplástica.                               | 202 |
| 3.6.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                         | 202 |
| 3.6.3.2.1.1. Grados cero generales.                            | 202 |
| 3.6.3.2.1.2. Grados cero locales.                              | 202 |
| 3.6.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                        | 202 |
| 3.6.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 203 |
| 3.6.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 203 |
| 3.6.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                    | 203 |
| 3.6.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                   | 203 |
| 3.6.3.2.4.3. Ethos sácope.                                     | 204 |
| <br>   |     |
| 3.7. Kalimán, el hombre increíble.                             | 204 |
| 3.7.1. Características de la portada.                          | 205 |
| 3.7.1.1 Género de la historieta.                               | 205 |
| 3.7.1.2. Tipo de portada.                                      | 205 |
| 3.7.1.3. Tipo de ilustración.                                  | 205 |
| 3.7.1.4. Técnica.  | 205 |
| 3.7.2. Elementos del enunciado visual.                         | 206 |
| 3.7.2.1. Tipo de signo visual.                                 | 206 |
| 3.7.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado. | 206 |
| 3.7.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                    | 206 |
| 3.7.3. Retórica del enunciado visual.                          | 206 |
| 3.7.3.1. Retórica icónica.                                     | 206 |
| 3.7.3.1.1. Grados cero icónicos.                               | 206 |
| 3.7.3.1.1.1. Grados cero generales.                            | 206 |
| 3.7.3.1.1.2. Grados cero locales.                              | 206 |
| 3.7.3.1.2. Desviaciones.                                       | 207 |
| 3.7.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                            | 207 |
| 3.7.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                | 207 |
| 3.7.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 207 |
| 3.7.3.2. Retórica iconoplástica.                               | 207 |
| 3.7.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                         | 207 |
| 3.7.3.2.1.1. Grados cero generales.                            | 207 |
| 3.7.3.2.1.2. Grados cero locales.                              | 207 |
| 3.7.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                        | 207 |
| 3.7.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                 | 208 |
| 3.7.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                     | 208 |
| 3.7.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                    | 208 |
| 3.7.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                   | 208 |
| 3.7.3.2.4.3. Ethos sácope.                                     | 208 |
| <br>   |     |
| 3.8. Memín Pinguín (Memín Pingüín).                            | 209 |
| 3.8.1. Características de la portada.                          | 209 |
| 3.8.1.1 Género de la historieta.                               | 209 |
| 3.8.1.2. Tipo de portada.                                      | 209 |
| 3.8.1.3. Tipo de ilustración.                                  | 210 |
| 3.8.1.4. Técnica.  | 210 |
| 3.8.2. Elementos del enunciado visual.                         | 210 |
| 3.8.2.1. Tipo de signo visual.                                 | 210 |
| 3.8.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado. | 210 |
| 3.8.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                    | 211 |
| 3.8.3. Retórica del enunciado visual.                          | 211 |
| 3.8.3.1. Retórica icónica.                                     | 211 |
| 3.8.3.1.1. Grados cero icónicos.                               | 211 |
| 3.8.3.1.1.1. Grados cero generales.                            | 211 |
| 3.8.3.1.1.2. Grados cero locales.                              | 211 |
| 3.8.3.1.2. Desviaciones.                                       | 211 |
| 3.8.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                            | 211 |



|   |     |
|---|-----|
| 3.8.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                 | 211 |
| 3.8.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                  | 212 |
| 3.8.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.               | 212 |
| 3.8.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.        | 212 |
| 3.8.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                      | 212 |
| 3.8.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                     | 212 |
| 3.8.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                    | 212 |
| 3.8.3.1.4.3. Ethos sácope.                                      | 212 |
| 3.8.3.2. Retórica iconoplástica.                                | 212 |
| 3.8.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                          | 212 |
| 3.8.3.2.1.1. Grados cero generales.                             | 212 |
| 3.8.3.2.1.2. Grados cero locales.                               | 212 |
| 3.8.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                         | 212 |
| 3.8.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                  | 213 |
| 3.8.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                      | 214 |
| 3.8.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                     | 214 |
| 3.8.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                    | 214 |
| 3.8.3.2.4.3. Ethos sácope.                                      | 214 |
| 3.9. Escuadrón Alpha.   | 215 |
