



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Una Presentación Multimedia:

# el sentido de la imagen

Tres ensayos semióticos



Tesis

Para obtener el título de  
Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Presenta:

Lizbeth Beristáin Ángeles



Asesor: Dr. Rafael Reséndiz Rodríguez

Ciudad Universitaria, México, D. F. 2004



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

## ÍNDICE

<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>1. La edición electrónica digital de la información.....</b>	<b>8</b>
<b>2. Hipertexto e Hipermedia. ....</b>	<b>15</b>
Hipermedia. ....	18
Elementos del Hipermedia. ....	20
<b>3. El multimedia (escrito-visual) .....</b>	<b>29</b>
Lenguaje multimedia .....	34
Elementos multimedia. ....	40
Herramientas de producción multimedia. ....	42
Usos del multimedia. ....	45
<b>4. La Interfaz para la edición electrónica. ....</b>	<b>49</b>
Diseño de la Información .....	55
Diseño de la Navegación.....	59
a) Componentes visuales: .....	64
b) Componentes sonoros: .....	67
c) Componentes de organización. ....	70
La comunicación en el proceso de diseño. ....	72
<b>5. Desarrollo del multimedia: <i>El Sentido de la Imagen. Tres ensayos semióticos de Rafael Reséndiz</i>.....</b>	<b>79</b>
A. Preproducción. ....	79
B. Producción. ....	85
Digitalización de la información. ....	86
Diseño conceptual gráfico y editorial. ....	90

Diseño de animaciones. ....	94
Desarrollo de interfaz gráfica de usuario. ....	96
C. Postproducción. ....	102
Conclusiones. ....	104
Fuentes de Información. ....	108
Anexo 1. Preguión o Guión Conceptual.....	118
Anexo 2. Guión técnico.....	123

**UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA:  
*EL SENTIDO DE LA IMAGEN, TRES ENSAYOS SEMIÓTICOS*  
DE RAFAEL RESÉNDIZ.**

**Introducción.**

Hoy día el uso de las tecnologías dentro de la sociedad aumenta en igual medida que ésta evoluciona, y cada vez más disciplinas hacen uso de ella para la exposición y difusión del conocimiento. Su influencia en el desarrollo de los medios de comunicación origina una alternativa en el ámbito de la computación llamada Tecnología Multimedia. Esta tecnología brinda una opción original a los medios existentes, considerándola un medio nuevo que posee su propio lenguaje y se da a entender por si misma de manera interactiva.

El interés permanente por aprovechar el espacio y características que la tecnología ofrece para difundir y transformar la información, es lo que le ha hecho posible generar una visión diferente y un área de desarrollo más útil y objetivo.

Con la utilización de diversos soportes computacionales y multimedia se hace posible el desarrollo de vehículos informáticos de tipo *on line*<sup>1</sup> y *off line*<sup>2</sup>. Su

---

<sup>1</sup> En línea. Término que se refiere a estar directamente conectado a una computadora y tener acceso a ella, por ejemplo, cuando una persona se sienta frente a una computadora personal y la enciende. En comunicaciones de datos, el término significa estar conectado a una computadora remota. En un sistema de de boletines electrónicos (BBS), cuando un archivo o una aplicación están disponibles para los usuarios. PFAFFENBERGER, Bryan. WALL, David. *Diccionarios para usuarios de computadoras e*

carácter práctico, y hasta cierto modo accesible, exige una exposición clara, directa y concreta de la información que mantenga el interés y la atención del usuario.

No hay que olvidar que actualmente el mundo se expresa y comunica a través de un universo de imágenes, las que proponen una creciente integración de medios para darle sentido y fuerza de interacción a los espacios informativos, de entretenimiento y aprendizaje: Estos son capaces de propiciar un efecto atractivo a la información con la integración no sólo de múltiples canales mediáticos de expresión (texto, audio, video, animación) sino también con el involucramiento de los sentidos del usuario.

En el caso de *El Sentido de la Imagen, tres ensayos semióticos*, de Rafael Reséndiz, se ha decidido proponer la elaboración de un producto multimedia, el cual pretenderá no sólo reducir el espacio físico de publicación de la obra, sino dotarla de un carácter más atractivo, dinámico y didáctico para la exposición de los elementos de análisis que se plantean, ofreciendo así una "única posibilidad para plasmar en una porción o espacio bidimensional, una fracción del mundo natural"<sup>3</sup>. Siendo esa la meta de este trabajo.

Este sistema multimedia responde no sólo al interés de su publicación por parte del autor, sino también a la necesidad imperante de mostrar el vínculo que puede tener la exposición y adopción del conocimiento relacionado a la comunicación con el desarrollo, aplicación y utilización de la tecnología en la

---

*Internet*. Traducción: Palmas Velasco Oscar. Facultad de Ciencias, UNAM. Prentice Hall Hispanoamericana. México, 1996. Pág. 370.

<sup>2</sup> Fuera de línea. No estar conectado directamente a una computadora; por ejemplo, un dispositivo que no este conectado a la PC, está fuera de línea o ha sido cambiado a modo fuera de línea. En comunicación de datos, significa no estar conectado a otra computadora; por ejemplo, una estación de trabajo que se haya desconectado temporal o permanentemente de una red de área local está fuera de línea. *Ibidem*.

<sup>3</sup> RESÉNDIZ, Rafael. *El Sentido de la Imagen, Tres ensayos semióticos*. HyperMedia Ediciones. México, 2004. Pág. 9.

educación. De tal manera, no sólo se definirá como un objeto de consulta, sino como una guía dinámica para comprender y ampliar el conocimiento respecto al análisis semiótico de la imagen expuesto en *El Sentido de la Imagen*.

Se propone el desarrollo de un producto multimedia para la publicación del documento *El Sentido de la Imagen* porque permite la integración e interacción de diversos formatos de información que coadyuvarán a la mejor exposición y entendimiento del planteamiento teórico y analítico que hace el autor.

El multimedia, por tanto, se convierte no sólo en un vehículo de exposición documental, sino en una herramienta de comunicación que por su naturaleza permite la interactividad del usuario con la información. En un trabajo de este tipo no necesariamente estará definida una secuencia lineal, sino que presenta la posibilidad de interrupciones de cualquier índole que estarán condicionadas por la propia decisión del usuario, de su interés y curiosidad por obtener y ampliar su conocimiento.

El producto multimedia para la publicación de *El Sentido de la Imagen* se concentrará en la producción de un CD-ROM<sup>4</sup> que servirá como un soporte digital de la información en formato de hipertexto, con el propósito de lograr una exposición clara, específica y dinámica del contenido, a través de la utilización y generación de enlaces entre diversos tipos de información.

---

<sup>4</sup> Acrónimo de *compact disk-read only memory* (disco compacto de memoria de sólo lectura), que es una tecnología de almacenamiento óptico de sólo lectura mediante discos compactos. Pueden almacenar hasta 700 Mb. de información. Originalmente se usó para guardar enciclopedias, diccionarios y bibliotecas, pero ahora se usan con frecuencia en aplicaciones multimedia. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 78.

Asimismo, se desarrolla el presente documento escrito que explica de manera concreta el proceso de adecuación de la información para el desarrollo del material multimedia basado en el uso de la tecnología y que coadyuvará en el proceso de comunicación, exposición y aprendizaje del análisis semiótico de las imágenes expuestas en *El Sentido de la Imagen*, por Rafael Reséndiz.

En él se explica, la manera como se han involucrado las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación en la generación de productos multimedia, el cómo los elementos del hipertexto, el hipermedia y la interacción logran integrarse en una aplicación electrónico-digital, y más específicamente la definición de lo que conlleva el diseño y realización de una interfaz gráfica, así como el proceso de producción final del multimedia.

El objetivo es, además de ofrecer elementos para mirar dentro y fuera del multimedia, brindar una visión general del proceso de producción y de la transformación de la información de un soporte analógico (escrito-visual) a un soporte digital (audio-escrito-visual), como lo es la presentación multimedia de *El Sentido de la Imagen, Tres ensayos semióticos*.



## 1. La edición electrónica digital de la información.

La revolución de las Nuevas Tecnologías de Información (NTI) y Comunicación (NTC), con la incorporación de la computadora a los medios electrónicos, logra que los usos sociales de la información se modifiquen, de forma tal que aunque se conservan las mismas funciones, la información es ya considerada como una mercancía a la que se le puede asignar precio, almacenar, transportar, distribuir, procesar, transformar y elaborar productos con ella.

La principal característica de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación es el cambio que se desarrolla en la producción de éstas, generando una modificación en la edición de diferentes materiales y contenidos que permiten ampliar las posibilidades de edición de las formas tradicionales. Se acelera el proceso y se propicia el ahorro en recursos de tiempo, técnicos, humanos y económicos.

La información se constituye esencialmente por los datos externos de la realidad, que se interiorizan a través de la recepción de señales físicas transmitidas por un mensaje y que son interpretadas y organizadas por el individuo para constituir las como guías de acción, intervención, participación o transformación de su hacer y pensamiento. La información es una parte de la comunicación, con la que el ser humano estructura un mensaje.

La comunicación consiste en el envío de mensajes con el propósito de influir a otros mediante el recurso de la información. Es un proceso social que origina,

desarrolla o modifica significados y representaciones para dotar de sentido a los mensajes que se envían y reciben; para ello, es indispensable la interrelación de dos tipos de sistemas, uno de significación (códigos) y otro de transmisión (canales).

El primer sistema, el de significación, requiere del uso de signos y símbolos de comunicación capaces de evocar realidades, convocar a la formación de una comunidad de significados y provocar la confirmación, desarrollo o transformación de las condiciones de existencia en quienes los perciben.

El segundo sistema, el de transmisión, requiere compartir mecanismos y soportes físicos que hagan posible la transmisión/ recepción de señales físicas significantes, según el código compartido entre los miembros de un grupo.

Dentro de este proceso de transmisión de datos estructurados de acuerdo con cierto código, la computadora al ser usada socialmente para algo más que procesar datos o información se ha convertido en un instrumento para producir información y comunicación. Se ha transformado en un banco para almacenar información en grandes volúmenes, como canal para intercambiar o extraer información a grandes distancias, como medio de comunicación interpersonal o mediado, tal y como se hace con los demás medios de comunicación<sup>5</sup>

El termino tecnología es entendido como los conocimientos basados en la experiencia y la comprobación científica, organizados y sistematizados para ser aprovechados y aplicados en condiciones y circunstancias determinadas de una formación social.

---

<sup>5</sup> CORRALES DÍAZ, Carlos. *La tecnología multimedia: una nueva tecnología de comunicación e información. Características, concepciones y aplicaciones*. [en línea]. Enero de 1994. Página personal. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), Jalisco, México. <http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm> [Consulta: 2 de Febrero de 2004]

La tecnología actualmente se haya vinculada con dos elementos: los sistemas basados en las computadoras y los equipos construidos sobre la base electrónica, lo anterior ha dado como resultado un gran avance en el área de la comunicación, pues ya no solo se archiva información, sino también se sistematiza, cataloga, clasifica, dando la oportunidad de ampliar los métodos de organización y análisis de la información.

Los avances en la tecnología de la información y en la infraestructura de comunicaciones permiten codificar una mayor cantidad de conocimientos, siendo ello uno de los elementos que caracteriza a la sociedad actual como la sociedad de la información, una sociedad en la que la mayoría de los trabajadores estarán produciendo, manejando y distribuyendo información o conocimiento codificado.

La información y el conocimiento se obtienen de la experiencia y para que quede constancia de la misma, se almacenan en un soporte, convirtiéndose en documentos que pueden tener diferentes soportes, desde la piedra hasta los digitales. Los documentos en soporte o formato digital son informativos y sus objetivos, estructuras y contenidos pueden ser muy variados<sup>6</sup>.

El concepto de documento como soporte de información está penetrando en el pensamiento de las personas, en profesionales, estudiantes, investigadores y una larga lista de individuos con actividades muy dispares que están creando, intercambiando y consultando elementos documentales.

---

<sup>6</sup> PASTOR, Juan Antonio. SAORIN, Tomás. *La Escritura Hipermedia [en línea]*.1997. Cuadernos de documentación multimedia. No. 6-7. Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/saorin.htm> [Consulta: 30 de Enero de 2004]

Sin embargo, esta situación no se produce con la aparición del concepto documento, es decir, no surge con cualquier soporte, sino que lo hace de forma muy explícita con el soporte electrónico, que sin duda surge con la era digital.

Los documentos digitales incluyen la interactividad como herramienta básica de comprensión del contenido y de la estructura informativa. Esta interactividad y la propia dinámica del ciclo de vida del documento digital, hacen que éste sea cambiante, activo, lejos de la perspectiva estática del documento tradicional.

El documento digital es un producto de información y de comunicación, se crea, se utiliza y tiene su ciclo de vida en un entorno digital. Se trata de un documento dinámico que puede variar respecto a sus características espaciales, temporales e informativas, y es interactivo en cuanto el usuario/ lector posee capacidad de decisión en su lectura /exploración/ navegación.

Las características del documento digital hacen que éste sea una unidad informativo-documental de significado completo, compuesto de uno o de varios elementos informativos enlazados entre sí, que a su vez puede vincularse con otros documentos o elementos, estableciendo una relación lógica.<sup>7</sup>

Frente al documento "tradicional", el documento digital puede ofrecer al usuario/lector herramientas para desarrollar su propio proceso cognitivo de lectura, comprensión y selección, así como de localización y recuperación de nuevos documentos asociados temáticamente. Mediante estos recursos se integra la interactividad comunicativa como uno de los componentes fundamentales del documento digital.

---

<sup>7</sup> TRAMULLAS SAZ, Jesús. *Diseño y Arquitectura de la Información* [en línea]. Marzo de 2002. Web personal. España. <http://www.tramullas.com> [Consulta: 30 de Enero de 2004]

Hay actualmente existe un tendencia muy marcada por digitalizar la información, por convertir esos documentos tradicionales en digitales, y ello sin duda nos lleva a hablar del proceso de digitalización, el cual resulta parte fundamental también del cambio que han generado las nuevas tecnologías para la compilación de información y conocimiento.

La digitalización es el proceso mediante el cual se captura toda la información visual, auditiva y de otros medios externos, dentro de la computadora. Actualmente existe una gran variedad de dispositivos y programas de digitalización de todo tipo, que son de fácil aprendizaje y de uso amigable para el usuario.<sup>8</sup>

El concepto de digitalización hace referencia al proceso de conversión de la información que está en papel, o en algún otro medio estándar analógico, a información que pueda ser almacenada de una manera digital o magnética<sup>9</sup>.

Los datos se convierten en impulsos electrónicos con un código simple de impulso/ no impulso, es decir se transforma en un código binario (ceros y unos), el cual a través del uso de *software*<sup>10</sup> se pueden modificar y adecuar al lenguaje computacional y multimedia<sup>11</sup>.

---

<sup>8</sup> ROJÓN, Emmanuel. *Características y consideraciones en el desarrollo de multimedios* [en línea]. Junio de 1995. Departamento de Multimedia Dirección General de Servicios de Computo Académico (DGSCA), UNAM. México. <http://www.siggraph.org.mx/boletin/sm-bol9.html> [Consulta: 4 de Enero de 2004]

<sup>9</sup> GÓMEZ, Carlos Humberto. *Digitalización de Imágenes* [en línea]. 10 de Julio de 2002. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red. <http://www.monografias.com/trabajos10/digi/digi.shtml> [Consulta: 28 de Enero de 2004]

<sup>10</sup> Término que se refiere a los programas de sistema, utilerías o aplicaciones expresados en un lenguaje de máquina. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 482.

<sup>11</sup> TRANSFERENCIA, Posgrado, Investigación y Extensión del Campus Monterrey del Tecnológico de Monterrey [publicación en línea]. Enero de 1999. Año 12, Número 45, Notas generales. <http://www.mty.itesm.mx/die/ddre/transferencia/Transferencia45/ng-01.htm> [Consulta: 28 de Enero de 2004]

Siendo así posible otorgarle a la información un periodo de vida mayor al “tradicional”, convirtiéndola en un formato estándar analógico que puede ser almacenada en soportes informáticos, magnéticos u ópticos, como son discos duros, CD-ROMs, DVDs o páginas web.

Algunas de las ventajas del proceso digitalización, que podemos mencionar:

- Rentabilidad en el uso del espacio físico.
- Disminución del gasto en papel.
- Mejora en las búsquedas manuales.
- Posibilidad de acceso *on-line* a través de Intranet o Internet.
- Garantías de seguridad, etc.

Los documentos digitales también tiene otras cualidades y ventajas, frente a los tradicionales, algunas de ellas son:

- Permitir consultas simultáneas.
- Una menor ocupación de espacio físico (o ausencia de ocupación, según se considere).
- Como con toda copia, se evita el desgaste y la rotura de los originales.
- No hay circulación física de la información, lo que disminuye su pérdida.
- Se disminuyen costos y tiempos de traslado.
- Se minimizan riesgos como el robo o destrucción accidental.
- La tecnología actual permite obtener un buen nivel de calidad a bajo costo.

El desarrollo de la tecnología de digitalización, o digital, implica a su vez el desarrollo de sistemas de recuperación de la información que permitan al usuario disponer de las diversas fuentes que la contienen, en diversos soportes informáticos

basados en principios de organización y acceso a través de entornos digitales interactivos.

Es la misma tecnología digital, al permitir codificar cada vez mayor cantidad de conocimientos y hacer cada vez más bastas las posibilidades de acceso a las fuentes de información, la que hace más relevante la habilidad para seleccionar y usar en forma eficiente los materiales disponibles, así como generarlos.

La información digital no es estática: es dinámica, cambiante, interactiva y proactiva. Como ha señalado Jeff Raskin, "la información no puede ser diseñada; lo que puede diseñarse son los modos de transferencia y las representaciones de la información."<sup>12</sup>

Este nuevo proceso de codificación de la información y del conocimiento ha dado como resultado lo que ahora conocemos, o en su mayoría de las veces entendemos, como *tecnología multimedia*, la cual permite el manejo múltiple de texto, imagen, animación y audio; pues se crea un proceso de homogeneización de los diferentes medios con características similares para generar vehículos de transmisión de mensajes de manera interactiva.

Es aquí donde convergen las tecnologías de la información que manejan las acciones de manera atractiva y accesible, y las tecnologías de la comunicación, que abarcan todo aquello que se refiere a la dinámica de la presentación, con el uso de la computadora, generándose así sistemas de acceso con una estructura propia.

---

<sup>12</sup> Tomado de TRAMULLAS SAZ, Jesús. *Op. Cit.*

## 2. Hipertexto e Hipermedia.

El ser humano utiliza su imaginación para crear herramientas que le permitan expresar y comunicar de manera creativa sus ideas, pensamientos, inquietudes y legados a sus semejantes.

La manera y el canal a través de los cuales se transmiten esas experiencias, los definen el uso de esas herramientas y, en este caso, el uso y desarrollo de las que ponen a nuestra disposición la tecnología digital y multimedia; su consideración será importante a partir de que dichas herramientas ayuden a establecer la interactividad de la información con los usuarios/lectores y la integración que se logre a través de las imágenes, textos, animaciones, video y sonidos, para hacer llegar el mensaje a los destinatarios finales.

El desarrollo de los sistemas que incluirán esas dinámicas de integración e interacción implican la definición de las características y tipos de estructuras a las que harán referencia, es por ello que partimos de la definición más elemental de un sistema informático, como lo es el hipertexto, para dar paso a la de uno de mayor complejidad como puede ser el hipermedia o el multimedia.

El vocablo hipertexto nace del prefijo griego "*hiper*" que significa "excelencia" o "exceso". Sin embargo, se cree que fue la noción de "hiperespacio", cuyo significado es: "espacio de más de tres dimensiones" que originó el uso del prefijo "*hiper*" para representar la vastedad de la estructura virtual, inherente a los nuevos medios digitales<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> REGIL, Laura. *Hipermedia: laberintos digitales*. [en línea]. 2001. Guía de diseño mexicano. México. <http://www.mexicandesign.com/revista/hipermedia.htm> [Consulta: 30 de Enero de 2004]



El uso del término hipertexto surge de la concepción de la estructuración no lineal y de la interconexión de la información que desarrollaron Vannevar Bush y Theodor Holme Nelson y que se constituyen como conceptos claves para el desarrollo de la interactividad informática aplicada a la comunicación.

En 1945 Vannevar Bush ideó una máquina llamada MEMEX (*MEMory Extension*) que permitiría el registro, la consulta y la manipulación asociativa de las ideas y eventos acumulados en nuestra cultura; al cual describió de la siguiente manera: "Considere un dispositivo para el uso individual, parecido a una biblioteca y un archivo mecanizado... donde el individuo pueda almacenar sus libros, registros y comunicaciones y que por ser mecanizado, puede ser consultado con rapidez y flexibilidad."<sup>14</sup> Sin embargo, esta concepción - semejante a la de una computadora personal actual- fue olvidada, poco después de ser planteada, debido a la imposibilidad de construirla a causa de cuestiones tecnológicas.

El sistema MEMEX, aunque nunca fue construido, tenía todas las características ahora asociadas con las estaciones de trabajo multimedia: ligas hacia texto e imágenes (por medio de un sistema de microfichas), capacidad de estar en red (vía señales de televisión), una terminal gráfica (pantalla de televisión), teclado para introducir datos y un medio de almacenamiento (utilizando tarjetas de memoria electromagnéticas).

En 1965, las ideas de Bush son retomadas por Theodor H. Nelson en el proyecto *Xanadu* donde se propone el concepto de hipertexto. "Un hipertexto debe ser típicamente: no lineal, ramificado y voluminoso, con varias opciones para el usuario."<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> HERNÁNDEZ MORA, Artemio J. *Multimedia*. [en línea]. Octubre de 2001. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red. <http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult.shtml> [Consulta: 26 de Enero de 2004]

<sup>15</sup> *Ibidem*.

Nelson define el hipertexto como "un conjunto de bloques de texto interconectados por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario". A esta definición habría que añadir que, según George P. Landow, uno de los principales investigadores de la hipertextualidad, "los nexos (enlaces) electrónicos unen fragmentos de texto internos o externos a la obra, creando un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilínea o multiseccional".<sup>16</sup>

Entonces, el hipertexto será entendido como la escritura no secuencial, que según Nelson se diferencia de la escritura tradicional porque está interrelacionada en múltiples direcciones. "Es una forma de leer no sólo entre líneas, sino que permite al usuario navegar de una idea a otra, así como de ampliar sus conceptos a través de las ligas que se pueden establecer entre una página y otra, entre un conjunto de documentos y otros, o entre las secciones de un mismo texto"<sup>17</sup>. Es decir, el texto electrónico.

Conceptualmente, el hipertexto puede utilizar soportes abiertos *-on line*<sup>18</sup>- o cerrados *-off line*<sup>19</sup>- e interconecta información principalmente verbal.<sup>20</sup> Puede definirse como una tecnología *software* para organizar y almacenar información

---

<sup>16</sup> TOMÁS I PUIG, Carles. Del *hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas*. [en línea]. 1999. *Formats*, Revista de Comunicación Audiovisual, Institut Universitari de l'Audiovisual (IUA). Universitat Pompeu Fabra, Area de França. Campus de la Ciutadella. Barcelona, España. [http://www.iua.upf.es/formats/formats2/tom\\_e.htm](http://www.iua.upf.es/formats/formats2/tom_e.htm) [Consulta: 28 de Enero de 2004]

<sup>17</sup> ROJÓN GONZÁLEZ, Citlalli Rosalía; GUERRERO LÓPEZ, Jesús Ricardo. *El Guión base para la realización de multimedia*. FCPyS-UNAM, México, 2001. Pág. 105.

<sup>18</sup> En línea. Término que se refiere a estar directamente conectado a una computadora y tener acceso a ella, por ejemplo, cuando una persona se sienta frente a una computadora personal y la enciende. En comunicaciones de datos, el término significa estar conectado a una computadora remota. En un sistema de boletines electrónicos (BBS), cuando un archivo o una aplicación están disponibles para los usuarios. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 370.

<sup>19</sup> Fuera de línea. No estar conectado directamente a una computadora; por ejemplo, un dispositivo que no este conectado a la PC, está fuera de línea o ha sido cambiado a modo fuera de línea. En comunicación de datos, significa no estar conectado a otra computadora; por ejemplo, una estación de trabajo que se haya desconectado temporal o permanentemente de una red de área local está fuera de línea. *Ibidem*.

<sup>20</sup> TOMÁS I PUIG, *Op.Cit.*

en una base de conocimientos cuyo acceso y generación es no secuencial tanto para autores, como para usuarios<sup>21</sup>.

Un hipertexto requiere de la vinculación eficiente de la información a partir del desarrollo no lineal dentro de una estructura de múltiples ramificaciones, que se da por la existencia de vínculos, enlaces o *links*.

El hipertexto es un sistema informático que trabaja por medio de asociaciones, igual que el cerebro humano, para lograr una consulta eficiente, rápida y flexible. Esta capacidad asociativa o de interconexión es posible gracias al uso de diferentes programas informáticos, basados en la tecnología interactiva<sup>22</sup>. El ejemplo más recurrente es la enciclopedia digital, donde las palabras señaladas, subrayadas o resaltadas indican la posibilidad de enlazarse con otros textos o referencias.

En suma, el hipertexto, gracias a su estructura ramificada, diseñada para enlazar textos y subtítulos, constituye uno de los conceptos fundamentales del paradigma de los nuevos medios.

## Hipermedia.

Un hipermedia es un sistema semejante al del hipertexto. A diferencia de éste, se le ha incorporado la capacidad de interconectar, no sólo textos, sino enlazar digitalmente información de diferentes medios y elementos del lenguaje

---

<sup>21</sup> SALINAS IBÁÑEZ, Jesús. *Hipertexto e hipermedia en la enseñanza universitaria* [en línea]. Revista Pixel-Bit. Revista de medios y educación No.1 Enero de 1994. Versión electrónica editada por el Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla. España. <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n1/n1art/art12.htm> [Consulta: 28 de Enero de 2004]

<sup>22</sup> REGIL, Laura. *Op. Cit.*

audiovisual como son: texto, imagen (fija o en movimiento como el video o la animación) y audio (música, voz, efectos, etcétera).

El hipermedia es considerado por algunos autores como un nuevo medio, en donde el diseño y creación de mensajes hipermediáticos requiere de la conjunción de varias áreas del conocimiento humano, tan variadas y complementarias como son: Comunicación, Ciencias Cognitivas, Informática, Ergonomía y otras.

En el medio académico se les conoce también como Sistemas Interactivos Multimedia (SIM), designación que parte de la idea de un sistema, entendido como "el conjunto de elementos y procedimientos ordenados e interrelacionados, que específicamente en informática, se considera como un conjunto o programa de control a través del cual se dirigen y manejan recursos y transferencias de información, que a su vez puede establecer comunicaciones con el exterior de manera sistemática, optimizando la gestión de los recursos" <sup>23</sup>.

Por tanto, el término hipermedia define sencillamente las aplicaciones de hipertexto que incluyen gráficos, audio y video; es una red de conocimiento interconectado por donde el usuario puede moverse por rutas o itinerarios no secuenciales a través del espacio de información conceptual, y de este modo - esto es lo que se pretende, al menos- que el usuario/lector aprenda "incidentalmente" mientras lo explora<sup>24</sup>.

Los primeros hipermedia fueron desarrollados a finales de la década de los ochenta. De esta manera, la tecnología inherente a las computadoras, sumada a la evolución de los programas informáticos o *softwares*, ha permitido complementar los mensajes textuales con imágenes fijas o en movimiento y

---

<sup>23</sup> SALINAS IBÁÑEZ, *Op. Cit.*

<sup>24</sup> REGIL, Laura. *Op. Cit.*

audio, por medio de pantallas que pueden ser desplegadas frente a nuestros ojos como ventanas, archivos o fragmentos de datos.

No obstante, un hipermedia no es sólo un "texto complementado" al que se le han añadido los otros elementos de lenguaje audiovisual, es decir audio e imagen, de hecho, es un nuevo medio donde todos los elementos audiovisuales han de conjugarse de manera que se cree un nuevo lenguaje, un lenguaje hipermediático.

### Elementos del Hipermedia.<sup>25</sup>

Una de las características diferenciadoras de un sistema hipermedia es su flexibilidad para adaptarse a las necesidades de diferentes aplicaciones; la cual está determinada tanto por su capacidad para conjugar diversos formatos de información, como por las vías a través de las cuales autores y usuarios interaccionan con dichos sistemas.

Jonassen y Wang<sup>26</sup> hablan de cuatro elementos básicos de todo sistema hipermedia:

- a) *Nodo*. Es el elemento característico de un documento hipermedia, consiste en fragmentos de texto, gráficos, video u otra información. Su tamaño varía de un gráfico o, unas pocas palabras, incluso un documento completo.

Los nodos, también son llamados cuadros, son la unidad básica de almacenamiento de información y están interrelacionados unos con

---

<sup>25</sup> SALINAS IBÁÑEZ, Jesús. *Op. Cit.*

<sup>26</sup> JONASSEN, D. Y WANG, S. *Hypertext, Learnig and Instrucional Design*. Educational Media and Technology Yearbook, 1990, citado en SALINAS IBAÑEZ, *Ibidem*.

otros de múltiples formas. La modularización de la información permite al usuario del sistema determinar a qué nodo de información acceder posteriormente.

*b) Conexiones o enlaces.* Son las interconexiones entre nodos que establecen la interrelación entre la información de los mismos. Los enlaces son generalmente asociativos, llevan al usuario a través del espacio de información a los nodos que ha seleccionado, permitiendo navegar a través de la base de conocimiento hipermedia, al ser activadas por un dispositivo de puntero (ratón, lápiz óptico, dedo, o pantalla táctil) dirigido a un "botón activo" en la pantalla.

Existen distintos tipos de conexiones: de referencia (de ida y vuelta), de organización (que permiten desenvolverse en una red de nodos interconectados), un valor, un texto, explícitos e implícitos.

*c) Red de ideas.* Proporciona la estructura organizativa al sistema. Los nodos son conectados en rutas o trayectorias significativas. La estructura del nodo y la estructura de conexiones forman, así, una red de ideas. Una red es, por tanto, un grupo o sistema de ideas interrelacionadas o interconectadas.

La estructura organizativa de algunos sistemas hipermedia está determinada por el modelo de información de la base de conocimiento; describe la organización de las ideas y sus relaciones que, explícitamente señaladas, ayudan al usuario a acceder mejor a la información.

*d) Itinerarios.* Los itinerarios pueden ser determinados por el autor, el usuario/lector, o a partir de una responsabilidad compartida. Los itinerarios de los autores suelen tener la forma de guías que permiten

al usuario crear sus propios itinerarios, e incluso almacenar las rutas recorridas para poder rehacerlas, etc. Algunos sistemas graban las rutas seguidas para posteriores revisiones y anotaciones.

Junto con los elementos que conforman los sistemas hipermedia, las vías mediante las cuales autores y usuarios interaccionan con los documentos constituyen el otro gran grupo de características que inciden en su potencialidad.

Entre las formas que afectan a la interacción Jonassen y Wang<sup>27</sup> señalan: la interactividad y control del usuario; la existencia de un entorno constructivo y la estructura que presenta el hipermedia, relacionada directamente con el sistema de autor.

- a) *Interactividad y control del usuario.* Un documento hipermedia permite determinar al usuario la secuencia mediante la cual acceder a la información y también, construir y estructurar su propia base de conocimiento. El nivel del control del usuario varía con el sistema y sus propósitos pero, en general, el usuario controla con base en una continua y dinámica interacción el flujo de la información. Puede acelerar/desacelerar, cambiar de dirección, ampliar los horizontes de su información, argumentar /combatir, etc.
- b) *Entorno constructivo.* Los sistemas hipermedia contienen herramientas flexibles de navegación. Algunos de ellos se convierten en entornos de autor y son utilizados para crear materiales de instrucción basados en el uso de computadoras, para contener anotaciones personales o la organización de la información para su comunicación. También son usados como herramienta de

---

<sup>27</sup> *Ibidem.*

aprendizaje cognitivo para la organización y el almacenamiento del conocimiento de los propios usuarios. Desde esta perspectiva, el hipertexto puede entenderse como un entorno de *software* para construir o expresar conocimiento, colaboración o resolver problemas.

c) *Estructuras de Hipertexto*. Una de las características del hipertexto es la manera de cómo y cuándo estructurar la base de conocimiento, ello responde al uso que se le dará al propio sistema. La variabilidad de las aplicaciones exige la existencia de diferentes estructuras de acceso e información, algunos de ellos pueden ser de los siguientes tipos:

- *Hipertexto no estructurado*, en el que sólo se utilizan conexiones referenciales, es decir, uno nodo se conecta con otro por que hace referencia a la información contenida en él; proporcionándose así acceso aleatorio desde cualquier nodo con el que esté conectado.

La mayor tarea, en relación al diseño, es identificar los conceptos o fragmentos de información indicados y comprendidos en cada nodo. De tal forma que la estructura organizativa sea similar a los sistemas de análisis de textos que contienen lista de contenidos, índices y palabras clave para los términos o ideas importantes.

- *Hipertexto estructurado*, que implica una organización explícita de nodos y conexiones asociativas. Contiene series de nodos, cada una de ellas interconectadas e introducidas explícitamente para representar la estructura de la información.

Se pueden utilizar para ello varios modelos: Estructura semántica (refleja la estructura de conocimiento del autor o del experto); estructura conceptual



(incluye contenido predeterminado por las relaciones entre las taxonomías); estructuras relacionadas con las tareas (facilitan el cumplimiento de una tarea); estructuras relacionadas con el conocimiento (basadas en el conocimiento del experto o del usuario/lector); estructuras relacionadas con los problemas (simulan problemas o tomas de decisiones).

La configuración proporcionada por las características anteriormente analizadas, su interrelación y algunas otras, pueden ser considerarlas como las variables de un sistema hipermedia; las cuales refieren a la complejidad del sistema, de la estructura y organización que presenta. Entre las variables que influyen en la naturaleza de los sistemas hipermedia podemos señalar:

- Sólo la presencia de texto, gráficos y sonidos, etc. La complejidad del sistema puede variar desde un documento textual hasta apoyarse en diversas fuentes de almacenamiento (CD-ROM, videodisco, etc.) o redes telemáticas.
- *Tamaño o granularidad.* Las relaciones entre los distintos aspectos del hipermedia están íntimamente relacionados con el tamaño: sistemas de grano pequeño o con nodos que contienen poca información frente a los que presentan una gran cantidad de información. La granularidad de un sistema influye directamente en el número de conexiones y por lo tanto en la complejidad de la estructura.
- *El grado de interactividad* constituye otra de las variables que influye en la naturaleza de los sistemas hipermedia. Esta puede ser baja, media o alta dependiendo de múltiples factores.

La interactividad de un sistema presenta un *continuum* que influye tanto en la conducta del usuario (puede ir desde la simple observación o navegación

hasta el *authoring*<sup>28</sup> pasando por la exploración de problemas), como en el entorno (el sistema es utilizado predominantemente para recuperación de la información o como herramienta de colaboración o constructiva donde el usuario participa en la elaboración de la base de conocimiento), o la función del sistema (tutor en la recuperación de información, herramienta para la exploración de problemas mediante colaboración o tutelado cuando es el usuario el que "enseña" al sistema, participando en la construcción del mismo).<sup>29</sup>

Resulta importante considerar que los diseños hipermediáticos responden a un paradigma o modelo de estructuración de la información no lineal, es decir, una manera de organizar y transmitir el conocimiento antitético a las formas clásicas de estructurar y narrar. En estos sistemas, el usuario accesa selectivamente a conjuntos de información que pueden representarse en múltiples materias expresivas interconectadas.

En este sentido, las principales ventajas de los modelos no lineales en los procesos de estructuración de conocimiento se podrían resumir mediante las siguientes afirmaciones:

- La pluralidad de conexiones de un hipermedia aumenta las posibles interacciones entre los componentes que lo forman. Paralelamente a esta integración, se produce un efecto contrario de aislamiento que ofrece a los fragmentos una autonomía sustentada en no tener que depender de un "antes" y de un "después"<sup>30</sup>.

---

<sup>28</sup> Término que en el lenguaje multimedia significa autoría. El proceso de preparación de una presentación, que implica no solo escribir el texto, sino también preparar los componentes sonoros, gráficos y de video. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 36.

<sup>29</sup> SALINAS IBÁÑEZ, Jesús. *Op. Cit.*

<sup>30</sup> En relación a la segunda afirmación, Roland Barthes postula en *S/Z que* "un texto que se ha de separar en bloques de significado, que antes quedaban despreciados por un proceso de lectura que se limitaba a recorrer la superficie textual, imperceptiblemente soldada por el movimiento de las frases, el discurso fluido de la narración y la naturalidad del lenguaje convencional". *Ibidem*.

- Tienen la capacidad de describir fenómenos producidos en escalas de espacio y de tiempo heterogéneos. A diferencia de la narrativa lineal, el usuario los puede integrar de una manera mucho más intuitiva en el proceso de interpretación
- Su estructura es materia significativa por sí misma. Así, por ejemplo, puede proporcionar información de relaciones semánticas, causales, espaciales o temporales entre los elementos que la forman.
- La estructura y las relaciones que se establecen a partir de la lógica hipermediática se aproximan a la manera en que se organizan e interconectan las neuronas humanas para desarrollar procesos cognitivos.<sup>31</sup>

El hipermedia, por tanto, se constituye como elemento potencializador del medio digital, de las redes bidireccionales y del paradigma de los soportes *on-line* interactivos, pues aumentan las posibilidades de interconexión e integración de la información, a la vez que el texto pierde su “soberbia” desde el momento que deja de ser una entidad cerrada en el espacio y el tiempo, como sucedía en la obra convencional.

A pesar de que en una primera instancia los sistemas multimediáticos hacen posible que la obra pueda relacionarse con ella misma, delegando al lector su lectura no lineal y la estructuración final, la conjunción del hipermedia y las redes interactivas que la interconectan y la integran con otros documentos, la convierten en una fuente apta para ser contrastada y ampliada inteligentemente por quien la consume.

En el medio interactivo la variedad de caminos asociativos que puede describir el usuario/lector durante el proceso de acceso no lineal a la

---

<sup>31</sup> TOMAS I PUIG, *Op. Cit.*

información multiplica el número de comienzos y finales; pues es la interconexión e integración de textos y obras más las posibles aportaciones del autor o de los mismos usuarios, a través de las redes interactivas, lo que borra los inicios y finales conceptuales.

El hipermedia, al poder integrar e interconectar experiencias comunicativas que se basan en múltiples materias expresivas, desdibuja todavía más la unicidad del producto cultural e intelectual, ampliando, a la vez, la relación entre las capacidades perceptivas y cognoscitivas del ser humano.

Un documento hipermediático - a partir del uso de interfaces basadas en sistemas icónicos (signos que tienen una relación de semejanza con lo que representan), que se pueden animar, asociar y transformar significativamente, representando entidades, relaciones y acciones de manera intuitiva, y de la universalidad del lenguaje audiovisual - ayuda a superar las barreras idiomáticas propias de la comunicación que se basa exclusivamente en el texto. En este sentido, hay que observar que cerca del 90% de los contenidos verbales de las páginas web existentes en Internet son en idioma inglés, según un estudio reciente desarrollado por el buscador de información Altavista.<sup>32</sup>

Un hipermedia es un espacio virtual<sup>33</sup> cuya estructura ha de diseñarse bajo la premisa de ofrecer al usuario una serie de disyuntivas y caminos frente a los cuales tendrá que tomar decisiones. Si bien, en este sentido, las opciones y los diferentes niveles o grados progresivos de alternativas han sido programadas dentro de un entorno de control previsto por los programadores del sistema, la estructura inherente al hipermedia propone siempre diversos recorridos<sup>34</sup>.

---

<sup>32</sup> *Ibidem*.

<sup>33</sup> Frente al uso indiscriminado del término, por algunas personas y autores, vale aclarar que nos referimos a lo virtual y a la virtualidad en términos de la capacidad de representación digitalizada. Es decir, lo que es ficticio

<sup>34</sup> REGIL, Laura. *Op. Cit.*

En este sentido, pareciera que el término multimedia e hipertexto son sinónimos; sin embargo, como veremos más adelante existen diferencias de formato y soporte, que hacen posible se complemente una presentación interactiva como la que se desarrolla para la presentación de los tres ensayos semióticos, que compone *El Sentido de la Imagen*.

### 3. El multimedia (escrito-visual)

La palabra multimedia se compone de dos vocablos de origen latino: *multi*, prefijo que significa mucho, y *media*, plural de *medium*, que en castellano es medio, término entendido como lo que favorece, facilita o sirve para llevar a cabo una finalidad. Lo cual da como resultado la traducción de multimedia como multimedios, es decir, "la integración simultánea de diversos medios -ya sean de expresión o comunicación - en un sistema de información o informático para cumplir con un objetivo definido"<sup>35</sup>.

El concepto multimedia tiene sus antecedentes más remotos en dos vertientes: el invento del transistor con los desarrollos electrónicos que propició y en los ejercicios eficientes de la comunicación, que buscaba eliminar el ruido, asegurar la recepción del mensaje y su correcta percepción mediante la redundancia.

"El invento del transistor, a partir de los años 50, hizo posible la revolución de la computadora, junto con la fabricación del chip, los circuitos eléctricos y las tarjetas electrónicas, los cuales contribuyen a generar unidades compactas de procesamiento y la integración del video. Todo esto, aunado a los desarrollos de discos duros, flexibles y, últimamente, de los discos ópticos, se ha concretado en la tecnología de las *PCs*. Posteriormente, el desarrollo de una serie de accesorios y periféricos para la computadora permitieron que éstas pudieran manejar imagen, sonido, gráficas y videos, además del texto"<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup> ROJÓN GONZÁLEZ, Citlalli Rosalía; GUERRERO LÓPEZ, Jesús Ricardo. *Op. Cit.* pág. 20.

<sup>36</sup> PC WORLD, No. 119, Agosto de 1993, México. International Data Group, pág. 23

A partir de los años 70, el concepto operativo de multimedia se expande en las áreas de la educación, la instrucción, la capacitación y la publicidad a partir de la integración de diversos medios (visuales y auditivos) para la elaboración y envío de mensajes por diversos canales, potencializando la efectividad de la comunicación, a través de la redundancia; pues así, la comunicación resultaba más atractiva, afectiva e impactante en la capacidad de recepción de las personas, aumentando la posibilidad de eliminar el ruido que pudiera impedir la recepción del mensaje.

Sin embargo, como parte de las ideas que en su momento propusieran Vannevar Bush con *MEMEX* y que fueran retomadas por Theodor Holme Nelson<sup>37</sup> en *Xanadu*, en 1968, Douglas Engelbart propone en la descripción de NLS<sup>38</sup> (*oNLine System*) un sistema en donde no se procesan datos como números sino ideas como texto estructurado y gráficos, dando mayor flexibilidad a manejar símbolos de manera natural sin forzar la reducción de las ideas en formas lineales como sería el texto impreso.

Tanto la concepción de Nelson como la de Engelbart son los antecedentes inmediatos de lo que llamamos multimedios y cambian el paradigma de que las computadoras son simples procesadoras de datos hacia la forma de administradoras de información, en cualquiera de las diversas formas que ésta se presenta.

En 1984, *Apple Computer* lanzó al mercado *Macintosh*, "la primera computadora con amplias capacidades de reproducción de sonidos equivalentes a las de un radio AM y con un sistema operativo y programas bajo el formato que

---

<sup>37</sup> Ver Capítulo 1.

<sup>38</sup> Tomado de HERNÁNDEZ MORA, Artemio J. *Op. Cit.*

ahora se conoce como ambiente *Windows*, adecuados para el diseño gráfico y la edición; convirtiéndose así en el primer equipo multimedia”<sup>39</sup>

“El ambiente interactivo inició su desarrollo a partir de 1987, con las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, muy concretamente, en el ámbito de los juegos de video y en el desarrollo de *software* de entretenimiento”<sup>40</sup>.

Por su parte, la empresa *Philips* al mismo tiempo que desarrollaba la tecnología del disco compacto (leído ópticamente a través de haces de luz de rayos láser) incursiona en la tecnología de un disco compacto interactivo (CD-I). Según Gaston A. J. Bastiaens, director de *Philips Interactive Media Systems*, desde noviembre de 1988 la empresa hace una propuesta, a través del *CD-I Green Book*<sup>41</sup>, para desarrollar una serie de publicaciones sobre productos y diseños interactivos en torno al CD-I con aplicaciones en museos, la industria química y farmacéutica, la universidad o la calle; la propuesta dio lugar a varios proyectos profesionales en Estados Unidos, Japón y Europa.

La tecnología multimedia toma auge en los video-juegos a partir de 1992, cuando se integran audio (música, sonido estéreo y voz), video, gráficas, animación y texto al mismo tiempo. “La principal idea multimedia desarrollada en los video juegos es que se pueda navegar y buscar la información que se desea sobre un tema, sin tener que recorrer todo el programa, que se pueda interactuar con la computadora y que la información no sea lineal sino asociativa”<sup>42</sup>.

---

<sup>39</sup> PC WORLD, No. 119. *Op. Cit.*, pág. 23

<sup>40</sup> PC WORLD, No. 115, Abril de 1993, México. International Data Group, pág. 40.

<sup>41</sup> Tomado de CORRALES DÍAZ, Carlos. *Op. Cit.*

<sup>42</sup> PC WORLD, No. 119, *Op. Cit.*, pág. 25.



Para enero de 1992, durante la feria *Consumer Electronics Show* de Las Vegas se anunció el CD multiusos. Un *multiplayer*<sup>43</sup> interactivo capaz de reproducir sonido, animación, fotografía y video por medio de la computadora o por vía óptica en una pantalla de televisión<sup>44</sup>. Mediante la interacción con la máquina, el multimedia asumirá una función semejante a la de los libros en el aprendizaje e información, tendrá su base en las imágenes interactivas y en la premisa de que "la gente adquiere sus conocimientos de manera más efectiva manejando la información de manera interactiva"<sup>45</sup>.

Hoy en día los sistemas de autor (*authoring systems*) y el *software* de autor (*authoring software*)<sup>46</sup>, permiten desarrollar líneas de multimedia integrando tres o más de los datos que son posibles de procesar actualmente por computadora: texto y números, gráficas, imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonido con un alto nivel de interactividad.

Por tanto, el concepto multimedia, en el sentido informático del cual haremos referencia en esta tesis, será entendido como un sistema que integra en forma simultánea diversos elementos visuales y auditivos, como: sonido, imágenes digitalizadas, disco compacto y dispositivos electromecánicos controlados por medio de la computadora para crear presentaciones por medio de animaciones, hipertexto, simulaciones, etc.

Un sistema multimedia está constituido, entonces, por un conjunto de informaciones representadas en múltiples materias expresivas: texto, sonido e imagen estática o en movimiento y codificadas digitalmente, registradas en un soporte cerrado u *off line*, como el CD-ROM o el DVD.

---

<sup>43</sup> Entendido como un reproductor de múltiples formatos.

<sup>44</sup> PC WORLD, No. 115, *Op. Cit.*, págs.39-40.

<sup>45</sup> *Ibidem*.

<sup>46</sup> CORRALES DÍAZ, Carlos. *Op.Cit.*

El proceso de lectura de este sistema es conceptualmente no lineal, "aunque lo podemos calificar de multisequencial y delimitado, entendiendo respectivamente, que el proceso final de lectura casi siempre implica un proceso secuencial de acceso a la información, aunque determinado por el usuario, y que el número de caminos posibles de lectura, en tanto que utiliza un soporte cerrado, está limitado a lo previsto por el autor de la obra"<sup>47</sup>.