| 3.9.1. Características de la portada.                           | 215 |
| 3.9.1.1. Género de la historieta.                               | 215 |
| 3.9.1.2. Tipo de portada.                                       | 215 |
| 3.9.1.3. Tipo de ilustración.                                   | 215 |
| 3.9.1.4. Técnica.   | 215 |
| 3.9.2. Elementos del enunciado visual.                          | 215 |
| 3.9.2.1. Tipo de signo visual.                                  | 215 |
| 3.9.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado.  | 215 |
| 3.9.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                     | 215 |
| 3.9.3. Retórica del enunciado visual.                           | 216 |
| 3.9.3.1. Retórica icónica.                                      | 216 |
| 3.9.3.1.1. Grados cero icónicos.                                | 216 |
| 3.9.3.1.1.1. Grados cero generales.                             | 216 |
| 3.9.3.1.1.2. Grados cero locales.                               | 216 |
| 3.9.3.1.2. Desviaciones.  | 217 |
| 3.9.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                             | 217 |
| 3.9.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.                 | 217 |
| 3.9.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.                  | 217 |
| 3.9.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.               | 217 |
| 3.9.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas.        | 217 |
| 3.9.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.                      | 217 |
| 3.9.3.1.4.1. Ethos nuclear.                                     | 217 |
| 3.9.3.1.4.2. Ethos autónomo.                                    | 217 |
| 3.9.3.1.4.3. Ethos sácope.                                      | 217 |
| 3.9.3.2. Retórica iconoplástica.                                | 218 |
| 3.9.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                          | 218 |
| 3.9.3.2.1.1. Grados cero generales.                             | 218 |
| 3.9.3.2.1.2. Grados cero locales.                               | 218 |
| 3.9.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                         | 218 |
| 3.9.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.                  | 219 |
| 3.9.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.                      | 219 |
| 3.9.3.2.4.1. Ethos nuclear.                                     | 219 |
| 3.9.3.2.4.2. Ethos autónomo.                                    | 219 |
| 3.9.3.2.4.3. Ethos sácope.                                      | 220 |
| 3.10. Meteorix 5.9 No aprobado.                                 | 220 |
| 3.10.1. Características de la portada.                          | 220 |
| 3.10.1.1. Género de la historieta.                              | 220 |
| 3.10.1.2. Tipo de portada.                                      | 220 |
| 3.10.1.3. Tipo de ilustración.                                  | 220 |
| 3.10.1.4. Técnica.  | 220 |
| 3.10.2. Elementos del enunciado visual.                         | 220 |
| 3.10.2.1. Tipo de signo visual.                                 | 220 |
| 3.10.2.2. Reconocimiento icónico de las unidades del enunciado. | 221 |
| 3.10.2.3. Tipo de transformaciones operadas.                    | 221 |
| 3.10.3. Retórica del enunciado visual.                          | 222 |

|   |     |
|---|-----|
| 3.10.3.1. Retórica icónica.                               | 222 |
| 3.10.3.1.1. Grados cero icónicos.                         | 222 |
| 3.10.3.1.1.1. Grados cero generales.                      | 222 |
| 3.10.3.1.1.2. Grados cero locales.                        | 222 |
| 3.10.3.1.2. Desviaciones.                                 | 222 |
| 3.10.3.1.2.1. Desviaciones del tipo.                      | 222 |
| 3.10.3.1.2.2. Desviaciones de la transformación.          | 223 |
| 3.10.3.1.3. Reducción de las figuras retóricas.           | 223 |
| 3.10.3.1.3.1. Figuras retóricas icónicas del tipo.        | 223 |
| 3.10.3.1.3.2. Figuras retóricas icónicas transformativas. | 223 |
| 3.10.3.1.4. Ethos de las figuras retóricas.               | 223 |
| 3.10.3.1.4.1. Ethos nuclear.                              | 223 |
| 3.10.3.1.4.2. Ethos autónomo.                             | 223 |
| 3.10.3.1.4.3. Ethos sácope.                               | 224 |
| 3.10.3.2. Retórica iconoplástica.                         | 224 |
| 3.10.3.2.1. Grados cero iconoplásticos.                   | 224 |
| 3.10.3.2.1.1. Grados cero generales.                      | 224 |
| 3.10.3.2.1.2. Grados cero locales.                        | 224 |
| 3.10.3.2.2. Desviaciones iconoplásticas.                  | 224 |
| 3.10.3.2.3. Reducción de las figuras retóricas.           | 223 |
| 3.10.3.2.4. Ethos de las figuras retóricas.               | 223 |
| 3.10.3.2.4.1. Ethos nuclear.                              | 223 |
| 3.10.3.2.4.2. Ethos autónomo.                             | 223 |
| 3.10.3.2.4.3. Ethos sácope.                               | 223 |
| 3.11. Resultados.   | 228 |
| 3.11.1. Géneros.  | 228 |
| 3.11.2. Tipos de portadas.                                | 228 |
| 3.11.3. Tipos de ilustraciones.                           | 229 |
| 3.11.4. Técnicas.   | 229 |
| 3.11.5. Tipo de signos.                                   | 229 |
| 3.11.6. Tipo de transformaciones.                         | 229 |
| 3.11.7. Tipo de retórica presente en los enunciados.      | 230 |
| 3.11.8. Figuras retóricas.                                | 230 |
| 3.11.9. Isotopía más común.                               | 230 |
| 3.11.10. Reflexiones generales sobre las portadas.        |     |
| <b>Conclusiones.</b>                                      | 232 |
| Glosario.   | 235 |
| Bibliografía.   | 237 |
| Índice.   | 239 |