El desarrollo de un multimedia se auxilia de la tecnología hipermedia, la cual permite generar áreas sensibles al *mouse*, o al toque de una tecla dentro de una pantalla. El sistema permite asociar y explorar cualquier tipo de imagen digitalizada dentro de un programa de cómputo, de modo que el usuario navegue o recorra el programa conforme a sus intereses, regrese a la parte original o se adentre en la exploración de otra parte del programa, sin necesidad de recorrerlo todo. Éste sistema de recorrido o de navegación permite al usuario interactuar con los archivos o partes del programa de acuerdo con sus intereses personales.

De ahí que antes que definirlo como un collage de medios, el multimedia debe ser considerado como un elemento tecnológico que posibilita la creatividad, mediante el uso adecuado de los sistemas de computación para su producción y creación, permitiendo reducir el gasto de recursos técnicos y económicos.

Al respecto, la Asociación Mexicana de Multimedia y Nuevas Tecnologías (AMMyNT) a través de su presidente, el Ing. José Luis Oliva Posada, señala:

"El multimedia es una tendencia de mezclar diferentes tecnologías de difusión, de información, impactando varios sentidos a la vez, para lograr un efecto mayor en la comprensión del mensaje"<sup>48</sup>.

---

<sup>47</sup> TOMÁS I PUIG, Carles. *Op. Cit.*

<sup>48</sup> PC WORLD, No. 117, Junio de 1993, México. International Data Group, pág. 25.

Para Héctor Schwabe, investigador de la UAM, el multimedia ha existido como concepto desde hace 40 años aunque sólo desde 1989 se ha concebido como una realidad. El cual se define como la interacción de medios múltiples: sonido, texto, voz, video y gráficos; que no se logra con una microcomputadora dotada de una tarjeta gráfica de alta resolución, sistema de CD-ROM, micrófono, interfase MIDI, audífonos y bocinas, sino con las aplicaciones que requieren la integración de texto, gráficas, sonido, video (fijo o en movimiento) y animación.

## Lenguaje multimedia

El multimedia es una suma de *hardware*<sup>49</sup> y *software* en busca del mismo objetivo: humanizar a la máquina. La interacción que un multimedia exige del usuario facilita la atención, la comprensión y la retención de información. "El multimedia convertirá el diálogo hombre-máquina en algo intuitivo, espontáneo y divertido", tan sencillo como emplear los cinco sentidos del ser humano<sup>50</sup>.

Así el multimedia podría ser denominado como "una integración libre de tecnología que extiende y expande la forma en que se interactúa con una computadora, es un concepto que enriquece y amplía la interacción hombre-máquina"<sup>51</sup>, que hoy en día se ve manifestado en diversas aplicaciones que incluyen enciclopedias históricas, aventuras científicas animadas, libros de cuentos y novelas interactivas.

---

<sup>49</sup> Término que se refiere a los componentes electrónicos, tarjetas, periféricos y equipo que conforman un sistema de computación; se distingue de los programas (*software*) porque éstos le indican a los componentes mencionados lo que deben de hacer. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 233.

<sup>50</sup> PC WORLD, No. 118, Julio de 1993, México. International Data Group, pág. 27.

<sup>51</sup> Según lo publicado por la revista PC WORLD, No. 120, Septiembre de 1993, México. International Data Group.

Existen varias formas de aplicación y usos de un multimedia, como pueden ser:

- Medio de aprendizaje: Por interacción, al ritmo personal, simulando situaciones reales con juegos que desarrollan habilidades.
- Medio informativo: Conectado a bibliotecas electrónicas, como medio de acceso a información que se encuentra *on line* (en Internet).
- Medio de orientación. Presentaciones multimedia de índices de orientación en bancos y museos. Por módulos o kioscos de información.
- Medio didáctico. Para capacitación (interactividad y simulaciones); dominio teórico previo a práctica que posibilita conjugar actitudes y creatividad.
- Libro electrónico. Mediante el CD-ROM se puede tener acceso a libros y bibliotecas.

Esta multiplicidad de funciones y usos se deben a que el lenguaje multimedia se diferencia de la comunicación audiovisual convencional, porque incluye al destinatario del mensaje dentro de un escenario, lo cual implica que gracias a la interacción, la persona se sienta inmersa dentro de esa realidad virtual creada por la computadora.

Dicho lenguaje nos remite a que el multimedia posee una serie de características que lo hacen distinto al lenguaje y recursos de los medios tradicionales, como son:

- “La integración o mezcla de al menos tres de los diversos datos o información manejados por la computadora: texto, gráficas, sonido, voz y video.
- “La digitalización de esos diversos datos o tipos de información.
- “La interactividad que propicia la relación del usuario con el programa y la interacción con la máquina, así como la posibilidad de colaboración o de trabajo en equipo”<sup>52</sup>.

Un multimedia es un nuevo medio, donde la computadora junto con los medios tradicionales da una nueva forma de expresión. Es una nueva experiencia, donde la interacción con los medios es radicalmente diferente y donde se tiene que aprender cómo usarlos. Se puede decir que en una computadora personal “es la capacidad de mostrar gráficos, vídeo, sonido, texto y animaciones como forma de trabajo, e integrarlo todo en un mismo entorno llamativo para el usuario, que interactuará, o no, sobre él para obtener un resultado visible, audible o ambas cosas”<sup>53</sup>.

Siendo su función la de propiciar una comunicación más efectiva motivando al usuario por medio de lo que ve, escucha y hace<sup>54</sup>, pretendiendo que éste sea más participativo en el proceso de aprendizaje y que se eleve su nivel de retención.

No todo proyecto de comunicación tiene que ser interactivo para llamarse multimedia<sup>55</sup>, pues los usuarios pueden reclinarsen en el asiento y verlo como lo hacen en el cine o frente al televisor. En tales casos un proyecto es lineal, pues

---

<sup>52</sup> CORRALES DÍAZ, Carlos. *Op.Cit.*

<sup>53</sup> HERNÁNDEZ MORA, Artemio J. *Op. Cit*

<sup>54</sup> ROJÓN, Emmanuel. *Op.Cit.*

<sup>55</sup>ZAMBRANO RODRÍGUEZ, Douglas Francisco. *Multimedia*. [en línea]. Octubre de 2001. Monografías.com, Centro de recursos educativos de la red. <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml> [Consulta: 10 de Enero de 2004]

empieza y corre hasta el final, cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no-lineal e interactiva, y es un puente personal muy poderoso hacia la información.

Empero, como ya se ha mencionado anteriormente, en el caso del multimedia basado en el uso y desarrollo de elementos informáticos, éste si debe contemplar y responder a un proceso de interactividad.

La interactividad significa que el usuario tiene el control y puede acceder la información precisa que está buscando, adentrándose en los tópicos que le son de interés e ignorando aquellos que conoce bien, haciéndolo a su propio ritmo y en el momento en que él lo decida; a diferencia de un video o una presentación convencional (diapositivas, fotogramas, acetatos, etc.)

La interactividad permite participar activamente, estimulando la curiosidad del usuario y permitiendo que éste imponga su voluntad. El grado de efectividad en el proceso de retención de información puede ser variado de acuerdo con determinados medios. Así, "de la información que se adquiere tan solo por vía auditiva (la radio), se logra retener un 20%; de la información que se adquiere vía audiovisual (TV), se retiene un 40%; mientras que la información que se adquiere vía audiovisual y con la cual es posible interactuar (como es el caso del multimedia) se logra retener un 75%"<sup>56</sup>.

Esto nos lleva a pensar que el multimedia es, por encima de cualquier otra cosa que se pueda decir sobre él, "la herramienta de comunicación más poderosa que existe", y es plenamente aplicable en cualquier campo, desde la educación hasta los negocios; dándoles a cada uno una serie de beneficios no alcanzables fácilmente por otros medios.

---

<sup>56</sup> Datos tomados de HERNÁNDEZ MORA, Artemio J. *Op. Cit.*

La interacción en tanto comunicación recíproca, de acción y reacción de un sistema multimedia sin duda se constituye a un nivel humano como una de las características educativas básicas como construcción de sentido; su control dependerá del contexto de utilización de los recursos multimediales y de la medida que se potencialice también la interacción comunicativa.

Existen también otra serie de características <sup>57</sup> que un sistema multimedático debe de considerar para su desarrollo, entre ellos están:

*La ramificación*, que es la capacidad del sistema para responder a las preguntas del usuario encontrando los datos precisos entre una multiplicidad de datos disponibles. Es una metáfora utilizada hace tiempo por la enseñanza programada, inspirada en la forma en que crecen los árboles, con un tronco central del que nacen distintas ramas, que se van haciendo cada vez más estrechas a medida que se alejan del tronco. Gracias a la ramificación, cada usuario puede acceder a lo que le interesa, prescindiendo del resto de los datos que contenga el sistema, favoreciendo la personalización.

*Lograr la transparencia* en cualquier presentación, pues la audiencia debe fijar su atención en el mensaje, más que en el medio empleado. En nuestro caso debemos insistir en que el usuario debe llegar al mensaje sin estar obstaculizado por la complejidad de la máquina. La tecnología debe ser tan transparente como sea posible, debe permitir la utilización de los sistemas de manera sencilla y rápida, sin que haga falta conocer cómo funciona el sistema.

La *navegación o sistema de navegación*. En un multimedia se llama navegación a los mecanismos previstos por el sistema para acceder a la información contenida realizando diversos itinerarios a partir de múltiples puntos de acceso, que dependen de la organización lógica del material elaborada en el

---

<sup>57</sup> *Ibidem.*

diseño (secuencial, en red, en árbol de decisiones, etc.), las conexiones previstas entre los nodos y la interfase diseñada para ser utilizada por el usuario.

Asimismo, un sistema multimedia debe contemplar el procesamiento de la información y su distribución desde dos niveles. En primer lugar “un nivel intencional, superior, en el que se recogen los constructos del conocimiento humano que son creados o representados, es decir el qué y el cómo presentar la información respecto a un tema o tópico. En segundo lugar, un nivel extensional, inferior, que engloba la organización de los datos y su presentación creativa”<sup>58</sup>. Los nuevos desarrollos en las bases de datos multimedia extienden las concepciones de los sistemas de información y de sus usuarios más allá de la simple integración.

Es la conjugación de los elementos multimedia para la presentación de un tema a detalle los que dotan al producto de dos características funcionales también muy importantes que son: la integración de los medios y la interacción entre el usuario y la computadora, de los cuales ya hemos hablado anteriormente.

Dichas características diferencian al lenguaje multimedia del lenguaje convencional de los medios audiovisuales, pues se incluye al destinatario del mensaje dentro del escenario que se presenta, lo cual implica una interacción de éste con el sistema multimedia.

La integración, la entenderemos como la posibilidad de reunir un grupo de elementos informáticos en un proyecto multimedia para presentar un concepto de manera clara, ágil, sencilla e interactiva para el usuario, es decir, el desarrollo de un sistema que combine y entrelace diferentes elementos (didácticos y visuales) para crear un conjunto congruente.

---

<sup>58</sup> TRAMULLAS SAZ, Jesús. *Op. Cit*



Mientras que la interacción será entendida como la manera en que se relacione el usuario con el entorno o realidad virtual generada en el multimedia, dentro de la informática, la interactividad es definida como el acceso aleatorio (sin ruta establecida u optima) a voluntad del usuario, con un cierto grado de interrumpibilidad, definido por éste y su libre albedrío. De ahí que definamos que la lógica narrativa de un multimedia no es lineal.

### Elementos multimedia.

El amplio rango de posibilidades de uso y manejo de información que da el multimedia obliga a considerar los elementos que lo compondrán, incluso antes de su propia estructuración, por lo que resulta importante clasificarlos de una manera previa a su procesamiento.

El cuerpo de un sistema multimedia está integrado por varios elementos, que se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **El texto.** Entendido como un segmento de información representado por un conjunto de caracteres que transmite un mensaje en forma escrita.
- **Imagen fija.** Es información presentada visualmente de manera estática, como pueden ser cada una de las imágenes sin movimiento y las pantallas que se utilizan como área de comunicación visual con el usuario y cuyo diseño define la importancia de las partes que la componen (digitalizaciones, botones, textos, etc.)
- **Imagen en movimiento.** Es la proyección sucesiva de una serie de imágenes fijas secuenciales a cierta velocidad que da la sensación de

movimiento a la vista del ojo. Este tipo de elementos se dividen en dos tipos, uno que se refiere a las imágenes que son desarrolladas desde la computadora a través de programas de diseño y que son presentadas como secuencias, o bien en animaciones de dos o tres dimensiones, y otro que son las imágenes capturadas de manera externa por medios análogos, como el video, y que se integran como elementos multimedia al ser digitalizados.

- **Audio.** Es información representada en forma de ondas sonoras con el fin de transmitir mensajes al usuario, tanto explicativo como conceptual. Ésta puede ser en forma de música o sonido de fondo, hasta la locución y los efectos especiales, los cuales dotan a la presentación multimedia de una base dramática a la narración.
- **Hipertexto.** Es un sistema que permite conectar pantallas de información usando ligas para asociarlas. En un sentido más sofisticado, es un ambiente de cooperación en el trabajo, comunicación y adquisición de conocimiento que lo hace más dinámico y atractivo.

Dependiendo del objetivo de cada sistema multimedia es necesario integrar otros elementos que se consideran secundarios por su especificidad; entre ellos se tienen a los programas ejecutables<sup>59</sup> (\*.exe, \*.com), las bases de datos, interfaces a sistemas electromecánicos, etc.<sup>60</sup>

El conjunto de lo que se produce y la forma de presentarlo al usuario/lector es la interfaz humana. Esta interfaz puede definirse tanto por las reglas de lo que debe suceder con los datos introducidos por el usuario como por

---

<sup>59</sup> Es un programa preparado para correr en una computadora determinada. Para ser ejecutable, el programa debe estar traducido, en general mediante un compilador, que es un programa que lee instrucciones escritas en un lenguaje de programación haciéndolo legible para los seres humanos, y que traduce las instrucciones al lenguaje de maquina apropiado. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pp.105 y 184.

<sup>60</sup> ROJÓN Emmanuel, *Op.Cit.*

los gráficos que aparecen en la pantalla. El equipo y los programas que rigen los límites de lo que puede ocurrir es la plataforma o ambiente multimedia.

Un multimedia requiere grandes cantidades de memoria digital cuando se almacena en una biblioteca de usuario final, o de un gran ancho de banda cuando se distribuye por cables o fibra óptica en una red.

Durante los últimos años el CD - ROM (*compact disc - read - only memory*, o memoria de sólo lectura en disco compacto), surge como el soporte de distribución más económico para proyectos de multimedia. Un disco CD - ROM puede producirse en masa por menos de un dólar y puede contener hasta 80 minutos de video de pantalla completa de excelente calidad, o puede contener mezclas únicas de imágenes, sonidos, textos, vídeo y animación controladas por un programa de autor para proporcionar interacción ilimitada a los usuarios. Convirtiéndose así en un medio de almacenamiento universal capaz de almacenar cantidades importantes de información.

### **Herramientas de producción multimedia.**

La mayoría de las herramientas para la producción informática de multimedia, sin duda tienen que ver con el desarrollo y uso de los soportes para la manipulación y edición de textos e imágenes, y con los dispositivos para la reproducción y control de animaciones, video y audio. Estamos hablando del *software* y *hardware* esenciales para su elaboración.

El *software* son los programas y sistemas computacionales que nos permiten manejar la información almacenada de forma electrónico-digital en la computadora, los cuales pueden ser de dos tipos<sup>61</sup>:

- *Software de sistema*: son todo los sistemas operativos y utilerías que tiene instalados una computadora.
- *Aplicaciones de software*: son los programas que sirven como herramientas de trabajo a los usuarios, y en este caso, desarrolladores de un multimedia. A su vez se dividen en:
  - a) *De autoría*: programas que permiten crear sistemas multimedia integrando información visual y auditiva en la computadora para luego manejarla a través de ella de acuerdo a los intereses del usuario, como son: *Authorware, Dreamweaver, Front Page*, etc.
  - b) *De diseño*: programas para diseñar, desarrollar, editar y animar información visual y conceptual utilizada en el multimedia. Algunos ejemplos son: *Photoshop, Corel Draw, Flash, SwishMax*.
  - c) *De digitalización y edición de medios*: programas que sirven para capturar información visual, auditiva y de otros medios externos a la computadora, tal es el caso de *Cool Edit* para audio y *OmniPage* para texto.
  - d) *De propósito específico*: programas propios que incluyen las tarjetas y periféricos de cada sistema multimedia para su correcto funcionamiento. Por ejemplo los módulos de comunicación con el módem o con un escáner, controladores de puertos, etc. La mayoría de estos funcionan como componentes de *software* que funcionan en

---

<sup>61</sup> ROJÓN GONZÁLEZ, Citlalli Rosalía; GUERRERO LÓPEZ, Jesús Op. Cit. pág. 35.

relación con otros, como lo hace *Photoshop* al adquirir información a través de un escáner utilizando el *driver*<sup>62</sup> *TWAIN*.

- e) *De propósito general*: son los programas auxiliares que se utilizan para el desarrollo del multimedia en general, tal es el caso del procesador de texto *Microsoft Word*.
- f) *Utilerías*. Son programas que permiten la administración y compresión de archivos y directorios, así como transferir información y optimizar recursos entre computadoras, como son: *WinZip*, *WinRar*.

Es importante considerar, como lo mencionan Citlalli Rojón y Ricardo Guerrero, que dependiendo del uso que se le de al *software* en el desarrollo del sistema multimedia es como se clasificaran las aplicaciones.

El *hardware* son todos aquellos dispositivos para el almacenamiento y visualización de los programas o *software*. Se dividen en<sup>63</sup>:

- a) *Hardware de desarrollo*. Son los dispositivos físicos necesarios para obtener y desarrollar los elementos en formato digital. El caso de un escáner para la digitalización de textos o imágenes, tarjetas digitalizadoras de audio y video.
- b) *Hardware de reproducción*. Los elementos que componen la máquina donde se reproducirá el sistema multimedia, como son: capacidad de memoria RAM, en el caso de la instalación del sistema, la capacidad del disco duro, la resolución que se va a manejar y la cantidad de colores que debe de soportar un monitor, etc. Entre ellos se incluyen también los controles de interfaz que considera el sistema para la interacción

<sup>62</sup> Controlador. Un archivo que contiene la información que necesita un programa para operar un periférico, como un monitor o impresora. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 164.

<sup>63</sup> ROJÓN GONZÁLEZ, Citlalli Rosalía; GUERRERO LÓPEZ, Jesús *Op. Cit.* pág. 35.

con el usuario, que pueden ser todos aquellos que conforman un *kit* multimedia: teclado, *mouse*, monitor, bocinas, reproductor de CD, cámara de video, micrófono, etc.

## Usos del multimedia.

Un sistema multimedia puede tener diversos usos hoy en día, pues la información es distribuida tan intensamente que su efectividad ha crecido aun más allá de lo pensado, al ser incorporado en las estrategias de la promoción, como medios para presentar productos de cualquier índole. Los sistemas multimedia han logrado que el usuario deje de ser considerado como alguien que esporádicamente empleaba una computadora con el respectivo recelo e inseguridad, a ser quien la maneja como una herramienta más en su beneficio con ideas más claras y exigencias nuevas.

Así, las aplicaciones multimedia transforman el modelo "pasivo" de la comunicación que caracteriza a los medios masivos de comunicación, al introducir la interactividad, es decir, la posibilidad para el usuario de influir en la información que recibe, y la convergencia de actividades permite la superación de los límites de las aplicaciones de la informática.

Es por eso que se han instaurado como "un sistema que coadyuva a confrontar una serie de problemas, que si bien no los resuelven del todo, son esos mismos los que le dotan de una cierta eficacia y constancia de uso"<sup>64</sup>, como son:

---

<sup>64</sup> HERNÁNDEZ MORA. Artemio J. *Op. Cit.*

- *Ser un medio de impacto*, al incorporar imágenes, efectos de sonido, video y animación en tercera dimensión para crear presentaciones vivas y de extraordinaria calidad, que sin duda también dan una respuesta rápida y efectiva al problema de la desactualización, pues en el caso de las estrategias y programas de mercadeo deben ser revisadas y ajustadas con frecuencia, para no quedar fuera del mercado. Actualmente, los negocios y las tendencias comunicativas cambian muy rápido y las empresas deben ser muy dinámicas si quieren sobrevivir en mercados cada vez más competitivos. En nuestro país, la apertura económica ha despertado este fenómeno y ha generado una necesidad de cambio que demanda, además de mucha imaginación e ingenio, sistemas de mercadeo más ágiles y flexibles que se adapten rápidamente a los cambios para dar respuestas en el menor tiempo posible.
- *Ser un medio flexible* pues el material digital puede ser fácil y rápidamente actualizado y presentado a través de innumerables medios. Esta ventaja no es exclusiva de los programas multimedia, sino en general de los programas de computadora, pues la mayoría de herramientas para desarrollo de programas multimedia permiten el uso de metodologías como programación orientada por objetos, que aceleran la construcción de las aplicaciones y permiten la reutilización de código ya existente. Adicionalmente, la utilización de bases de datos y el desarrollo escalar o por etapas, permiten que los programas multimedia tengan una fácil actualización y por consiguiente gran agilidad para evolucionar y adaptarse a los cambios.
- Permitir el *control por parte del emisor*, al seleccionar la cantidad y tipo de información que desea entregar así como la forma de entregarla.

- Permitir el *control por parte del receptor*, al elegir la información que quiere recibir y en el momento en que desea recibirla.
- *Credibilidad*, al utilizar tecnología de punta que proyecta la imagen de su creador, productor o editor hacia nuevas dimensiones de comunicación.
- *Una relación de costo-beneficio*, al aprovechar los materiales existentes e incorporarlos a la presentación multimedia; utilizando ésta para múltiples finalidades y a través de diversos medios; ahorrando recursos en materiales impresos difíciles de actualizar y presentándola en innumerables ocasiones sin ninguna restricción.

Además, los programas multimedia por su alto contenido de información, deben ser distribuidos en medios de gran capacidad, que hagan práctico su uso. El CD-ROM se ajusta a estas características y además, hoy por hoy, es un medio muy económico. Por estas razones, “se ha convertido en el medio por excelencia para distribuir multimedia, tanto así que hoy, una computadora sin unidad de CD-ROM no se considera una computadora multimedia, así tenga capacidades para ejecutar video y sonido”.<sup>65</sup>

Existen diferentes propuestas y plataformas para desarrollar un multimedia; sin embargo, aunque en todas ellas intervengan una serie de intereses, es importante considerar que éste medio es ideal para:

- “La estandarización, para hacer posible un uso y aplicación más universal, que implica una producción masiva para reducir costos y el uso de equipo que responda a estándares más universales para que las aplicaciones se puedan adquirir y usar en cualquier parte del mundo;

---

<sup>65</sup> *Ibidem.*



- “lograr que las aplicaciones sean útiles socialmente, pero sobre todo, que sean orientados a lograr una humanización de esta tecnología, para que sea una real extensión del ser humano” .<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> CORRALES DÍAZ, *Op. Cit.*

#### 4. La Interfaz para la edición electrónica.

Los avances de la ciencia y la tecnología han puesto al ser humano en un plano intermedio entre lo tangible e intangible. Computacionalmente hablando, que cada vez se hace más imperativa una mejor interacción hombre-máquina a través de una adecuada interfaz que brinde comodidad y eficiencia.

El concepto de interfaz parte de la idea de mediación entre el hombre y la máquina. La interfaz es lo que "media", lo que facilita la comunicación, la interacción, entre dos sistemas de diferente naturaleza, típicamente el ser humano y una máquina como la computadora. "Es un sistema de traducción en el que ambos actores "hablan" lenguajes diferentes: verbo-icónico en el caso del hombre, y binario en el caso del procesador electrónico"<sup>67</sup>.

Las interfaces básicas de usuario son aquellas que incluyen elementos como menús, ventanas, teclado, ratón y algunos sonidos que la computadora hace; en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el hombre y la computadora.

De una manera más técnica, se define como "Interfaz de Usuario (UI) al conjunto de componentes empleados por los usuarios para comunicarse con las computadoras. El usuario dirige el funcionamiento de la máquina mediante instrucciones, denominadas genéricamente entradas. Las entradas se conducen

---

<sup>67</sup> *Manual de estilo WWW*. Octubre de 1997. Centro de Documentación Científica, Universidad de Zaragoza [en línea]. [http://wzar.unizar.es/cdc/manual/M\\_1\\_1.html](http://wzar.unizar.es/cdc/manual/M_1_1.html) [Consulta: 2 de Febrero de 2004].

mediante diversos dispositivos, por ejemplo un teclado, que las convierten en señales electrónicas para que pueden ser procesadas por la computadora, éstas se transmiten a través de circuitos conocidos como *bus*, y son coordinadas y controladas por la unidad de proceso central (CPU) y por un soporte lógico conocido como sistema operativo. Una vez que la CPU ha ejecutado las instrucciones indicadas por el usuario, puede comunicar los resultados mediante señales electrónicas, o salidas, que se transmiten por el bus a uno o más dispositivos de salida, por ejemplo una impresora o un monitor”<sup>68</sup>.

Resumiendo, podemos decir que una interfaz es la parte de una aplicación que el usuario ve y con la cual interactúa, que incluye las pantallas, ventanas, controles, menús, metáforas, la ayuda en línea, la documentación y el entrenamiento.

La información accesible a través de un sistema multimedia ha de contener y organizar diversas formas de documentos, incluyendo textos, números, ilustraciones y fotografías, animaciones o visualizaciones de informaciones numéricas y materiales audiovisuales digitalizados; por lo que el diseño y edición gráfica de ésta requiere al menos un conocimiento básico de los principios y prácticas del diseño de interfaz de usuario.

“Esta disciplina engloba conceptos y nociones provenientes de diferentes campos como la informática, sistemas audiovisuales, diseño industrial, psicología cognitiva, factores humanos e investigación en ergonomía, diseño audiovisual y el diseño editorial y gráfico de publicaciones 'tradicionales' en papel”.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> AIMACAÑA TOLEDO, Carlos. *Interfaz de usuario*. [en línea]. 26 de diciembre de 2000. Monografías.com. Centro de recursos educativos en la red. <http://www.monografias.com/trabajos/mult/inter.shtml> [Consulta: 4 de Febrero de 2004]

<sup>69</sup> MANUAL DE ESTILO WWW. *Op. Cit.*

Por *interfaz gráfica de usuario (GUI*, por sus siglas en inglés) entenderemos “el concepto visual y representativo del sistema que se desarrolla en pantallas fijas y en movimiento, para acceder a la información contenida en el multimedia. Es decir lo que está entre la cara (faz) del usuario y el programa de la computadora. La interfaz gráfica está íntimamente relacionada con *el flujo de navegación*, el cual define el itinerario de acceso a través de ciertos puntos de la interfaz, que dependen de la organización lógica del material y de las conexiones previstas entre los nodos”<sup>70</sup>.

Ésta es una de las partes más importantes de cualquier programa o sistema ya que determina que tan fácil es que el programa haga posible lo que el usuario desea. “La interfaz representa el punto de encuentro entre el usuario y la computadora”<sup>71</sup> y es a través de la interacción que éste juzga la utilidad de la interfaz; el *hardware* y el *software* se convierten en simples herramientas sobre los cuales fue construida.

Existen muchos tipos de interfaces de usuario y la mayoría de ellas trabajan bajo el *sistema de ventanas*, que no es más que la división de la pantalla en diferentes regiones rectangulares, sin embargo, más allá de los formatos gráfico-espaciales que pueden caracterizar a una interfaz, existen también los conceptos cognitivos y emocionales que el usuario experimenta al utilizar un programa o, en este caso, un multimedia.

“Los sistemas multimedia son utilizados por usuarios con distintos niveles de conocimientos, desde principiantes hasta expertos. Es por ello que no existe una

---

<sup>70</sup> HERNÁNDEZ MORA, Artemio J. *Op. Cit*

<sup>71</sup> RIVERA LOAIZA, Cuahtémoc. *Utilización de redes de Petri para la elaboración de una interfaz de usuario*. [En línea]. Febrero de 2002. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Instituto de Física y Matemáticas. México. <http://www.fismat.umich.mx/~crivera/tesis/node6.html> [Consulta: 4 de Febrero de 2004].

interfaz válida para todos los usuarios y todas las tareas<sup>72</sup>, pues al desarrollar una interfaz, se debe considerar como primer punto el contenido a tratar y hacia quién va dirigido. Lo cual sin duda implica uno de los principales retos en casi todos los sistemas de cómputo: la interacción humano-computadora con aplicaciones gráficas, sencillas y amigables.

La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo. Los productos multimedia bien planteados pueden ampliar el campo de la presentación en formas similares a las cadenas de asociaciones de la mente humana. La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean meras presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Las aplicaciones multimedia son programas informáticos que, como lo habíamos expuesto, suelen estar almacenados en discos compactos (CD-ROM), aunque también pueden residir en páginas de la *World Wide Web*<sup>73</sup> (WWW). La vinculación de información mediante hipervínculos se consigue a partir del uso de programas o lenguajes informáticos especiales.

---

<sup>72</sup> GÓMEZ, Leopoldo Sebastián *Diseño de Interfaces de Usuario. Principios, Prototipos y Heurísticas para Evaluación*. [En línea]. Enero de 2004. Ilustrados.com. La mayor recopilación de trabajos de investigación y afines. <http://www.angelfire.com/journal2/lead/index.html> [Consulta: 5 de Febrero de 2004].

<sup>73</sup> Sistema global de hipertexto que utiliza Internet como su mecanismo de transporte. En él el usuario navega haciendo clic sobre los hipervínculos, que despliegan otro documento (que también contiene hipervínculos). Lo que hace que un documento que es visto desde una computadora también pueda serlo desde una al otro lado del mundo. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 564.

El lenguaje informático empleado en la mayor parte de la propuesta multimedia *El Sentido de la Imagen*, es el denominado HTML<sup>74</sup> (siglas en inglés de *HyperText Markup Language*). Pues como ya se ha mencionado anteriormente, éste documento parte un sistema hipermedia, que es complementado y presentado de forma final como multimedia.

El hipermedia es, especialmente en el formato interactivo, “un sistema donde el usuario controla las opciones, se estructura alrededor de la idea de ofrecer un entorno de trabajo y aprendizaje similar al pensamiento humano”<sup>75</sup>. Un entorno de éste tipo permite al usuario establecer asociaciones entre los distintos temas, en lugar de desplazarse secuencialmente de uno en uno, como ocurre en las listas alfabéticas; por ello, los temas hipermedia que se presentan están vinculados entre sí para permitir al usuario saltar de un concepto a otro relacionado para buscar más información.

El HTML es “el lenguaje básico para la creación de páginas web”<sup>76</sup> que en conjunto con otras útiles herramientas (animaciones en *Java*, *Java Scripts*, uso de *ShockWave*, *Director* de *Macromedia*, *Front Page* de *Microsoft*, etc.) le dan vida a las páginas, haciéndolas muy llamativas e interactivas con el usuario.

---

<sup>74</sup> Lenguaje de Marcación de Hipertexto. Un conjunto de convenciones para marcar las partes de un documento de modo que, al tener acceso a éste por medio de un programa analizador, cada parte aparezca con un formato distintivo. HTML es el lenguaje de marcación detrás de la apariencia de documentos en *World Wide Web* (WWW), y los programas analizadores para el acceso a estos documentos son los visualizadores web. HTML es un subconjunto del Lenguaje Estándar de Marcación Generalizada (SGML) e incluye capacidades que permiten a los autores insertar hipervínculos, de modo que al hacer clic sobre ellos se despliega otro documento HTML. *Ibidem*.

<sup>75</sup> HASSAN MONTERO, Yusef. *Diseño hipermedia centrado en el usuario*. [En línea]. 2002. No solo usabilidad e-Magazine. España. <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/hipermedia.htm> [Consulta: 2 de Febrero de 2004].

<sup>76</sup> LÓPEZ GUZMÁN, Clara. *Modelo para el Desarrollo de Bibliotecas Digitales Especializadas* [en línea]. Marzo de 2000. Biblioteca Digital Universitaria de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico (DGSCA), UNAM. México. [http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes7c1lg/sec\\_33.htm](http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes7c1lg/sec_33.htm) [Consulta: 4 de Febrero de 2004].

Los documentos HTML son archivos de texto ASCII<sup>77</sup> que pueden ser creados mediante cualquier editor de texto, aunque también existen editores de HTML concebidos especialmente para desarrollar este tipo de formatos. La presentación de la página es dependiente del *browser*<sup>78</sup> o programa navegador utilizado: *Internet Explorer* o *Netscape*, pues describe la estructura y el contenido de un documento aunque no necesariamente el formato de la página y su apariencia.

El lenguaje HTML en el cual están escritos los documentos, no sólo permite establecer hiperenlaces entre diferentes documentos, sino que es un "lenguaje de descripción de página" independiente de la plataforma en que se utilice, es decir, un documento HTML contiene toda la información necesaria sobre su aspecto y su interacción con el usuario y es el *browser* que se utilice, el responsable de asegurar que la información tenga un aspecto coherente, independientemente del tipo de computadora o de estación de trabajo desde donde se este consultando.

Así, el usuario tiene una visión personal del sistema y espera que éste se comporte de una cierta forma, permitiéndole desarrollar un modelo mental efectivo, por ello son de gran utilidad las metáforas que asocian un dominio nuevo a uno ya conocido por el usuario. Un ejemplo típico es la metáfora del escritorio, común a la mayoría de las interfaces gráficas actuales.

La utilización del lenguaje HTML para el desarrollo del multimedia permite no sólo establecer dinámicas de interacción más específicas en el hipertexto, sino

---

<sup>77</sup> Se pronuncia asqui. Siglas de American Standard Code for Information Interchange (Código Estándar Americano para el Intercambio de Información). Conjunto de caracteres estándar que consta de 96 letras mayúsculas y minúsculas, más 32 caracteres de control no imprimibles, cada uno de los cuales está numerado para tener uniformidad entre los diferentes dispositivos de cómputo. La mayor parte de las computadoras modernas utilizan un conjunto extendido de caracteres que contiene caracteres acentuados, técnicos e ilustrativos. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 30-31.

<sup>78</sup> Programa que corre en una computadora conectada a Internet y proporciona el acceso al contenido de World Wide Web (WWW). Los visualizadores Web son de dos tipos: los visualizadores de sólo texto y los de gráficos, como *Internet Explorer* y *Netscape Navigator*. *Ibidem.* Pág. 554.

también el desarrollo de interfaces gráficas de usuario más fáciles y atractivas para el acceso a la información, sin necesidad de una programación compleja y azarosa.

## Diseño de la Información

El usuario, ante un nodo (una ventana, pantalla o página web), realiza un barrido visual de éste, ojeando "a saltos" la pantalla, discriminando automáticamente la información que no le interesa y centrando su atención en la que sí, por lo que desde el punto de vista organizativo y de usabilidad<sup>79</sup>, un buen diseño de la información será aquel que ayude al usuario a encontrar la información que busca de la forma más fácil, rápida y cómoda posible.

Uno de los aspectos más importantes en el diseño de la información es evitar la sobrecarga informativa: demasiada información (textual o gráfica) en un mismo nodo confunde y agota al usuario. Asimismo, la legibilidad del texto (tipo y tamaño de fuente, contraste entre el color y el fondo, etc.) es un factor muy importante al que hay que prestarle especial atención.

---

<sup>79</sup> La usabilidad son las técnicas que ayudan a los seres humanos a realizar tareas en entornos gráficos de ordenador de forma eficaz. Puede entenderse como la medida en la cual un producto puede ser usado para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un determinado contexto de uso. En los medios interactivos computarizados o multimedia se busca que los sistemas no sólo sean amigables (fáciles de usar) sino útiles, que respondan a necesidades del usuario. Es decir, por medio de la usabilidad se asegura un diseño útil y se prueba que el usuario detecta de modo apropiado el uso del sistema y no de manera equívoca. CORRALES DÍAZ, Carlos. *La ingeniería de usabilidad. Una metodología de definición por descuento para el diseño de una interfaz web*. [en línea]. Página personal. 26 de agosto de 1998. Instituto de Estudios Superiores de Oriente (ITESO), <http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/usabilidad.htm> [Consulta: 24 de Febrero de 2004]



Para facilitar la exploración de la información por parte del usuario debe jerarquizarse:

- Aumentando el tamaño de los textos de mayor importancia (títulos, subtítulos, etc.)
- Agrupando la información que esté relacionada.
- Utilizando efectos tipográficos (negrita, cursiva, etc.) para enfatizar contenidos o enlaces.
- Utilizando el contraste en el color para discriminar y distribuir informaciones.
- Posicionando la información más relevante en zonas visuales superiores. Así, el usuario no se ve obligado a utilizar la barra de desplazamiento para encontrar la información que busca (o el enlace que le lleve hacia ella), ahorrará tiempo en su búsqueda y tendrá más probabilidades de encontrarla.

Un buen diseño de interfaz debe de tener y mantener coherencia con la misión y visión del proyecto, para con ello poder determinar el manejo de contenido, la funcionalidad, la organización de la información y su sistema de navegación; pues algunos usuarios saben exactamente qué es lo que buscan, quieren encontrarlo y terminar tan pronto les sea posible, mientras que otros no saben exactamente lo que buscan y llegan a la página o ventana con una vaga idea de la información que necesitan.

La satisfacción del usuario no sólo se logra con buena tecnología y gráficas atractivas; se deben de considerar los objetivos específicos, la audiencia y el contenido del proyecto para encontrar la mejor alternativa a cada caso. Por ende, existen diferentes concepciones o corrientes de las normas que rigen el diseño de

una buena interfaz, sin embargo deben implementarse sólo aquellas que sean adecuadas para los volúmenes de información que se manejarán y para la audiencia. En el caso de *El Sentido de la Imagen* será formada principalmente por usuarios con una escolaridad media superior y superior, con idea de las diferentes corrientes semióticas.

Cuando un usuario accesa por primera vez a un sistema multimedia, o una página web, visualiza la pantalla completa antes de entrar en detalles, realmente no comienza de la esquina izquierda y barre el documento línea por línea de arriba hacia abajo. Por esta razón, la agrupación de los elementos en la pantalla es un factor importante para determinar qué detecta y lee primero el usuario, o bien ser lo que ocasione que éste pierda interés y decida abandonar la presentación.

De ahí dos factores que, sin duda, influyen para el diseño una interfaz de usuario: el diseño global de la pantalla como interfaz, para interactuar con el usuario, y la interfaz de búsqueda, que tiene especial importancia por ser el servicio principal de acceso a la información.

La mayoría de los conceptos actualmente utilizados para estructurar la información provienen de la organización de libros y revistas, así como del método de indexación utilizado en las bibliotecas y otros sistemas para catalogar documentos, han sido desarrollados en torno a la información impresa, que dotan a los sistemas multimedia de un cierto grado de familiaridad para el usuario, facilitando la asimilación de los contenidos.

Los usuarios de documentos multimedia no sólo miran la información, sino que interactúan con ella de distintas maneras. La interfaz gráfica del usuario de una computadora incluye metáforas de interacción, imágenes y conceptos que se utilizan para transmitir una función y significado a la pantalla de la computadora.

Las características visuales detalladas de cada componente de la interfaz gráfica y la sucesión funcional de interacciones, generan un producto final que tendrá una apariencia y sensación características de un multimedia y de los vínculos entre las relaciones del hipertexto.<sup>80</sup>

Sin embargo, existe un aspecto crucial en el que las pantallas de un multimedia son diferentes a las páginas de los libros y otros documentos: los vínculos en un hipertexto que permiten al usuario visitar una página o pantalla sin necesidad de ninguna introducción; es decir el grado de interrumpibilidad en el acceso a la información implica un cambio en los protocolos de presentación de los documentos. Es por eso que éste multimedia, *El sentido de la Imagen, tres ensayos semióticos*, pretende ser más completo que las páginas de un libro convencional.

“Algunos principios básicos de diseño de documentos, de la organización y presentación de la información que son utilizados para el desarrollo de un multimedia o de una página web son muy similares a los del periodismo, pues se utilizan como factores permanentes de referencia el quién, qué, cuándo y dónde”<sup>81</sup>

Es necesario siempre decir de quién se está hablando, por ejemplo el nombre del autor, compilador, empresa o diseñador de la información; el qué de manera clara y concisa a través de títulos que capturen la atención del lector; decir el cuándo, sobretodo en los casos en que se refiere a su fecha de creación o actualización, y el dónde, entendido como el origen del documento, ya sea de su ubicación física o virtual.

---

<sup>80</sup> El propósito del diseño gráfico y la “firma” visual de los gráficos incluidos en un sistema multimedia no es tan sólo el de “animar” la pantalla sino el ser una parte integral de la experiencia del usuario.

<sup>81</sup> LYNCH, Patrick. *Diseño de interfaces*, traducción de Roxana Castañeda. Image & Art. [en línea]. [http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/disenio\\_interfaces/index.html](http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/disenio_interfaces/index.html) [Consulta: 3 de Febrero de 2004]

Asimismo, en la exposición de la información, a través de la interfaz gráfica, se deben de considerar tres partes cruciales: la presentación, las técnicas de interacción y las relaciones entre los objetos a través de metáforas.

- La presentación capta la atención del usuario en primera instancia, pero más tarde pasa a un segundo plano.
- La interacción con el producto para poder satisfacer sus expectativas a través de diversos dispositivos.
- La determinación de la metáfora adecuada que encaje con el modelo mental del usuario.

Una vez definida la metáfora y los objetos de la interfaz, los aspectos visuales saldrán de una manera lógica y fácil. Una interfaz no es simplemente un formato bonito que puede impresionar a primera vista, pero decepcionar a la larga, sino un vínculo para que el programa se adapte bien al modelo del usuario, cosa que se puede comprobar utilizando el sistema multimedia más allá de la primera impresión.

### Diseño de la Navegación

El diseño de la navegación consiste en definir la arquitectura del multimedia: elementos de interacción entre el usuario y el sistema, enlaces y tipos de enlaces entre los nodos, agrupación de los nodos por categorías o propiedades y respuestas del sistema ante peticiones del usuario.

Para diseñar la navegación podemos usar el vocabulario gráfico propuesto por Jesse James Garrett<sup>82</sup> para la descripción de la arquitectura de la información y el diseño de la interacción; el cual parte del uso de diagramas con los que se documenta el diseño de la navegación: la organización de la información en nodos, los enlaces y sus tipos, acciones permitidas al usuario, etc.

Una vez definida la arquitectura se debe implementar los elementos de interacción del multimedia: enlaces, opciones o menús de navegación, componentes de interacción (botones, cajas de texto), etc.

La interacción usuario-multimedia, según Yusef Hassan Montero<sup>83</sup>, debe realizarse con la menor carga cognitiva para el usuario, por lo que se recomienda:

- Evitar la sobrecarga memorística: Los menús o barras de navegación deben contener un máximo de siete opciones diferentes.
- El usuario debe poder predecir la respuesta del sistema ante su acción, para ello el nombre de los enlaces y componentes de interacción debe ser significativo y preciso.
- Se debe ofrecer asistencia al usuario en procesos de interacción complejos (formularios, etc.)
- Los mensajes de error deben ser explicados de forma clara y no alarmista, indicando al usuario vías alternativas para resolver el problema.

---

<sup>82</sup> Citado en HASSAN MONTERO, Yusef. *Op. Cit.*

<sup>83</sup> *Ibídem.*

Según lo expuesto por Leopoldo Sebastián Gómez<sup>84</sup> existen también principios relevantes a considerar para el diseño e implementación de una interfaz de usuario, como son:

- **Anticipación**, a las necesidades del usuario.
- **Autonomía**, pues tanto la computadoras como la interfaz y el entorno de trabajo deben estar a disposición del usuario, a través de un ambiente flexible para que pueda aprender rápidamente a usar la aplicación.
- **Percepción del color**, pues aunque se utilicen convenciones de color en la interfaz, se deberían usar otros mecanismos secundarios para proveer la información a aquellos usuarios con problemas en la visualización de colores.
- **Consistencia**, es decir, según la propuesta de Gómez<sup>85</sup>, el ordenamiento de la información en niveles como son:
  1. **Interpretación del comportamiento del usuario**: La interfaz debe comprender el significado que le atribuye un usuario a cada requerimiento. Ejemplo: mantener el significado de los comandos abreviados (*shortcut-keys*).
  2. **Estructuras invisibles**: se requiere una definición clara de las mismas, sino el usuario nunca podría llegar a descubrir su uso. Ejemplo: la ampliación de ventanas mediante la extensión de sus bordes.

---

<sup>84</sup> GÓMEZ, Leopoldo Sebastián. *Op. Cit.*

<sup>85</sup> *Ibídem.*

3. **Pequeñas estructuras visibles:** se puede establecer un conjunto de objetos visibles capaces de ser controlados por el usuario, que permitan ahorrar tiempo en la ejecución de tareas específicas. Ejemplo: ícono y/o botón para impresión.
  4. **Una sola aplicación o servicio:** la interfaz permite visualizar la aplicación o servicio utilizado como un componente único. Ejemplo: el despliegue de un único menú, pudiendo además acceder al mismo mediante comandos abreviados.
  5. **Un conjunto de aplicaciones o servicios:** la interfaz visualiza a la aplicación o servicio utilizado como un conjunto de componentes. Ejemplo: la interfaz se presenta como un conjunto de barras de comandos desplegadas en diferentes lugares de la pantalla, pudiendo ser desactivadas en forma independiente.
  6. **Consistencia del ambiente:** la interfaz en pantalla se mantiene en concordancia con el ambiente de trabajo. Ejemplo: el uso de objetos de control como menús, botones de comandos de manera análoga a otras interfaces que se usen en el ambiente de trabajo.
  7. **Consistencia de la plataforma:** La interfaz es concordante con la plataforma. Ejemplo: un esquema basado en ventanas, el cual es acorde al manejo del sistema operativo Windows.
- **Uniformidad en los componentes de la interfaz.** Los objetos deben ser consistentes con su comportamiento. Si dos objetos actúan en forma diferente, deben lucir diferentes.

- **Eficiencia del usuario.** Se debe considerar la productividad del usuario antes que la productividad de la máquina.
- **Interfaces explorables.** Siempre que sea posible se debe permitir que el usuario salga ágilmente de la interfaz, dejando una marca del estado de avance de su trabajo, para que pueda continuarlo en otra oportunidad
- **Objetos de interfaz humana,** es decir los objetos que pueden ser vistos, escuchados, tocados o percibidos de alguna forma; además ser entendibles, consistentes y estables.
- **Uso de metáforas,** es decir figuras mentales fáciles de recordar. La interfaz de usuario puede contener objetos asociados al modelo conceptual en forma visual, con sonido u otra característica perceptible por el usuario que ayude a simplificar el uso del sistema.
- **Legibilidad** que favorezca la usabilidad del sistema, la información que se exhiba en él debe ser fácil de ubicar y leer. Para lograr obtener este resultado se deben tener en cuenta algunas características como: el texto que aparezca en la interfaz debe tener un alto contraste, además se deben usar combinaciones de colores como el texto en negro sobre fondo blanco o amarillo suave. El tamaño de las fuentes debe que ser lo suficientemente grande para ser leído en monitores estándar. Es importante hacer clara la presentación visual (colocación/ agrupación de objetos), para evitar la presentación excesiva de información.
- **Interfaces visibles.** Esto significa que el usuario siempre ve una página o pantalla específica, pero nunca puede conocer la totalidad del espacio que ocupa la información. La navegación en las aplicaciones debe ser reducida



a la mínima expresión. El usuario debe sentir que se mantiene en un único lugar y que el que va variando es su trabajo, esto no solamente elimina la necesidad de mantener mapas u otras ayudas de navegación, sino además brindan al usuario una sensación de autonomía.

Asimismo, los elementos que un multimedia como el que se presenta para el caso de *El Sentido de la Imagen* deben considerar dentro de su estructura son:

#### a) Componentes visuales:

“Son elementos visuales todos aquellos formantes gráficos que se representan a través de iconos, imágenes o mapas de bits”<sup>86</sup>, que dotan a la presentación multimedia de un carácter estético y atractivo para el usuario. La mayoría de las veces este tipo de componentes son considerados como imágenes digitales. Una imagen digital “es aquella que ha pasado por un proceso de conversión para que pueda ser almacenada en forma de bits en un computador”<sup>87</sup>.

La unidad mínima de una imagen digital es el píxel, que es un pequeño punto correspondiente a la menor unidad de medida de una pantalla. Mientras más puntos tenga una imagen, mayor será su detalle, resolución y calidad.

---

<sup>86</sup> Es decir que almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos. MORENO, Luciano. *Introducción al diseño gráfico*. Departamento de diseño web de BJS Software [en línea]. <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1276.php?manual=47> [Consulta: 19 de Enero de 2004]

<sup>87</sup> *Ibídem*.

La resolución del color describe el número de colores que pueden ser vistos simultáneamente en la pantalla. Un mayor número de ellos produce imágenes que se ven más reales, pero al mismo tiempo aumenta el espacio que ocupa en el disco.

Los ordenadores trabajan con tres colores básicos a partir de las cuales se constituyen todos los demás, mediante un proceso de mezcla de píxeles, que son el rojo, azul y verde, a los que el sistema reconoce como RGB<sup>88</sup> (*Red, Green, Blue*)

Algunos de los formatos de gráficos de mapas de bits más comunes son el *Graphical Interchange Format* (GIF), el *Joint Photographic Experts Group* (JPEG) y el *Windows Bitmap* (BMP).

El **formato GIF** fue desarrollado por *CompuServe* para proveer de un formato estándar que fuera independiente del tipo de máquina que se usara. Éste tipo de archivos está limitado a 256 colores, una cantidad bastante razonable dado que la mayoría de los monitores de PC tienen ese número como máximo.

En general, ese formato, se recomienda para las imágenes simples aunque para fondos texturizados no es muy útil, pues al tener pocos colores disponibles el computador que las recibe intenta encontrar el color más cercano, produciéndose distorsiones que impiden que el texto sea visto en forma adecuada.

El **formato JPEG** es estandarizado. Se diseñó con el fin de poder comprimir imágenes a todo color o en escalas de grises que representaran fotografías o imágenes del mundo real. Los archivos de extensión JPEG (o JPG) son más pequeños que los GIF y por lo tanto mejores para su uso en páginas Web. Sin embargo, cuando

---

<sup>88</sup> *Ibidem.*

se trata de imágenes simples o de pocos colores, con el formato GIF se consigue un resultado que mantendrá los colores "puros" del original de manera más acertada.

El formato **BMP** (*bitmap*) es básico, tiene como ventaja sobre los anteriores, ser sencillo y muy bien normalizado, pues se encuentra sobre todas las plataformas y aplicaciones; es excelente para intercambiar datos y rápido para procesar y analizar imágenes. Sin embargo, dificulta los tiempos de transmisión por la cantidad de espacio que ocupan este tipo de archivos, por lo que a menudo debe ser comprimido en RGB de 24 bits.

Asimismo, se consideran componentes visuales todos aquellos elementos gráficos interactivos (barras de menú, de herramientas, punteros de ratón, botones) que se incluyen dentro de la interfaz, además de los clips de video y animaciones que funcionan como unidades de composición que sin duda aluden a una significación integral del concepto multimedia.

Algunos de los formatos de video digital que se utilizan en un multimedia, son:

- **AVI** es el formato creado para películas de *Microsoft Video for Windows*. Los usuarios de *Windows* pueden ver estas películas con la aplicación *Media Player* que está incluido en el sistema. AVI no utiliza una sola línea de tiempo común para rodar imágenes y sonidos, así que estas películas algunas veces exhiben problemas de sincronización en audio y vídeo.
- **MPEG** (*Moving Pictures Expert Group*) es un formato muy popular en PC compatibles. Algunos de los miembros del grupo que desarrollo este estándar son *Sony, Philips, Matsushita y Apple*. Ellos se reunieron al amparo de la ISO (*International Standard Organization* - Organización de Estándares Internacionales) para generar un estándar para CD, televisión

por cable, transmisión satelital directa y televisión de alta definición. Los archivos en formato MPEG tienen extensión .mpeg o .mpg.

- **QT (Quick Time)**, este formato fue creado originalmente por *Apple* y usado en los computadores Macintosh, en él convergen audio, animación, video y capacidades interactivas. Los archivos *quick time* tienen extensión .qt y .mov y los programas para verlos están disponibles en una amplia gama de plataformas.

#### b) Componentes sonoros:

Un archivo de audio digital es un sonido o secuencia de sonidos que ha sido convertido a un formato numérico para poder ser almacenado en una computadora con el objetivo de ser utilizado para generar un efecto o intención expresiva al multimedia. Existen dos tipos de sonidos utilizados en un sistema multimedia: las locuciones y la música y los efectos especiales.

La locución precisa de grabación en estudio y de locutores profesionales para alcanzar el grado de calidad requerido, mientras que el uso de música debe considerar como aspecto principal el pago de derechos de autor, por la utilización de composiciones existentes o la autorización de su uso sin fines de lucro.

Asimismo, existen varios tipos de formatos de audio<sup>89</sup>, que suelen utilizarse en un multimedia:

---

<sup>89</sup> SIRGÜENZA PIZARRO, Juan Alberto. *Diseño de materiales docentes multimedia en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. [en línea]. Noviembre de 1999. Cuadernos de Documentación multimedia No. 8. Bloque 2. La enseñanza multimedia de la documentación audiovisual: cine, fotografía, radio,

- **Formato WAV** (*Waveform*). Es un formato básico de sonido (de onda) que abarca distintos grados de calidad en base: "*bitrate*", a la frecuencia de muestreo (en Hz.) así como al sonido estéreo o mono. Con un archivo wav se consigue una calidad de reproducción igual a la obtenida con un disco compacto, por lo que en general son archivos muy grandes. Sin embargo, este formato permite variar la calidad del sonido para lograr archivos más pequeños. Es ampliamente estandarizado al ser el formato nativo de *Windows*.
- **Formato MIDI** (*Musical Instrument Digital Interface*). Se basa, una parte, en el *hardware* y, otra, en la descripción de la norma utilizada para codificar la música, el sonido y la comunicación entre dispositivos MIDI. La información transmitida entre dispositivos MIDI está compuesta de mensajes que contienen información codificada en *bytes* de 8 bits de sonido, como el tono y el volumen. Los dispositivos MIDI se pueden utilizar para crear, grabar y reproducir música.
- **Formato MP3** (Mpeg Layer III) no es más que un archivo wav con una calidad muy elevada de compresión que consigue un ratio de compresión de 1:11 sin pérdida de calidad apreciable; esto significa que en un disco compacto se pueden grabar unos 11 CD de audio (aproximadamente 150 canciones).

Para obtener un archivo mp3 con calidad de CD se deben hacer dos cosas. En primer lugar debe extraerse la información del CD-Audio y pasarla al disco duro. Esto lo hace un programa denominado extractor (*ripper* o ripeador), generalmente en un voluminoso fichero wma. Como segundo paso y debido al

---

televisión, video. Universidad de Sevilla. España. <http://www.iic.uam.es> [Consulta: 10 de Febrero de 2004].

gran tamaño de estos ficheros, es necesario comprimirlo, aquí es donde surge el compresor, que pasará este fichero wma a un fichero mp3, el cual contiene prácticamente la misma calidad de sonido pero ocupa 11 veces menos espacio.

Finalmente, para poder escuchar la canción se necesita un reproductor de mp3, como *Winamp*, que es el reproductor de archivos de sonido del tipo mp3 más popular. Para ser capaz de reproducir este tipo de ficheros se deberá tener como mínimo un computador con un procesador 486 a 100 Mhz. y una tarjeta de sonido de 16 bits. Su instalación es simple, se tiene que ejecutar la aplicación y ésta se guardará en el directorio asignado, asociando la extensión mp3 con él mismo, para que al hacer doble *click* sobre un archivo mp3 éste se ejecute automáticamente.

Respecto a la calidad del mp3, ésta puede ser elegida por el usuario, es decir, de menor calidad menor tamaño y menos tiempo empleado, pero para obtener un sonido con calidad digital la tasa de transferencia de bits o *bitrate* deberá ser de 128 Kbits. /seg. con una frecuencia de muestreo de 44.100 Khz. Esto debe tenerse en cuenta a la hora de crear el mp3, pero por lo general es la opción estándar en todas las aplicaciones compresoras.

- **Formato RA (*Real Audio*)** es un formato ampliamente distribuido y usado, capaz de reproducir sonido con fidelidad graduada. Cada uno puede decidir que tan alta sea la calidad del sonido para así encontrar un equilibrio entre un archivo muy grande con alta fidelidad a uno muy pequeño de baja fidelidad. Actualmente los *browser* incluyen *plug-ins*<sup>90</sup> o aplicaciones que permiten escuchar los *Real Audio*, por ejemplo, el *Real Audio Player*.

---

<sup>90</sup> Programa que puede ser instalado y usado como parte del navegador.

### c) Componentes de organización.

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que incite al usuario a aprender e interactuar con la información. Entre los elementos interactivos están los menús desplegados, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija. Asimismo, están las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla y permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensos.

La integración de los elementos de una presentación multimedia se ve reforzada por los hipervínculos<sup>91</sup>, también denominados enlaces, hiperenlaces o *links*, que como se ha mencionado anteriormente se trata de un elemento especificador que permite saltar de un documento a otro dentro de un sitio web o de todo un sistema con sólo pulsar sobre él. Puede ser un texto o una imagen. Es un acceso directo a otra página, un redireccionamiento.

“Los hipervínculos son palabras y gráficos subrayados o con un recuadro que tienen direcciones de páginas o pantallas incrustadas, al hacer *click* en él salta a una página, pantalla o sitio concreto dentro del sistema. La forma de los enlaces puede ser textual, icónica o mixta”<sup>92</sup>. Algunos tipos son:

---

<sup>91</sup> SIRGÜENZA PIZARRO, Juan Alberto. *Op. Cit.*

<sup>92</sup> HASSAN MONTERO, Yusef; MARTÍN FERNÁNDEZ, Francisco. *Escritura Hipertextual*. [en línea]. Febrero de 2003. No solo usabilidad e-Magazine. España. [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/escritura\\_hipertextual.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/escritura_hipertextual.htm) [Consulta: 2 de Febrero de 2004].

- **El enlace normal.** La forma más correcta y sencilla del enlace normal o estándar, es aquel que aparece subrayado en un color diferente al de todo el texto y que al pasar el *mouse* sobre él cambia la forma del puntero, es reconocido fácilmente.
- **El título o rótulo del enlace** debe ser significativo, el usuario debe poder predecir hacia dónde va a ir o qué va a suceder cuando haga *click* sobre él. El uso de globos de texto puede ayudar en este sentido. El número de palabras que debe contener el título del enlace no debería superar las cuatro, y deberá estar integrado en una única línea de texto, pues si se parte en dos o más, el usuario puede pensar que son varios enlaces diferentes. En caso de que el mismo enlace ocupe varias líneas, es conveniente que éste tome una tonalidad diferente cuando el usuario lo sobrevuele o se posicione con el puntero, ello le ayudará a reconocerlo como un único enlace.
- **Imágenes como enlaces**, en ciertas ocasiones, este tipo de enlaces resultan más intuitivos para el usuario. Aun así, puede conllevar varios problemas: que el usuario no reconozca la imagen como un enlace, sobrecarga del sitio (mayor lentitud de navegación), desaprovechamiento del espacio visual, que el usuario no entienda la relación imagen-significado, etc.
- **Texto dinámico o pasivo.** El texto dinámico es aquel que contiene enlaces que encaminan al usuario hacia otra página relacionada temáticamente con el texto, ya sea interna o externa. Un texto rico en enlaces tiene un valor añadido, pues no sólo ofrece la información en él contenida, sino es el mecanismo para encontrar más información relacionada. La sobresaturación de enlaces en el texto genera demasiado ruido visual, hace



la lectura más incómoda y desorientarían al usuario. El número máximo de enlaces por párrafo es uno o, como mucho, dos.

Los enlaces tienen la función de representar un vínculo o conexión unidireccional entre dos nodos del sistema, ya sea un multimedia o una página web. "Son la unidad básica de interacción de los sistemas hipertexto, por lo que la interacción comúnmente es conocida como navegación"<sup>93</sup>. En un espacio virtual compuesto por nodos y vínculos, donde la ubicación del usuario está en el nodo que se encuentra visualizando, la interacción sobre los enlaces con la posterior visualización de otros se entiende como un desplazamiento o como navegación.

Para que el usuario experimente una navegación eficiente, fácil y satisfactoria dentro de un sistema, los enlaces no sólo tendrán que conectar nodos con contenidos verdaderamente relacionados, sino además presentarse de tal forma que el usuario entienda sin ambigüedades que se trata de un enlace, comprendiendo consecuentemente su función.

## La comunicación en el proceso de diseño.

Ahora bien, todas estas necesidades de interacción y de atención hacia el usuario responden a una lógica de comunicación que si bien no es planteada como tal en el esquema de desarrollo de una interfaz, si es necesario considerarse, pues como se mencionaba al principio de este capítulo, un sistema multimedia engloba la

---

<sup>93</sup> HASSAN MONTERO, Yusef. *El enlace: forma y función*. [en línea]. Diciembre de 2002. No solo usabilidad e-Magazine. España. [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/el\\_enlace.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/el_enlace.htm) [Consulta: 2 de Febrero de 2004].

utilización y concepción de espacios de análisis y desarrollo cognitivos y emocionales.

“Cada elemento (visual, sonoro, de interacción) que se utilice en un sistema multimedia está cargado de un alto potencial significativo”<sup>94</sup> que desde una perspectiva visual llega a constituir una base sólida de comunicación del mensaje en función de la forma, tamaño, ubicación, etc. que le sea asignado a cada elemento de la composición multimedia, permitiéndole experimentar pequeñas variaciones en su significado.

Es decir, “se desarrolla un proceso de comunicación como un acto en el cual el usuario/ receptor constituye el significado a partir de los elementos gráficos”<sup>95</sup> que presenta el multimedia, de su interacción e identificación como parte del mensaje en su totalidad; generando así, una conducta de aceptación o rechazo, interna o externa, visible o invisible de la aplicación.

La percepción en general y la percepción visual en particular son los elementos que el usuario utiliza para interpretar los datos que reciben los sentidos en función de construir contextos significantes. Toda forma genera una respuesta, ya sea cognitiva o emocional. De aquí la importancia del control que se ejerza sobre el aspecto significativo de los componentes utilizados para un diseño (no sólo la cuestión estética) y sobre las configuraciones que se usan para organizar esos componentes.

En algunos casos, “la organización visual de los componentes puede no tener función significativa sino sólo la de facilitar acceso a la información, sin embargo el proceso de percepción implica búsqueda de sentido y organización de estímulos

<sup>94</sup> Et. Aut. *Curso práctico de diseño gráfico*. Ediciones Génesis S.A., Madrid.

<sup>95</sup> FRASCARA, Jorge. *Diseño gráfico y comunicación*. Ediciones Infinito. Buenos Aires.

en una configuración significativa”<sup>96</sup>. Este es un proceso de interpretación, que implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, identificar, jerarquizar, evaluar, aprender e interpretar, por lo que cuanto más organizados estén los estímulos, más fácil será su interpretación.

La simplicidad de organización lógica y estética de los componentes de un multimedia, y de todo diseño, debe responder al objetivo de presentar con la mayor claridad el mensaje, procurando facilitar su procesamiento y comprensión. La organización de los componentes de un diseño tiene la función de establecer claras relaciones de jerarquía, inclusión, conexión, secuencia y dependencia entre esos componentes y, consecuentemente, la de facilitar la construcción de un significado efectivo.

En la interpretación y recepción final de un mensaje intervienen múltiples factores, como son:

- *“Componentes psicósomáticos del sistema nervioso:* facilitan el contacto visual con el mensaje gráfico, haciendo uso del mecanismo de percepción llamado vista. Con ella se recoge información visual (se perciben distintas formas, ubicaciones, longitudes de onda de un color, etc.), que luego el cerebro interpreta como contornos, texturas, dimensiones, etc., dotándolas de un significado gráfico definido.
- *“Factores de tipo cultural:* influyen en la interpretación que se hace de los estímulos desde un punto de vista cultural y educacional. Por ejemplo, el significado de los colores en occidente y en oriente.

---

<sup>96</sup> *Ibídem.*

- *“Experiencias compartidas con el entorno:* por ejemplo, conceptos altamente arraigados en el perceptor por el mero hecho de ser un ser humano. Asociaciones como: hierba/verde, azul/cielo, hielo/frío. Todas ellas van constituyendo una serie de dualidades que el hombre va aprendiendo desde su infancia y que posteriormente serán utilizadas por él como patrones con los que interpretar y dotar de significado a la realidad”<sup>97</sup>.

El usuario puede lograr rutas alternas para el intercambio de información, aplicando su creatividad, concepción estética personal, habilidades, conocimientos técnicos y la adopción de un esquema de aprendizaje sin necesidad de conocer con anticipación las características propias de un sistema, pues -por su propia naturaleza- es capaz de adaptarse a esquemas diversos, aunque ello no significa que la función de un sistema multimedia y de su dinámica de acceso sean totalmente ajenas a lo conocido por él.

En este sentido, resulta imperante mencionar la importancia del contexto en el cual se suscriben cada uno de los elementos que componen un sistema multimedia en su totalidad, el cual se divide, según Jorge Marín<sup>98</sup> en dos áreas: paratexto gráfico y de la imagen, y el paratexto virtual.

Se considera paratexto<sup>99</sup> a la composición de diferentes elementos que se presentan visualmente al lector y que a partir de una interrelación específica entre sí y con el texto, complementan la significación informativa del discurso.

---

<sup>97</sup> Et. Aut. Curso práctico de diseño gráfico. *Op. Cit.*

<sup>98</sup> MARIN, Jorge. *El operador de PC* [en línea]. 29 de agosto de 2002. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red. <http://www.monografias.com/trabajos11/operpc/operpc.shtml> [Consulta: 10 de Enero de 2004]

<sup>99</sup> MARIN, Jorge. *Diseño gráfico en PC* [en línea]. 23 de octubre de 2002. Monografías.com, Centro de recursos educativos de la red. <http://www.monografias.com/trabajos11/disegraf/disegraf.shtml> [Consulta: 26 de Enero de 2004]

Partiendo de un estudio de Gérard Genette<sup>100</sup>, se define que hay tres dimensiones de la naturaleza del paratexto: una verbal, una icónica y otra material. La dimensión verbal e icónica es la considerada para el análisis del texto. La dimensión material no es relevante, ya que no añade significación alguna a los productos, tan sólo los hace parte del medio; esto implica una reducción en la definición del paratexto a los elementos no lingüísticos del discurso. A partir de esta definición, se organiza una lectura gráfica del texto, la cual se denomina **paratexto gráfico**.

El paratexto gráfico es un sistema de significación que permite ver la disposición de las funciones y el texto en forma planificada, respondiendo al ámbito de la gráfica y teniendo como modelo operacional el formato de un libro: tipografías, contenido, portadas, índice y formatos libres, cuyo contenido permite la inclusión de objetos: imágenes, gráficos, esquemas, tablas, etc., que complementan su entendimiento y apreciación.

Las imágenes recreadas pueden estar insertas en un espacio en donde se promueve una serie de pautas de lectura. Esta disposición conforma una serie de controladores, extensiones, definición, efectos, etc., que no se superponen a una lectura gráfica elemental.

El modelo paratextual que toma la imagen es la visión exterior de un cuadro con sus componentes analógicos, lo que se traducen en el siguiente esquema<sup>101</sup>:

- Marco: Objeto ajustado a un determinado plano.
- Líneas: Conformación de lo que se quiere expresar.

---

<sup>100</sup> *Ibidem.*

<sup>101</sup> *Ibidem.*

- Color: Uso de elementos tales como rellenos uniformes y especiales y los modos de pintura: óleo, acuarela, lápiz, carbonilla, etc.
- Visión en perspectiva: Verificación de puntos de fuga, iluminación, ángulo, etc.
- Visión aperspectivista: Creación de objetos superpuestos con formas y combinaciones arbitrarias.
- Collage: Superposición de elementos en un orden complejo.

El **paratexto virtual** es el proceso de definición de funciones que cumplirán los elementos que conforman un sistema en el ámbito informático. Es el sistema que permite una lectura perifrástica de contenidos virtuales, en tres ámbitos bien definidos: menú, botonera y teclas rápidas. Cada comando está compuesto por una ruta alterna, en la cual el operador organiza su tarea efectuando una aplicación directa.

En el multimedia, la reducción de las funciones primordiales y su disposición permiten establecer de qué manera incluir los recursos que cada sistema ofrece de manera autónoma. El paratexto virtual se constituye como un mecanismo regulador de lecturas, que puede satisfacer holgadamente la perspectiva del usuario mediante la definición del formato de una pantalla (cómo se organiza), hasta llegar al ámbito de lo probable a partir de la aplicación de funciones.

Lo interesante de este proceso es la toma de conciencia, en cuanto al uso de los recursos que se generan en el ámbito de la computación para llegar a optimizar una competencia operacional del sistema. Esto permite crear un ambiente donde es posible hallar dos factores fundamentales: una mirada crítica y otra operacional

para la manipulación de objetos en una aplicación interactiva,<sup>102</sup> cuya meta es la presentación final de un trabajo, en este caso, multimedia.

Existen dos modos de enunciación a partir del conocimiento sistémico para entender la interacción de los elementos con el sistema mediático, que son:

- Modo pragmático: permite desglosar un área de aplicación con la consecuente lectura del sistema.
- Modo sistémico: permite ver las funciones operacionales desde un punto de vista global.

Por tanto, el modo pragmático puede concebirse como un paratexto gráfico y el sistémico como virtual. El paratexto gráfico identifica las funciones básicas del modo gráfico tomando como referencia el libro; el paratexto virtual identifica las funciones operacionales del sistema para una comprensión meta-gramatical (rutas de accesos) y, como complemento, la visión crítica, que establece un ámbito operacional mediante la combinación de funciones básicas en torno al esquema de presentación, es decir, en el modo en que se debe organizar el trabajo final.

---

<sup>102</sup> La interacción "se convierte en un sistema que retoma: subsistemas, medios, comunicaciones verticales y horizontales entre los elementos, totalidad, no sumatoriedad, exclusión de las relaciones unilaterales entre los elementos, retroacción, etc." MARÍN, Jorge. *El operador de PC. Op. Cit.*

## 5. Desarrollo del multimedia: *El Sentido de la Imagen*. Tres ensayos semióticos de Rafael Reséndiz

El proceso de creación multimedia requiere de varias etapas durante su desarrollo, las cuales deben determinarse con anterioridad, sin que ello implique que no puedan alternarse o combinarse durante la producción.

La experiencia que representa la implementación del sistema multimedia *El Sentido de la Imagen*, en el trabajo desarrollado en el Laboratorio de Infografía e Interactividad, HYPERLAB, del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, nos permite diferenciar tres etapas en su producción: preproducción, producción y postproducción, cada una con características muy particulares.

### A. Preproducción.

Esta etapa incluye tanto la inquietud por desarrollar un multimedia como la determinación de las características principales del proyecto. En ella se definen los objetivos del sistema; el público al que ira dirigido; la manera como habrá de presentarse la información, es decir la propuesta conceptual y gráfica del producto; los tiempos y costos de producción; la definición del equipo de trabajo encargado de



elaborar cada uno de los elementos que conformaran el multimedia<sup>103</sup>, y el desarrollo del guión de trabajo.

Todo proyecto multimedia surge de una necesidad. En este caso es la de exponer de forma interactiva del análisis semiótico de la imágenes que propone Rafael Reséndiz, en los tres ensayos que componen *El Sentido de la Imagen*. El objetivo no sólo es reducir el espacio físico de publicación de la obra, sino dotarla de un carácter más atractivo, dinámico y didáctico para la exposición de los elementos de análisis que se plantean, ofreciendo así una “única posibilidad para plasmar en una porción o espacio bidimensional, una fracción del mundo natural”<sup>104</sup>.

Lo anterior fue el incentivo para pensar en desarrollar un sistema multimedia que responderá de manera importante no sólo al interés de su publicación por parte del autor, sino también a la necesidad imperante de mostrar el vínculo que puede tener la exposición y adopción del conocimiento relacionado a la comunicación con el desarrollo, aplicación y uso de la tecnología en la educación.

Asimismo, responde a un interés personal por incursionar en los nuevos métodos de producción en comunicación, de promoción y difusión de productos relacionados con el quehacer profesional de un comunicólogo. Lo cual es uno de los objetivos que también busca desarrollar el proyecto HYPERLAB.

Con base en el proceso de producción de un multimedia con este tipo de información, el análisis semiótico de la imagen expuesto en *El Sentido de la Imagen*, estará dirigido a un público específico: personas con un nivel educativo medio o superior que posean conocimientos de semiótica gremesiana; de tal manera que no

---

<sup>103</sup> GARCÍA VALENZUELA, Estela Yadira; ORDÓÑEZ RODRÍGUEZ, César. *Análisis semiótico de la Imagen*. FCPyS-UNAM, México, 2003. Pág. 14.

<sup>104</sup> RESÉNDIZ, Rafael. *Op. Cit.* Pág. 9

sólo se defina como un objeto de consulta, sino como una guía dinámica para comprender y ampliar el conocimiento al respecto.

La primera actividad que se realizó, como parte de ésta etapa de desarrollo, fue definir la viabilidad del proyecto con el autor de la obra, respecto a la manera en la cual se podría presentar la información ya existente y su adecuación al formato digital interactivo que puede ofrecer un sistema multimedia; teniendo como consideraciones permanentes que la información de los ensayos fuese presentada con el orden previsto por el autor, pero sin que ello impidiera la interacción de uno con otro y, mucho menos, la integración de los elementos que sirvieran para su ejemplificación.

Resulta importante mencionar que la información con la que se trabajará para este multimedia, los tres ensayos semióticos, son documentos impresos que contienen una serie de recursos explicativos, como diagramas, fotografías y pintura mural, que si bien son lo suficientemente claros y explícitos, también deben de mantener esas características al ser convertidos a un lenguaje multimedia, por lo que fue necesario el contacto permanente con el autor para mantener la lógica narrativa.

Así, una vez establecidos los criterios pertinentes a seguir, se dio paso a una revisión general de la información disponible, para definir la propuesta conceptual y gráfica del multimedia. La cual fue determinada a partir del nombre de la obra, *El Sentido de la Imagen*, así como de las imágenes que el autor utiliza para el desarrollo de cada uno de sus ensayos:

- La interpretación semiótica del fotoreportaje "*Mort de Kennedy*" publicado en la revista francesa *Paris Match*, el 30 de noviembre de 1963, es decir, una semana después del asesinato;

- la representación de la realidad en la época de la Revolución Mexicana a través de las fotografías de principios de siglo de Agustín Víctor Casasola, Hugo Brehme y Romualdo García;
- la representación pictórica que hace Diego Rivera en el mural El hombre en la encrucijada de dos caminos, que originalmente fue pintado en el *Rockefeller Center* y que el artista rehizo en el Palacio de Bellas Artes, en la Ciudad de México.

En dicha propuesta, lo que se pretende es mostrar de una manera clara y sencilla los tres elementos de análisis que muestra la obra, auxiliándose de elementos tipográficos que definan con mayor exactitud el tema a tratar.

El estilo a utilizar en cada uno de los elementos fueron propuestos en dos etapas con el autor: una respecto al concepto general a tratar, y otra considerando los elementos que dotarían a toda la obra de una "personalidad", no sólo en relación con la presentación multimedia, sino también con aquellos elementos que en algún momento sirviesen para definir una posible estrategia de comunicación promocional<sup>105</sup>.

En un principio, el tiempo que se había planeado para la producción del multimedia era de cuatro a seis meses. Sin embargo, pese a que la demanda de actividades que el proyecto HYPERLAB mantiene y el constante cambio de los recursos humanos hicieron que se prolongara por cerca de nueve meses, siendo ello un factor determinante para dificultar la definición del costo de producción, pues

---

<sup>105</sup> El desarrollo de estas etapas será especificado más adelante en la fase de producción.

cabe mencionar que éste debe ser proyectado a partir de un tiraje total y de la cantidad de recursos humanos y tecnológicos a utilizar.

Los recursos humanos requeridos en esta producción multimedia, se cubrieron con las personas que se encontraban realizando el servicio social dentro del Laboratorio de Infografía e Interactividad, HYPERLAB. La retribución fue la oportunidad de trabajar en un proyecto innovador y creativo, la de aprender a utilizar y conocer las herramientas informáticas necesarias para desarrollar un sistema multimedia. Esta capacitación estará más allá de una actividad académica-administrativa, pues se elaboró una publicación que responde a las necesidades de adquisición de conocimiento y competencias del campo laboral del comunicólogo en la era digital.

De esta manera, se conformó un equipo de trabajo de siete personas, cuyas labores se agrupan en seis áreas de procesamiento de la información: digitalización de textos y fotografías originales (escaneo<sup>106</sup> y revisión de la interpretación digital); retoque fotográfico digital; diseño gráfico y editorial; corrección de estilo; animación y edición interactiva.

Se desarrolla también el guión de trabajo del multimedia, el cual consiste en una estructura narrativa que sirve de guía para el desarrollo de cada una de las etapas, conceptos y procesos de elaboración y organización de la información que conformará la aplicación *El Sentido de la Imagen*, tres ensayos semióticos, de Rafael Reséndiz.

---

<sup>106</sup> Proceso de registro de caracteres escritos o gráficos en forma de fotografías o dibujos, que son introducidos a la computadora a través de un dispositivo llamado escáner (del cual se deriva el término) en información binaria comprensible por ésta, con la posibilidad de modificarse y almacenarse. GÓMEZ, Carlos Humberto. *Op. Cit.*

Un guión es el documento donde se especifican los elementos requeridos para comunicar y expresar una estructura narrativa. En él se precisan los textos a utilizar, las indicaciones visuales y sonoras, las acotaciones de interacción e integración de los elementos<sup>107</sup>. El guión se divide en tres vertientes a considerar, según la tesis propuesta por Citlalli Rojón y Jesús Guerrero: el preguión o guión conceptual, el guión literario y el técnico.

El preguión o guión conceptual presenta una sinopsis y resumen del proyecto<sup>108</sup>. Expone la idea central que regirá en el multimedia, en él hay solamente un orden de desarrollo conceptual de las cosas, sin ninguna precisión de cómo se va a mostrar en pantalla. Puede ser cronológico o lógico.

El guión literario es el documento que expone y desglosa cada uno de los elementos textuales que presentara el multimedia. Es el discurso narrativo, que en el caso de éste multimedia corresponde al texto que conforman los tres ensayos semióticos que presenta Rafael Reséndiz, como parte de su labor intelectual.

La estructura del guión literario<sup>109</sup> indica el nombre del proyecto; el nivel de anidamiento en el que se va a trabajar y la sección del programa (nodo); el tipo de información que se desplegará (texto, hipertexto); el contenido o información textual que conformará la pantalla, y el nombre del archivo que se utilizará.

El guión técnico es el esquema que detalla las técnicas que se van a utilizar para la realización del sistema. En él se describen los pasos a seguir en el procesamiento de la información de manera práctica, es decir enumera

---

<sup>107</sup> ROJÓN GONZÁLEZ, Citlalli Rosalía; GUERRERO LÓPEZ, Jesús Ricardo. *Op. Cit.* Pp.58-61

<sup>108</sup> *Ibidem*, Pág.121.

<sup>109</sup> *Ibidem*. Pág.132.

ordenadamente todos los elementos<sup>110</sup> que constituirán el multimedia: los archivos correspondientes a texto, imágenes, audio, *story board*, etc.

En este guión se detalla cada una de las escenas o pantallas de la aplicación, el formato, extensión y la nomenclatura de cada elemento integrado al multimedia. Asimismo se enumeran todos los elementos de acuerdo a su función y relación espacio temporal con respecto a los otros. Sin embargo, cabe señalar que la estructura de cada multimedia es distinta, así como su tema y tratamiento, por lo que el formato del guión se adecua a ello.

## B. Producción.

Una vez definidos los esquemas preliminares de trabajo para el multimedia y la conformación del equipo humano y tecnológico que habrá de llevarlo a su término, se procede a su producción.

Es en esta etapa donde se comienza a trabajar en cada uno de los elementos que finalmente contendrá el multimedia, como texto, imágenes (fijas y en movimiento), audio y el desarrollo de la interfaz gráfica.

Como ya se mencionó, en este caso, el desarrollo del multimedia se dividió en seis etapas, a las cuales se agregan la implementación de un guión, que sirva como referencia no sólo para la definición del proceso de interacción e integración de los elementos, sino como una pauta de trabajo para medir el avance en el proceso de producción.

---

<sup>110</sup> *Ibidem*. Pág. 121.

El progreso del plan de trabajo definido para el multimedia, *El Sentido de la Imagen*, consistió en la designación de actividades a los miembros del grupo de trabajo, a partir de sus propios conocimientos y habilidades, de tal forma que se pudieron realizar de dos a tres etapas del desarrollo de manera conjunta por algunos periodos de tiempo.

### **Digitalización de la información.**

La fase de digitalización de la información consistió, básicamente, en el proceso de escaneo del texto que el autor poseía como referentes directos de la originalidad su trabajo. Las primeras impresiones que hizo de sus archivos de trabajo, las cuales tenían como característica particular ser documentos con varios años de existencia que fueron impresos a través de una impresora láser de punto. Los esquemas de análisis estaban presentes mediante la utilización de acetatos trazados a mano y de copias fotográficas de las imágenes de estudio.

Al determinar, junto con el autor, que esa sería la información disponible a incluir dentro del multimedia, se resolvió proceder a su digitalización a través de la técnica de escaneo, la cual se realiza a partir del código OCR<sup>111</sup> (*Optical Character Recognition*) o reconocimiento óptico de caracteres; primero, porque este tipo de *software* permite reconocer e interpretar los caracteres detectados por el escáner en forma de matriz de puntos que posteriormente el sistema informático modifica para convertirlo en un documento digital editable, de mayor flexibilidad para su

---

<sup>111</sup> *Ibidem.*

manejo y acopio, con lo que a la vez se protegen de daño o pérdida los originales y, en segundo término, por la rapidez y veracidad con la que se puede recopilar la información, sin que ello necesariamente implique la pérdida de información o del sentido del contenido.

Respecto a esta actividad, se tuvo que recurrir a un pequeño proceso de capacitación para las personas encargadas, pues era importante que, considerando la apariencia del texto, se hicieran ajustes de resolución y formato en la captación de la imagen.

El *software* que usado para ello fue *Omni Page*, dicha aplicación recibe en bits las señales eléctricas en formato digital que envía el escáner al ordenador, una vez que el programa ha obtenido la información de la hoja de texto, hay que activar el reconocedor de textos OCR. Si el reconocimiento ha sido correcto, el programa mostrará un nuevo menú para agregar más páginas, o detener el digitalizado.

Al accionar la opción de detener el digitalizado, aparece un menú en el que hay que indicar al programa el nombre con el que queremos guardar el programa, así como el formato y al presionar la opción de agregar más páginas el proceso de reconocimiento de caracteres reinicia, permitiendo acumular la cantidad de hojas de texto que se deseen en un sólo documento o archivo.

El formato en que se recopiló ésta información fue el correspondiente al que utiliza *Microsoft Word*, es decir, con extensión doc.; pues -como se expone en el proyecto del multimedia-, este incluirá archivos denominados de "versión imprimible", los cuales se editarán directamente desde esta aplicación. Además, en dicho formato, podría ser más fácil la tarea de comparación y reconocimiento de los caracteres que implica un cotejo del documento digitalizado con el físico.



La digitalización de imágenes y fotografías fue similar, para ello se utilizó el *software* de edición *Photoshop*, versión 7, y como dispositivo de entrada, un escáner. Este proceso implicó, igualmente, una capacitación para adquirir la imagen en la interfaz de procesamiento del programa editor de imágenes y sus tipos de salida, también denominados formatos de imagen<sup>112</sup>.

La capacitación consistió en una introducción técnica a las propiedades del programa *Photoshop*, de las herramientas, efectos y características que pueden usarse para editar imágenes digitales, con el objetivo de utilizar el *software* para ésta primera etapa y para la posterior e indispensable edición de elementos gráficos en las etapas consecuentes: animación, diseño gráfico editorial y de interfaz de usuario del multimedia.

El proceso de digitalización de las imágenes inició con la activación de *Photoshop*. Una vez ahí, se accionó la opción de "adquirir imagen" desde "*scanner twain*" o bien seleccionando el nombre o marca del escáner disponible. El escáner se pone en marcha mostrando una previsualización de la imagen en pantalla. Una vez seleccionada la zona que se desea digitalizar y si las opciones de digitalizado son las deseadas (tipo, escala, brillo etc.), se pulsa sobre el botón de "*scan*". El escáner digitalizará la imagen.

La imagen digitalizada se verá detrás del menú de digitalización del escáner, a partir de ahí se podrá cerrar éste para empezar a trabajar con las herramientas de retoque. En ese momento es importante considerar el formato y tipo de ajuste que habrá de realizarse a las imágenes, si se archivarán a color y el tipo de formato, si hay que ajustar su tamaño, la resolución, los matices, etc.

---

<sup>112</sup> Algunos de ellos ya expuestos en el Capítulo 4.

La mayoría de las imágenes utilizadas fueron digitalizadas en formato jpeg y png para su fácil manipulación, con una resolución correspondiente a los 150 y 300 dpi<sup>113</sup>. Las imágenes se digitalizaron a 256 colores, en el caso de la portada de la revista Paris Match y del mural de Diego Rivera, mientras que las correspondientes al ensayo "Imágenes de la Revolución" se registraron en escala de grises, todas muestreadas en modo RGB; con el objetivo de mantener una calidad óptima de visualización e impresión.

En cada una de las imágenes ya obtenidas fue necesario reconsiderar sus dimensiones y calidad, porque a pesar de que los resultados obtenidos en el proceso de escaneado fueron bastante altos, algunas fotografías mostraban daños físicos, los cuales fueron subsanados a través del retoque digital.

Como ejemplo de lo anterior, podemos mencionar la portada del No. 764 de la revista Paris-Match y de la primera doble página (correspondiente a las páginas 66 y 67) las cuales se obtuvieron directamente de un ejemplar de la publicación. Su digitalización tuvo que realizarse dividiendo las imágenes en varias partes, por las dimensiones del formato original, las que posteriormente se unieron en un solo archivo, con la ayuda de *Photoshop*. Cada uno de esos archivos de imagen implicó retoque de contornos, de matices y líneas de unión de capa, así como el ajuste de tamaño a las dimensiones de la pantalla del multimedia y de la versión imprimible.

Mientras que en el caso de las "imágenes de la Revolución" y del mural "El hombre en la encrucijada de dos caminos", fueron obtenidas de medios impresos cuya calidad sólo implicó un ajuste en las dimensiones de cada uno de los archivos.

---

<sup>113</sup> Acrónimo en inglés de "*dots per inch*", puntos por pulgada. Es una medida para determinar la "resolución" a la que se imprimirá una imagen.

A la par de ello se elabora el guión conceptual del multimedia, que presenta el orden temático y general de cómo habrá de conformarse el producto. En esta parte se hace mención de los objetivos de proyecto, su contenido y lenguaje, el índice de la información, la descripción general de la interfaz gráfica y de su interacción, así como la definición de los requerimientos técnicos<sup>114</sup>. (Ver Anexo 1)

### Diseño conceptual gráfico y editorial.

El desarrollo del concepto gráfico a utilizar en este multimedia partió del uso de las imágenes más representativas que refieren a los tres ensayos que componen la obra: la fotografía del rostro de J. F. Kennedy publicada en el número 764 de la revista *Paris Match*, del 30 de noviembre de 1963, "El retrato de Zapata" de Romualdo García y el personaje principal del mural "El hombre en la encrucijada de dos caminos", el "trabajador de acero", de Diego Rivera.

A partir de dichas imágenes, se trabajaron varios conceptos cuya característica fundamental en la composición debería incluir los tres elementos representativos, en este proceso fue necesario que el autor revisara y diera el visto bueno a las propuestas, pues es importante que la obra multimedia no sólo sea una representación interactiva de la información, sino que también denote parte del sentido narrativo del autor y de su personalidad.

En este caso, la finalidad fue mantener un equilibrio visual entre las figuras representativas, el concepto de la interfaz y el diseño editorial, partiendo de la idea de mantener una unidad visual en todos los elementos que componen el sistema multimedia, dando por resultado la configuración de una imagen en tres planos:

<sup>114</sup> GARCÍA VALENZUELA, Estela Yadira; ORDÓÑEZ RODRÍGUEZ, César. *Op. Cit.* Pp. 16-22.

primero la presentación del personaje central de mural de Rivera, el “trabajador de acero”; en segundo la figura de Emiliano Zapata, tomada de “El retrato de Zapata” de Casasola, y en tercer lugar, el rostro de John F. Kennedy tomado de la portada de la revista francesa *Paris Match*, No. 764 del 30 de noviembre de 1963.

Asimismo, se trabaja con el título de la obra, utilizando diferentes planos para la ubicación de las palabras que lo conforman. En primer lugar se manejan las palabras más pequeñas: “el, de, la” y la frase “Tres ensayos semióticos” en un mismo tono, que dependiendo del fondo a utilizar, será negro sobre fondo blanco o blanco sobre fondo negro, mientras que la palabra “imagen” se presenta en el mismo plano en un color ocre; en segundo plano la palabra “sentido” en un tono amarillento.

el  
sentido  
de la  
imagen

Tres ensayos semióticos





Se decide entonces que el concepto gráfico utilizaría un conjunto de colores que abarcarán del naranja y amarillo ocre al verde "militar" y café rojizo, además de intercambiar propuestas con fondos en tonos neutros como el blanco y el negro, y sus diferentes contrastes; ello aplicado a la interfaz gráfica de usuario y al diseño editorial.

Los elementos gráficos que se utilizaran en el concepto multimedia incluyen el manejo de dos tipografías: *Garamond* y *Arial*, que funcionarían como distintivos visuales de cada una de las partes, es decir, del cuerpo del texto, de títulos, subtítulos e indicadores de menú. Esta concepción parte de la idea de no saturar la pantalla con imágenes que distrajeran la atención del usuario de manera permanente, logrando así mantener la atención de éste en la exposición del autor.

En el caso del diseño editorial, lo que se pretende es dar "personalidad" al documento, lo cual permitirá al usuario/lector identificar, con un simple vistazo, su procedencia y autoría. Para ello se utilizan dos membretes alusivos al sistema multimedia, uno que incluye el nombre de la obra y otro el del autor.

Se incorpora también, como parte del fondo del documento, el logotipo de la editorial multimedia (HyperMedia Ediciones), en un formato que comúnmente se denomina "imagen en marca de agua"<sup>115</sup>; esto como parte de la referencialidad que se busca lograr para el proceso de posicionamiento de la actividad que realiza el conjunto editorial y el proyecto HYPERLAB.

De esta manera, tanto el membrete como el logotipo de HyperMedia son insertados en todas y cada una de las hojas que comprenden la obra en su formato de documento de texto. La actividad consistió en incrustar dichos elementos en los archivos que contenían los textos digitalizados previamente y guardados en formato de *Microsoft Word*. El membrete se insertó como el encabezado de la página, a través de las herramientas de configuración que presenta la aplicación *Word*. El logotipo fue agregado como una imagen en el fondo del documento. Ambos elementos se reproducen progresivamente en cada una de las páginas que conforman el cuerpo de los tres ensayos, el índice general, la introducción y la bibliografía.

A partir de la disposición de los documentos antes mencionados se recurre a dar formato y estilo a la información, es decir a definir el conjunto de características que se pueden aplicar a texto del documento para cambiar rápidamente su apariencia<sup>116</sup>. Como principios básicos del estilo se define que las fuentes tipográficas a utilizar serían *Garamond* y *Trebuchet MS*, la primera para los títulos y subtítulos a 20 y 18 puntos respectivamente en color amarillo ocre, y la segunda para el cuerpo de texto a 12 puntos y las notas a pie de página a 10 puntos en color negro.

---

<sup>115</sup> Imagen que presenta una degradación en la tonalidad de los colores haciéndola mas opaca y tenue.

<sup>116</sup> Obtenido de los archivos de Ayuda de *Microsoft Word*, *Microsoft® Word 2000 (9.0.2821)*. *Microsoft Corporation* 1983-1999.

En esta fase se corrobora por segunda vez que la captura digital de los caracteres del texto sea correcta, comparándolos con el documento original y corrigiendo los errores aún presentes. Asimismo, se definen el estilo de los párrafos, que en este caso, tiene como premisa mantener un interlineado sencillo con sangría en la primera frase de cada párrafo, así como conservar las palabras sin divisiones de guión y con una alineación justificada.

En cuanto al estilo narrativo se mantienen el propuesto por el autor, como se había convenido desde el inicio del proyecto, pues éste se limita a presentar la información en un formato multimedia interactivo respetando los criterios y esquemas de análisis. Sólo fue posible modificar la disposición visual de algunos de los esquemas y diagramas explicativos, pero no su significado e intención, y la ubicación de las imágenes y fotografías utilizadas.

### **Diseño de animaciones.**

En esta etapa se procede a aplicar la creatividad e ingenio de las personas que colaboran en la producción para la elaboración y diseño interactivo de un conjunto de animaciones que sirven como elementos explicativos de los temas de análisis de los tres ensayos que componen *El Sentido de la Imagen* no sólo como elementos atractivos e innovadores visualmente hablando.

Las animaciones que se presentan en el multimedia son las correspondientes a algunos de los esquemas y diagramas de análisis que presenta Rafael Reséndiz a lo largo de los tres ensayos semióticos. Su elaboración implicó no sólo la edición e integración de las imágenes en diversas fracciones, sino también el diseño de un

esquema interactivo en relación al proceso de lectura y análisis que hace el usuario. En ese sentido, se tomaron como consideraciones principales:

- Una dinámica de uso y acceso fácil y sencillo, es decir que su descarga en pantalla sea rápida y que su activación sea casi automática.
- Su aparición en escena como elementos complementarios de la exposición, aunque no por ello no indispensables.
- La consulta sea de manera precisa al ingresar al multimedia.

De tal forma, como primer paso para la creación de las animaciones, se consultó con el autor las posibilidades de interacción que podrían lograrse. Permitiendo que la elaboración de éstas fuese más definida y con una mayor correlación al estilo narrativo de la obra.

*SwishMax* fue el *software* que permitió trabajar con dichas consideraciones. Para ello se instruyó a las personas responsables del diseño de las animaciones en su uso y características. Lo cual dio como resultado, en un periodo de cerca de tres meses, la conclusión de 22 elementos animados que incluye el multimedia.

Su elaboración consiste, primero, en fragmentar las imágenes según el diagrama a ejemplificar a través del uso de *Photoshop*, de tal forma que cada una de las partes se convierte en un archivo independiente de tipo gif o png<sup>117</sup>. Posteriormente se incorporan cada una de esas fracciones de imagen en un archivo o película de *SwishMax*, como capas, las cuales pueden ser ubicadas en distintos fotogramas de la película, para luego asignarles un efecto de movimiento y visualización. La manera como se distribuyan dichos efectos es lo que condiciona la presentación de la animación.

---

<sup>117</sup> Se utilizan ese tipo de formatos de imagen porque permiten conservar áreas transparentes o traslúcidas



Una vez reincorporada la imagen en su estructura y definidos los efectos visuales, se procede a especificar las indicaciones que se presentarán al usuario dentro de la pantalla de la animación para que ésta se active o detenga. El proceso de creación de esas indicaciones es a partir de la inserción de comandos y *scripts*<sup>118</sup> de interacción en fotogramas específicos, que ante los ojos del usuario/lector se presentan como botones, indicadores de texto o áreas sensibles.

Cada una de las animaciones tiene una estructura y configuración distintas, por lo que resulta de vital importancia revisar su funcionamiento y presentación constantemente. Una vez terminada, se exporta en formato de archivo swf<sup>119</sup>, el cual es posteriormente incrustado en una pantalla o página html, de dimensiones específicas. Ésta puede aparecer por encima de la pantalla principal del sistema con la posibilidad de minimizarse o maximizarse según lo desee el usuario, sin que interfiera en el resto del funcionamiento de la aplicación multimedia.

### Desarrollo de interfaz gráfica de usuario.

Cada uno de los elementos que conformarán el multimedia deben montarse sobre un soporte interactivo, que en este caso corresponde a una interfaz gráfica, la cual permitirá que el usuario/lector accese a la información presentada. En el capítulo anterior se especificó la estructura general que ésta mantiene. Sin embargo, cada

---

<sup>118</sup> Serie de instrucciones, similares a una macro, que indican a un programa cómo ejecutar un procedimiento específico usando un lenguaje de programación; por ejemplo, como conectarse a un sistema de correo electrónico. PFAFFENBERGER, Bryan. *Op. Cit.* Pág. 463.

<sup>119</sup> El formato de archivo o con extensión swf corresponde a un archivo de película llamado *Shockwave Flash*, cuya compresión permite su visualización casi en cualquier explorador o reproductor de video.

aplicación multimedia es distinta, por tanto, el proceso de producción de una interfaz, también lo es.

En el caso de *El Sentido de la Imagen* se decide desarrollar una interfaz gráfica basada en el lenguaje html, el cual permite el manejo de hipertexto e hipermedia, además de integrar algunos elementos que -por su naturaleza y dinámica de acceso- facilitan el manejo de la información, no sólo para el desarrollador sino también para el usuario.

De tal forma, esta etapa se comienza por establecer, a partir del esquema temático del multimedia, las pantallas o ventanas que lo conformarán. También se definen en éstas las zonas permanentes y las dinámicas, los elementos gráficos fijos y en movimiento, las áreas de texto y los elementos que funcionarán como menú de navegación.

Se utilizó como base para esta etapa de producción el *software Microsoft Front Page*, una aplicación de edición de páginas web a partir de código html, con posibilidades de visualización del desarrollo gráfico simultáneas. Dicha plataforma permite trabajar con varios marcos o zonas de pantalla de manera individual, lo cual facilita la definición del estilo que habrá de permanecer en el producto multimedia.

A partir de esta definición de los marcos, se trabajaron cada una de las partes que darán como resultado la composición de la interfaz. Respecto a esto, se decide que cada uno de los ensayos que conforman la obra *El Sentido de la Imagen*, así como el cuerpo de agradecimientos, índice general, bibliografía y biografía del autor sean considerados como marcos o páginas individuales que se incorporarán, según las llamadas que haga el usuario a partir del menú de navegación.

Como se mencionó, cada uno de los ensayos que componen la obra multimedia se ha dividido en fracciones según el índice temático propuesto por el autor, con la finalidad de no presentar pantallas de información muy extensas que generen en el usuario/lector un estado de aburrimiento o cansancio por recorrer una pantalla infinita.

La navegación que hará el usuario será siempre sobre una misma pantalla, a excepción de las animaciones, pues como ya se ha dicho la dinámica de interacción y de integración de la información partirá del interés que tenga el usuario por visualizarlas en el momento que se presenten los accesos, o bien revisarlas posteriormente, sin que ello implique que se pierda la ubicación de su lectura.

Por lo anterior, el cuerpo de la interfaz gráfica se define a partir de cuatro marcos de información:

- Uno correspondiente al membrete y menú principal (parte superior),
- Menú lateral de ensayo, que se modificara cada vez que el usuario este en uno de los tres ensayos, mostrando enlaces o *links* a cada una de las partes o puntos de análisis que lo conforman(lado izquierdo de la pantalla),
- El cuerpo del texto o contenido, que presentará cada uno de los bloques de texto en los que se han dividido los ensayos (parte central derecha).
- El pie de pantalla, en el cual se incluyen los créditos institucionales de la obra, lo cual como se ha mencionado ya forman parte de una estrategia de promoción de las actividades que realiza la institución (la FCPyS, a través del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación en la UNAM), el proyecto Hyperlab e HyperMedia Ediciones.

En tanto fueron únicas excepciones a la anterior diagramación, las ventanas correspondientes a la entrada y los enlaces del menú principal -que si bien

contemplan los cuatro marcos- no son visibles del todo, dando la impresión de sólo ser tres o un marco, como el caso de la pantalla de salida.

En el diseño de la interfaz se busca lograr un equilibrio respecto a la cantidad de información a presentar y a la combinación gráfica de los elementos, de tal manera que se conjuguen en un sólo compendio visual, sin que alguno de ellos resulte saturador o inocuo.

Una vez definidas las áreas de cuerpo de texto, se incluyen en ellas los extractos de los ensayos con sus imágenes y diagramas correspondientes, manteniendo siempre el orden que propone el autor. En el caso de la gran mayoría de los diagramas y cuadros explicativos, pese a encontrarse como elementos del cuerpo del texto, tuvieron que ser convertidos a imágenes fijas, con la finalidad de que no perdieran su estructura y lógica narrativa al ser expuestos en los diferentes tipo de visualizador o *browser* que pudiera utilizar el usuario/lector.

Posteriormente, cada una de las pantallas con información fueron integradas en una misma "carpeta" o proyecto web, para su mejor manipulación y organización. Se integraron como parte de toda la estructura de la interfaz a partir de la hipervinculación de los índices con sus respectivos contenidos, es decir, se establecen los enlaces de los menús tanto principal como lateral de cada ensayo, para que en la parte central de la pantalla se presente la información a la que se refieren.

Cuando toda la información fue organizada y vinculada se procedió a agregar los *links* a las pantallas donde habrán de mostrarse las animaciones. A cada una de las pantallas de información que contiene un *link* a animaciones, les fue agregado

un *script* extra que indica al *browser* o explorador que al solicitar una pantalla extra deberá aparecer sobre la principal, como ventana secundaria o *pop up*<sup>120</sup>.

Asimismo, se procede con la vinculación a los archivos de la versión imprimible la cual busca satisfacer la necesidad del usuario respecto a poseer en una versión impresa la información de la obra, ya sea para su posterior revisión o facilidad de lectura.

Finalmente, se revisan cada uno de los vínculos para cerciorarse de que sean correctos y que la información aparece perfectamente, se detallan algunos elementos como las barras de desplazamiento, los títulos de pantalla y se agregan algunas anotaciones extras respecto al funcionamiento del multimedia.

Cuando el sistema multimedia ya ha incorporado cada uno de los archivos correspondientes, se procede a la configuración del CD-ROM que los contendrá. Para lo cual se agrega un archivo que funge como de arranque, también llamado *autorun*, cuya función es la de hacer que se despliegue automáticamente la pantalla de inicio de la aplicación al insertar el disco en la unidad de CD de la computadora. El archivo llama a una ventana del *Internet Explorer* como base, para posteriormente adecuarse a la configuración del multimedia.

También se agrega otro archivo correspondiente a un ícono, el cual es una imagen que sirve como identificador del disco al ingresar éste a la unidad, su

---

<sup>120</sup> Es una ventana independiente que se abre para mostrar una información específica. Algunas ventajas de abrir un enlace en una ventana secundaria pueden ser que: el usuario no se marcha de la página donde estaba el enlace y que la ventana secundaria se puede configurar libremente con lo que se pueden hacer ventanas más grandes o pequeñas y con más o menos menús. ÁLVAREZ, Miguel Ángel. *Apertura y configuración de popups con javascript* [en línea]. Agosto de 2001. Desarrolloweb. com. Sección manuales <http://www.desarrolloweb.com/articulos/18.php?manual=40> [Consulta: 28 de Febrero de 2004]

visualización es apreciable cuando el usuario ingresa al CD-ROM desde la pantalla de exploración "Mi PC".

El primer disco obtenido, regularmente es denominado *master*, el cual servirá como base para generar las copias que el autor desee. En este caso, el *master* de *El Sentido de la Imagen*, no sólo consiste en la presentación del disco, sino que

Asimismo, se procede con la vinculación a los archivos de la versión imprimible la cual busca satisfacer la necesidad del usuario respecto a poseer en una versión impresa la información de la obra, ya sea para su posterior revisión o facilidad de lectura.

Finalmente, se revisan cada uno de los vínculos para cerciorarse de que sean correctos y que la información aparece perfectamente, se detallan algunos elementos como las barras de desplazamiento, los títulos de pantalla y se agregan algunas anotaciones extras respecto al funcionamiento del multimedia.

Cuando el sistema multimedia ya ha incorporado cada uno de los archivos correspondientes, se procede a la configuración del CD-ROM que los contendrá. Para lo cual se agrega un archivo que funge como de arranque, también llamado *autorun*, cuya función es la de hacer que se despliegue automáticamente la pantalla de inicio de la aplicación al insertar el disco en la unidad de CD de la computadora. El archivo llama a una ventana del *Internet Explorer* como base, para posteriormente adecuarse a la configuración del multimedia.

También se agrega otro archivo correspondiente a un ícono, el cual es una imagen que sirve como identificador del disco al ingresar éste a la unidad, su visualización es apreciable cuando el usuario ingresa al CD-ROM desde la pantalla de exploración "Mi PC".

El primer disco obtenido, regularmente es denominado *master*, el cual servirá como base para generar las copias que el autor desee. En este caso, el *master* de *El Sentido de la Imagen*, no sólo consiste en la presentación del disco, sino que también incluye el diseño de portada y contraportada de la caja en la que se contendrá.

### C. Postproducción.

En esta fase se realiza una revisión exhaustiva de la producción multimedia, para corregir aquellos detalles que no se hubieran percibido durante la realización, a través de una serie de pruebas de autor, que consiste en revisar que el multimedia funcione de manera correcta y en condiciones similares en las que lo utilizaría el usuario final, para así cerciorarse de la integridad del sistema.

En esta etapa también se considera, a partir de la propuesta conceptual del producto, la estrategia de difusión y promoción que pudiera hacerse del producto, la manera como habrá de hacerse llegar al usuario final, su presentación y embalaje.

La prueba del multimedia *El Sentido de la Imagen* se realiza a partir de un par de copias, las cuales son examinadas en diversos equipos, encontrando necesario especificar el tamaño en que habrá de mostrarse la pantalla de inicio, pues, pese a que es expandible y contraible, su configuración no es estable, mostrándose del tamaño en que se apreció por última vez la pantalla del explorador.

La solución a lo anterior fue incluir como parte del *script* de configuración de las pantallas, la orden para que sean desplegadas al tamaño total de la pantalla, de tal forma que no importando las dimensiones del monitor, el multimedia se apreciará completo.

En esta etapa, también fue necesario ajustar el empaque del multimedia, se había decidido usar una caja normal para CD, pero esta presentación tiene algunos inconvenientes como su proclividad a la ruptura y deterioro. Ante esta situación, se decidió cambiar el empaque por una caja *slim*, que es más delgada y no tiene lomo. De forma, la portada y contraportada se presentarán en un pliego, el cual podrá doblarse y presentar la información correspondiente a esos dos elementos en una sola cara de la caja.

Como estrategia de promoción del multimedia *El Sentido de la Imagen*, se ha convenido con el autor producir una serie de tarjetas postales y algunos carteles, que puedan ser distribuidas y colocados en cada uno de los eventos a los que éste acuda. Ello como una forma de hacer del conocimiento de los interesados la existencia del producto. Posteriormente a la demanda que se logre percibir de este, se considerara si es necesario hacer un tiraje amplio así como la forma de distribución, venta y registro de derechos.



## Conclusiones.

El veloz desarrollo de las tecnologías de la información y digitalización en los últimos años ha tenido como consecuencia la creciente necesidad de manejar eficientemente el saber, a través de su codificación. Lo cual permite reducirlo y transmitirlo a grandes distancias con enorme rapidez y a costos mínimos.

Este crecimiento en la cantidad de conocimientos que pueden ser codificados es lo que define a la sociedad actual como la sociedad de la información. En una sociedad como ésta, la mayoría de la personas producen, manejan y distribuyen información o conocimiento codificado. Al mismo tiempo, la proliferación del uso de las computadoras personales conectadas a redes, ha dado acceso a esta información a un creciente número de personas.

Las implicaciones de estas nuevas circunstancias se enfatizan con frecuencia para las empresas, sin embargo, también se tiene que tomar en cuenta el conocimiento intelectual en sus entrelazadas fases de generación, difusión, aplicación, transmisión y conservación de información. El investigador, como el profesor y el estudiante, revolucionan la manera de obtener, compartir y utilizar este insumo básico para la construcción del conocimiento, planteándose así grandes oportunidades y retos.

La explosión de la información es el resultado, en gran parte, del desarrollo de las tecnologías digitales, que permiten la rápida producción y difusión de textos, voz e imágenes a través de diversos medios de comunicación electrónicos. Con ello, el avance en fuentes de información, en la educación y la investigación multimedia logran que la generación y el acceso a la información sea cada vez mayor y en cualquier momento.

Así, al disponer de fuentes de información más vastas y accesibles, cobra relevancia la habilidad para seleccionar y usar en forma eficiente los materiales disponibles. Por lo cual el conocimiento tácito para manejar el conocimiento codificado es ya un elemento valioso, muy apreciado en el mercado laboral.

Las capacidades para identificar la información relevante, desechar la obsoleta, interpretar y decodificar información, aprender nuevas habilidades y olvidar las que no sirven, se convierten en los atributos intelectuales más valorados en las sociedades modernas, que -sin duda- también deben formar parte del quehacer profesional del comunicólogo

Los profesionistas actuales no sólo requieren de la educación formal para adquirir conocimientos, sino también de la habilidad para adquirir y aplicar ese nuevo conocimiento teórico y analítico a formatos de aplicación más útiles y rentables para el progreso individual y organizacional. De tal forma, las nuevas profesiones buscan que se les pague por sus habilidades referentes a los conocimientos codificados y tácitos, y no sólo por su trabajo manual, logrando así que la educación y el conocimiento se conviertan en el centro de la economía y el aprendizaje en su herramienta.

Es la progresiva constatación de la aparición de una sociedad documental, en la que se generan, comunican y buscan documentos en entornos digitales, el motivo de reflexión sobre las posibilidades de una escritura multimedia. En el caso de *El Sentido de la Imagen*, se potencializan las funcionalidades presentes y dispersas entre diversas aplicaciones informáticas, y los entornos de trabajo, planteando así un entorno de escritura integrador.

La presentación multimedia *El Sentido de la Imagen*, Tres ensayos semióticos, de Rafael Reséndiz, es un entorno de trabajo inmediato donde el usuario/lector está claramente situado en su entorno organizativo real, en el que cada uno de los niveles posee un grado de interactividad y de consulta, que

aumenta o disminuye según su propio interés y conocimiento previo, y que a nivel personal le permite trabajar totalmente con los documentos, que posteriormente formarán parte de su acervo cultural y documental.

La tecnología multimedia, como hemos podido percatarnos a lo largo de éste trabajo brinda muchas posibilidades de crecimiento intelectual, pues permite la producción de hiperdocumentos que incorporan elementos multimedia que los hacen especialmente atractivos y con una complejidad creciente, que involucra no sólo aspectos informáticos, que se limiten a formatear texto, sino también aspectos culturales olvidados.

Los resultados son diversos, tales como la creación de documentos, donde se combina la estructuración con la desestructuración, la individualidad con el grupo, el texto con las imágenes, las jerarquías con las asociaciones y muchos de los esquemas creativos y dinámicos que han hecho avanzar la cultura humana.

La digitalización de la cultura tiene que superar el síndrome del ordenador como máquina en la que se pasan en limpio los documentos; debe convertirse en un proceso integrador de las operaciones que en la vida real están interrelacionadas y que informáticamente aparecen como actividades especializadas que luego se juntan.

Por ello, es natural el interés creciente del desarrollo hipermedial y de las metodologías que recientemente han aparecido para racionalizar el proceso de construcción de éstas aplicaciones mediante el desarrollo de modelos que faciliten su posterior mantenimiento y reutilización garantizando la calidad final del producto.

En este trabajo recepcional (producción multimedia) que da lugar al CD-ROM, *El Sentido de la Imagen*, se proponen algunas técnicas para el modelado conceptual de la documentación multimedia e hipermedia. Su utilidad se pondrá

de manifiesto si se incorpora en los entornos de edición multimedia para diseñar y verificar los modelos incluso, para generar automáticamente documentos a partir de éste.

*El Sentido de la Imagen* es resultado de un proceso de producción y edición complejo que parte de un proceso de aprendizaje que ha ido más allá de la educación formal. El aprender haciendo, y el entrenamiento y aprendizaje en ambientes no formales, son cada vez más comunes en la sociedad de la información, por lo que se hace indispensable adaptarse a dicha situación. En ese sentido, creemos que las instituciones educativas necesitan considerar seriamente estos cambios de naturaleza básica en las formas de aprendizaje y de manejo del conocimiento, para mantenerse competitivas ante una oferta y mercado laboral cada vez más demandante.

## Fuentes de Información.

### Bibliografía:

- BOU BOUZA, Guillen. *El guión multimedia*. Anaya Multimedia: España, 1997.
- DE LA O CRUZ, Omar; VALTIERRA ANAYA, Isaías. CINESTESIA. *Multimedia de apoyo académico para la enseñanza de la técnica cinematográfica*. FCPyS-UNAM, México 2002.
- ET. AL. *Curso práctico de diseño gráfico*. Ediciones Génesis S.A., Madrid.1999.
- FRASCARA, Jorge. *Diseño gráfico y comunicación*. Ediciones Infinito. Buenos Aires.1999.
- GARCÍA VALENZUELA, Estela Yadira; ORDÓÑEZ RODRÍGUEZ, César. *Análisis semiótico de la Imagen*. FCPyS-UNAM, México, 2003.
- HERNÁNDEZ SAMPERI, Roberto. Et. Aut. *Metodología de la investigación*. 2ª. Edición. Mc Graw Hill, México, 1998

- PFAFFENBERGER, Bryan. WALL, David. *Diccionarios para usuarios de computadoras e Internet*. Traducción: Palmas Velasco Oscar. Facultad de Ciencias, UNAM. Prentice Hall Hispanoamericana. México, 1996.
- ROJÓN GONZÁLEZ, Citlalli Rosalía; GUERRERO LÓPEZ, Jesús Ricardo. *El guión, base para la realización de multimedios*. FCPyS-UNAM, México, 2001.

#### Hemerografía:

- PC WORLD, No. 115, Abril de 1993, International Data Group. México. Págs.39-40.
- PC WORLD, No. 117, Junio de 1993, International Data Group. México. Pág. 25.
- PC WORLD, No. 118, Julio de 1993, International Data Group. México. Pág.27.
- PC WORLD, No. 119, Agosto de 1993, International Data Group. México. Págs. 23, 25.
- PC WORLD, No. 120, Septiembre de 1993, International Data Group. México. Pág. 27.

Fuentes electrónicas:

- AIMACAÑA TOLEDO, Carlos. *Interfaz de usuario*. [en línea]. 26 de diciembre de 2000. Monografías.com. Centro de recursos educativos en la red. <http://www.monografias.com/trabajos/mult/inter.shtml> [Consulta: 4 de Febrero de 2004]
- ÁLVAREZ, Miguel Ángel. *Apertura y configuración de popups con javascript*, [en línea]. Agosto de 2001. Desarrolloweb.com. Sección: Manuales <http://www.desarrolloweb.com/articulos/18.php?manual=40> [Consulta: 28 de Febrero de 2004]
- ASINSTEN, Juan Carlos. *Proyectos multimedia* [en línea]. Jornadas de Informática Educativa 1999, CENET (Centro de Nacional de Educación Tecnológica). Argentina. [www.horizonteweb.com/jie99/trabajos.htm](http://www.horizonteweb.com/jie99/trabajos.htm) [Consulta: 4 de Enero de 2004]
- CODINA Lluís. *H de Hypertext, o la teoría de los hipertextos revisitada* [en línea]. Noviembre de 1998. Cuadernos de documentación multimedia. No. 6-7. Bloque: Edición-producción multimedia. Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Universidad Complutense de Madrid. España. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/codina.htm> [Consulta: 30 de Enero de 2004]
- CORRALES DÍAZ, Carlos. *La tecnología multimedia: una nueva tecnología de comunicación e información. Características, concepciones y aplicaciones*. [en línea]. Enero de 1994. Instituto Tecnológico de Estudios

- Superiores de Occidente (ITESO), Página personal. Jalisco, México.  
<http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm> [Consulta: 2 de Febrero de 2004]
- ..... *La ingeniería de usabilidad. Una metodología de definición por descuento para el diseño de una interfaz web.* [en línea]. 26 de agosto de 1998. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), Página personal. Jalisco, México  
<http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/usabilidad.htm> [Consulta: 24 de Febrero de 2004]
  - ESTIVILL, Assumpeió, URBANO, Cristóbal. *Cómo citar recursos electrónicos* [en línea]. 30 de mayo de 1997. Escola Universitaria Jordi Rubió i Balanguer de Biblioteconomía i Documentació. Versión en catalán.  
<http://es.nedstat.net/cgi-bin/viewstat?name=citae-e> [Consulta: 2 de Febrero de 2004]
  - GÓMEZ, Carlos Humberto. *Digitalización de Imágenes* [en línea]. 10 de Julio de 2002. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red.  
<http://www.monografias.com/trabajos10/digi/digi.shtml> [Consulta: 28 de Enero de 2004]
  - GÓMEZ, Leopoldo Sebastián. *Diseño de Interfaces de Usuario. Principios, Prototipos y Heurísticas para Evaluación.* [en línea]. Enero de 2004. Ilustrados. com. La mayor recopilación de trabajos de investigación y afines.  
<http://www.ilustrados.com/publicaciones/EpZVVZkAVFDnjetyp.php> [Consulta: 5 de Febrero de 2004].



- HASSAN MONTERO, Yusef. *Diseño hipermedia centrado en el usuario*. [en línea]. 2002. No solo usabilidad e-Magazine. España. <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/hipermedia.htm> [Consulta: 2 de Febrero de 2004].
- .....*El enlace: forma y función*. [en línea]. Diciembre 2002. No solo usabilidad e-Magazine. España. [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/el\\_enlace.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/el_enlace.htm) [Consulta: 2 de Febrero de 2004].
- HASSAN MONTERO, Yusef; MARTÍN FERNÁNDEZ, Francisco. *Escritura Hipertextual*. [en línea]. Febrero de 2003. No solo usabilidad e-Magazine. España. [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/escritura\\_hipertextual.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/escritura_hipertextual.htm) [Consulta: 2 de Febrero de 2004].
- HERNÁNDEZ MORA, Artemio J. *Multimedia*. [en línea]. Octubre de 2001. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red. <http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult.shtml> [Consulta: 26 de Enero de 2004]
- JIMÉNEZ SEGURA, Jesús. *La eficacia comunicativa de los sistemas multimedia educativos* [en línea]. Noviembre de 1999. Cuadernos de Documentación Multimedia No. 8. Bloque 1. Nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje para el comunicador del Siglo XXI. Universidad de Sevilla. España. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/jsegura.html> [Consulta: 4 de Enero de 2004]

- LÓPEZ GUZMÁN, Clara. Modelo *para el Desarrollo de Bibliotecas Digitales Especializadas* [en línea]. Marzo de 2000. Biblioteca Digital Universitaria de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico (DGSCA), UNAM. México. [http://www.bibliodgsc.unam.mx/tesis/tes7c1lg/sec\\_33.htm](http://www.bibliodgsc.unam.mx/tesis/tes7c1lg/sec_33.htm) [Consulta: 4 de Febrero de 2004].
- LYNCH, Patrick. *Diseño de interfases*, traducción de Roxana Castañeda. Image & Art. [en línea].  
[http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/disenio\\_interfaces/index.html](http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/disenio_interfaces/index.html)  
[Consulta: 3 de Febrero de 2004]
- *Manual de estilo WWW*. [en línea]. Octubre de 1997. Centro de Documentación Científica, Universidad de Zaragoza.  
[http://wzar.unizar.es/cdc/manual/M\\_1\\_1.html](http://wzar.unizar.es/cdc/manual/M_1_1.html) [Consulta: 2 de Febrero de 2004].
- MARCOS RECIO, Juan Carlos. *Fuentes de información, educación y proyectos de investigación multimedia* [en línea]. Noviembre de 1999. Cuadernos de Documentación Multimedia No. 8 Bloque 2. La enseñanza multimedia de la documentación audiovisual: cine, fotografía, radio, televisión, vídeo. Universidad de Sevilla. España.  
<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/jmarcos.html>  
[Consulta: 4 de Enero de 2004]
- MARIN, Jorge. *El operador de PC* [en línea]. 29 de Agosto de 2002. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red.  
<http://www.monografias.com/trabajos11/operpc/operpc.shtml> [Consulta: 10 de Enero de 2004]

- ..... *Diseño gráfico en PC* [en línea]. 23 de Octubre de 2002. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red. <http://www.monografias.com/trabajos11/disegraf/disegraf.shtml> [Consulta: 26 de Enero de 2004]
- MORENO, Luciano. *Introducción al diseño gráfico*. Departamento de diseño web de BJS Software [en línea]. Desarrolloweb.com <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1276.php?manual=47> [Consulta: 19 de Enero de 2004]
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, José Manuel; HILERA GONZÁLEZ, José Ramón. *Modelado de documentación multimedia e hipermedia*. [en línea]. 1997 Cuadernos de documentación multimedia. No. 6-7. Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Universidad Complutense de Madrid. España. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/hilera.htm> [Consulta: 30 de Enero de 2004]
- PASTOR, Juan Antonio. SAORIN, Tomás. *La Escritura Hipermedia* [en línea]. 1997. Cuadernos de Documentación Multimedia. No. 6-7. Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Universidad Complutense de Madrid. España. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/saorin.htm> [Consulta: 30 de Enero de 2004]
- REGIL, Laura. *Hipermedia: laberintos digitales*. [en línea]. 2001. Revista Guía de diseño mexicano. México. <http://www.mexicandesign.com/revista/hipermedia.htm> [Consulta: 30 de Enero de 2004]

- RESÉNDIZ RODRÍGUEZ, Rafael. *El Sentido de la Imagen, Tres ensayos semióticos*. HyperMedia Ediciones. México, 2004. Pág. 9.
- RIVERA LOAIZA, Cuauhtémoc. *Utilización de redes de Petri para la elaboración de una interfaz de usuario*. [en línea]. Febrero de 2002 Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Instituto de Física y Matemáticas. México.  
<http://www.fismat.umich.mx/~crivera/tesis/node6.html> [Consulta: 4 de Febrero de 2004].
- ROJÓN, Emmanuel. *Características y consideraciones en el desarrollo de multimedios* [en línea]. Junio de 1995. Departamento de Multimedia Dirección General de Servicios de Cómputo Académico (DGSCA). UNAM. México. <http://www.siggraph.org.mx/boletin/sm-bol9.html> [Consulta: 4 de Enero de 2004]
- ROYER, Regina; ROYER, Jeff. *Construyendo comprensión a través de la Multimedia* [en línea]. Abril de 2002. Eduteka. Fundación Gabriel Piedrahita. Tecnologías de la Información y Comunicaciones para la Enseñanza Básica y Media.  
[http://www.eduteka.org/tema\\_mes.php3?TemalD=0013](http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0013) [Consulta: 4 de Enero de 2004]
- SALINAS IBÁÑEZ, Jesús. *Hipertexto e hipermedia en la enseñanza universitaria* [en línea]. Revista Píxel-Bit Revista de medios y educación No.1 Enero de 1994. Versión electrónica editada por el Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla.

España. <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n1/n1art/art12.htm>  
[Consulta: 28 de Enero de 2004]

- SIRGÜENZA PIZARRO, Juan Alberto. *Diseño de materiales docentes multimedia en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. [en línea]. Noviembre de 1999. Cuadernos de Documentación Multimedia No. 8. Bloque 2. La enseñanza multimedia de la documentación audiovisual: cine, fotografía, radio, televisión, vídeo. Universidad de Sevilla. España. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/siguenza.html>  
[Consulta: 10 de Febrero de 2004].
- TOMÁS I PUIG, Carles. *Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas*. [en línea]. 1999. Formats, Revista de Comunicación Audiovisual, Institut Universitari de l'Audiovisual (IUA). Universitat Pompeu Fabra, Area de França. Campus de la Ciutadella. Barcelona. España. [http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/tom\\_e.htm](http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/tom_e.htm)  
[Consulta: 28 de Enero de 2004]
- TRAMULLAS SAZ, Jesús. *Diseño y Arquitectura de la Información*. [en línea]. Marzo de 2002. Web personal. España. <http://www.tramullas.com>  
[Consulta: 30 de Enero de 2004]
- TRANSFERENCIA, Posgrado, *Investigación y Extensión del Campus Monterrey del Tecnológico de Monterrey* [publicación en línea]. Enero de 1999. Año 12. Número 45. Notas Generales. Tecnológico de Monterrey. México. <http://www.mty.itesm.mx/die/ddre/transferencia/Transferencia45/ng-01.htm> [Consulta: 28 de Enero de 2004]

- VALVERDE BERROCOSO, Jesús. *Pautas para la elaboración de un material educativo multimedia* [en línea]. Octubre de 2003. Diseño de Materiales Educativos multimedia. Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura, Cáceres. España.  
[http://www.unex.es/didactica/Tecnologia\\_Educativa/guion05.htm](http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/guion05.htm)  
[Consulta: 4 de Enero de 2004]
- ZAMBRANO RODRÍGUEZ, Douglas Francisco. *Multimedia*. [en línea]. Octubre de 2001. Monografías.com. Centro de recursos educativos de la red.  
<http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>  
[Consulta: 10 de Enero de 2004]

#### Audio.

- DALLAPICCOLA, Luigi. KARTTUNEN, Anssi. 20th Century Solo Cello, *Ciaccona, Intermezzo e Adagio* (1945), Tracks 10,11,12. 1994, Warner Music, Alemania.

## Anexo 1. Preguión o Guión Conceptual.

### *EL SENTIDO DE LA IMAGEN. TRES ENSAYOS SEMIÓTICOS* DE RAFAEL RESÉNDIZ

El multimedia *El Sentido de la Imagen*, tres ensayos semióticos, de Rafael Reséndiz, es un producto que pretenderá no sólo reducir el espacio físico de publicación de la obra, sino dotarla de un carácter más atractivo, necesario, dinámico y didáctico para la exposición de los elementos de análisis que se plantean, ofreciendo así una “única posibilidad para plasmar en una porción o espacio bidimensional, una fracción del mundo natural”<sup>121</sup>.

Este sistema multimedia responderá de manera importante no solo al interés de su publicación por parte del autor, sino también a la necesidad imperante de mostrar el vínculo que puede tener la exposición y adopción del conocimiento relacionado a la comunicación con el desarrollo, aplicación y utilización de la tecnología en la educación.

El desarrollo de un producto multimedia con este tipo de información, el análisis semiótico de la imagen expuesto en *El Sentido de la Imagen*, irá dirigido a un público específico, de manera más precisa a personas que posean conocimientos de semiótica; de tal forma que no sólo se definirá como un objeto de consulta, sino como una guía dinámica para comprender y ampliar el conocimiento al respecto.

---

<sup>121</sup> RESÉNDIZ RODRÍGUEZ, Rafael. *El Sentido de la Imagen, Tres ensayos semióticos*. HyperMedia Ediciones. México, 2004. Pág. 9.

### Objetivo general.

La producción de un sistema multimedia basado en un soporte de CD-ROM, cuya presentación multimedia permita la exposición interactiva del análisis semiótico de las imágenes que propone Rafael Reséndiz en los tres ensayos que componen *El Sentido de la Imagen*.

### Objetivos específicos.

- Analizar y definir los elementos de diseño y recursos tecnológicos que mejor se adecuen a la publicación del documento y su digitalización.
- Diseñar una interfaz gráfica que permita y sugiera la interactividad entre el usuario y el multimedia.
- Diseñar los elementos multimedia que integren y posibiliten una mejor exposición de los elementos de análisis que utiliza el autor del documento.

### Índice del multimedia:

Agradecimientos

Presentación

*Semiótica de la fotografía*

Introducción. De la semiótica general a la semiótica visual (y escrito-visual)

La semiótica en el marco del análisis del sentido y la significación

La semiótica visual

Elementos para el análisis de una semiótica sincrética escrito visual

El Foto-Reportaje (Una interpretación semiótica). El caso de *Paris-Match*

La portada de *Paris-Match*: "*Mort de Kennedy*", No. 764, 30 de noviembre de 1963



El plano de la expresión

El plano del contenido

La narratividad y la dimensión poética del enunciado

El título interno del reportaje (pp. 66-67). La primer doble página "Muerto al servicio de su país"

Análisis de la dimensión plástica del relato

El significante plástico

Análisis de la dimensión semántica

A propósito del topos gráfico

El encabezado

Análisis semántico-lexical del titular: *Le destin fulgurant* de John Kennedy. *Mort au service de son pays*

A propósito del artículo o texto de acompañamiento

Conclusiones

### *Imágenes de la Revolución (Una lectura semiótica de la fotografía documental)*

Introducción

Objetivos

El corpus para el análisis

Algunas precisiones y proposiciones a considerar

La lectura semiótica de las fotografías

La lectura semiótica del significante fotográfico

Para una lectura semiótica del plano del contenido

Conclusiones

### *"El hombre en la encrucijada de dos caminos": Elementos para una semiótica pictórica (Un mural de Diego Rivera)*

Presentación

Una definición semiótica

De la semiótica visual

"El hombre en la encrucijada" una lectura semiótica del significante visual. El mural de Diego Rivera, en el Palacio de Bellas Artes

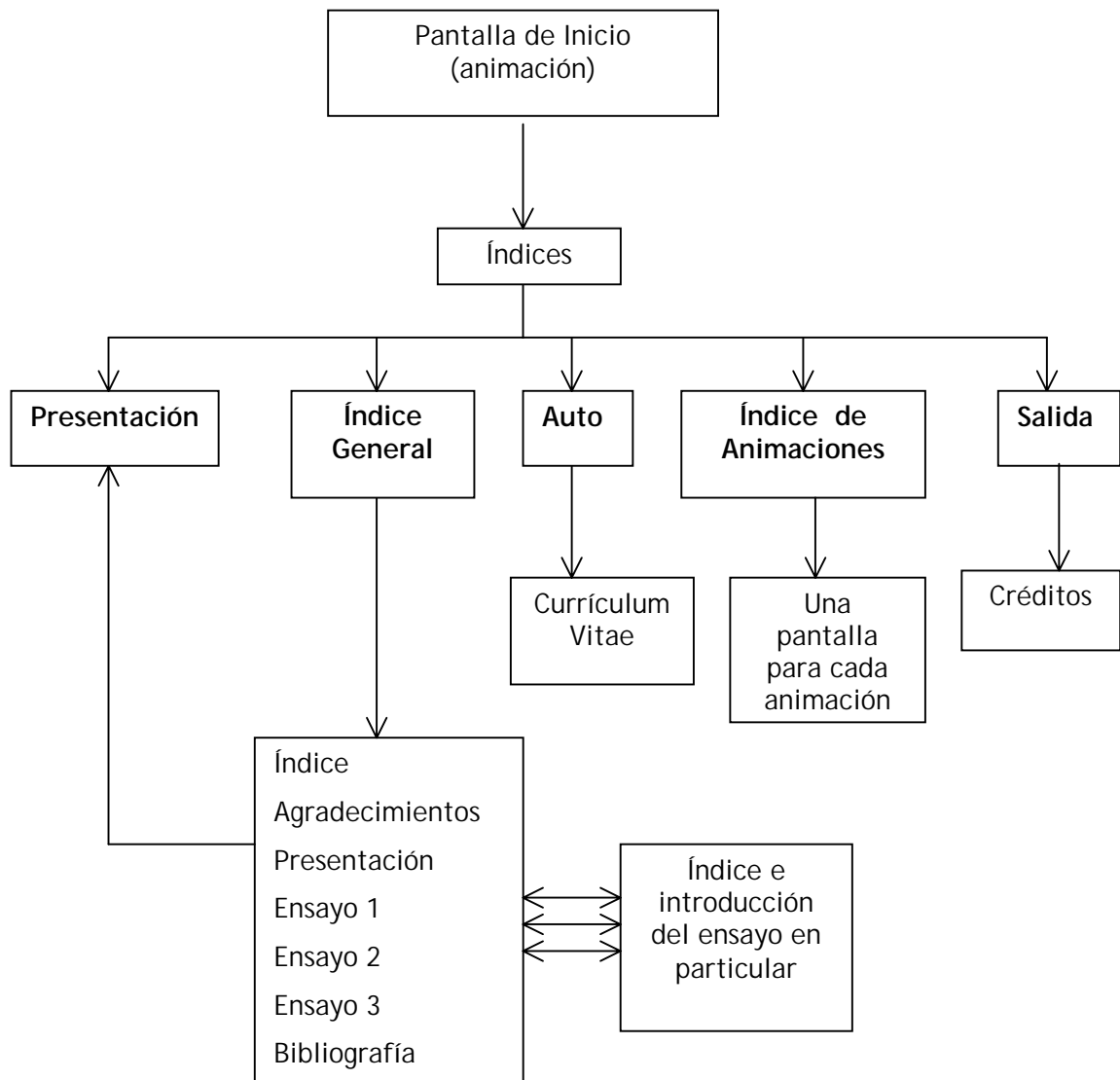
El plano del contenido: "la encrucijada del hombre..." y del analista

Corolario: Los motivos marginales o la revolución como *toile de fond*

La lógica narrativa del mural

Bibliografía

Estructura temática del multimedia.



## Anexo 2. Guión técnico

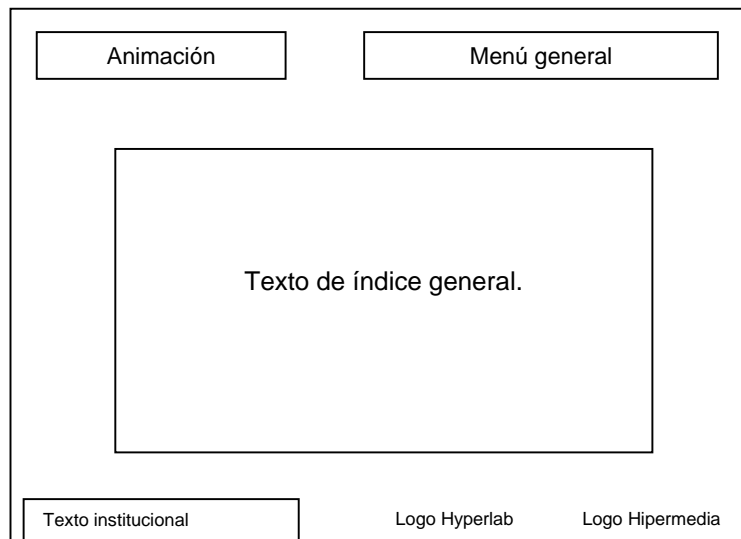
### Pantalla de Inicio

*No. sección:* 000000  
*No. de pantalla:* 1  
*Nivel:* P  
*Nombre:* portada  
*Fondo:* negro  
*Animación:* intro.swf  
*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png  
*Botones de acción:* entrar  
(animación zona activa).  
UNAM, CEC-FCPyS, logotipo  
Hyperlab e Hipermedia  
*Ediciones con enlace a págs.*  
*web correspondientes.*  
*Botones de menú:* no  
*Salida a pantalla:* menús del  
sistema



### Pantalla de Menús del Sistema

*No. sección:* 100000  
*No. de pantalla:* 2  
*Nivel:* 1  
*Nombre:* índice  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf  
*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png  
*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).  
Texto de índice general  
(hipertexto). UNAM, CEC-  
FCPyS, Logotipo Hyperlab e  
Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.  
*Salida a pantalla:*  
agradecimientos, índice gral.,  
presentación, ensayo1,  
ensayo2, ensayo 3,  
bibliografía, el autor, índice  
animaciones, salida



## Pantalla de Agradecimientos

*No. sección:* 100001

*No. de pantalla:* 3

*Nivel:* 1

*Nombre:* agradecimientos

*Fondo:* negro

*Animación:* banner

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Archivo imprimible (texto con  
enlace a documento PDF).

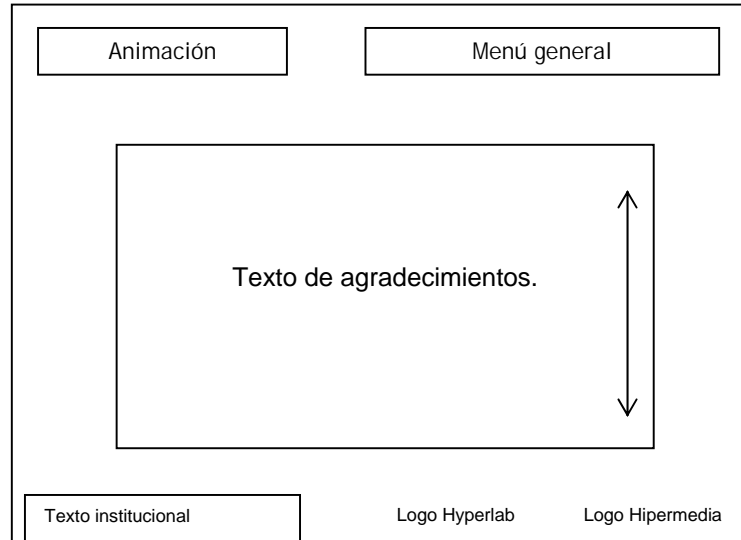
UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo

Hyperlab e Hipermedia

Ediciones con enlace a págs.  
web.

*Salida a pantalla:*

presentación, índice gral., el  
autor, índice animaciones,  
salida.



## Pantalla de Índice de ensayos

*No. sección:* 100002

*No. de pantalla:* 4

*Nivel:* 1

*Nombre:* índice ensayos

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto de índice de ensayos

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:*

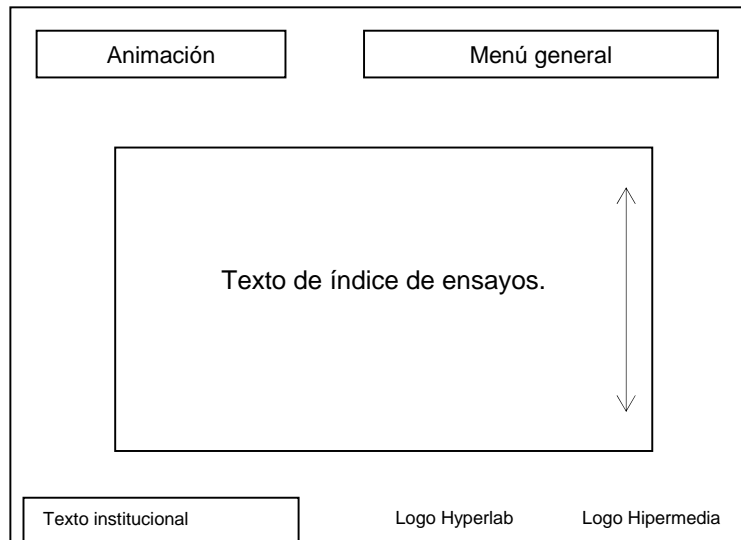
agradecimientos; índice gral. ;  
presentación; introducción de

los ensayo1, ensayo2 y

ensayo3; bibliografía; el

autor; índice animaciones;

salida



### Pantalla de Presentación

*No. sección:* 100003\*

*No. de pantalla:* 5

*Nivel:* 1

*Nombre:* presentación

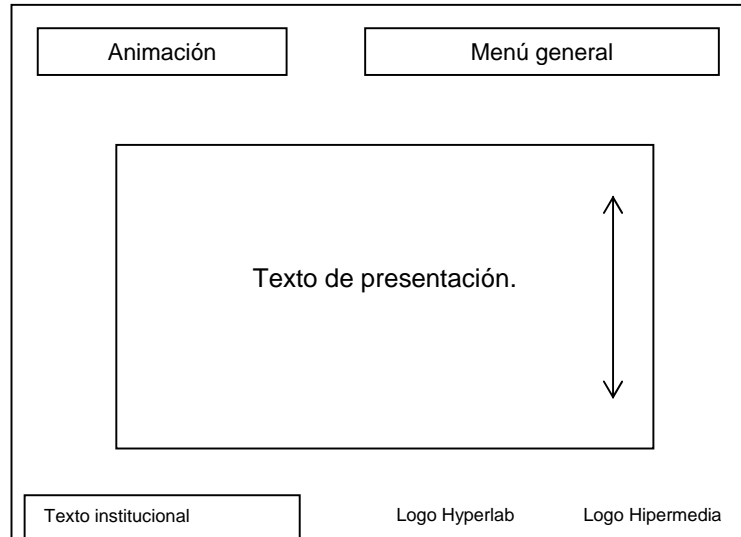
*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png; cuadro  
semiotico.jpg

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).  
Archivo imprimible (texto con  
enlace a documento PDF).  
UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo  
Hyperlab e Hipermedia  
Ediciones con enlace a págs.  
web.

*Salida a pantalla:* índice gral.,  
el autor, índice animaciones,  
salida.



\*Corresponde también al Nivel 2 (menú general), sección 200001.

### Pantalla de Ensayo 1

*No. sección:* 100004

*No. de pantalla:* 6

*Nivel:* 1

*Nombre:* ensayo1

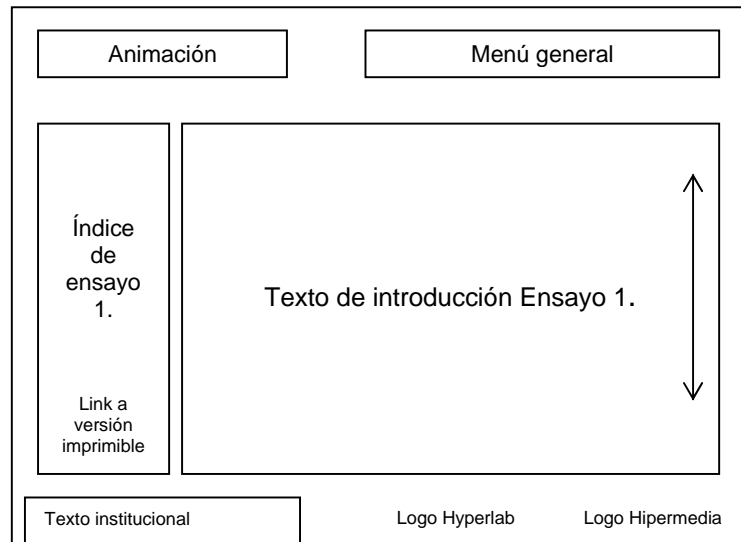
*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png;  
Introd1.jpg; Introd2.jpg;  
Diagrama A.jpg

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).  
Menú de ensayo 1  
(hipertexto). Archivo  
imprimible (texto con enlace  
a documento PDF). UNAM,  
CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab  
e Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* índice gral.,  
el autor, índice animaciones,  
salida y a los 15 subtítulos del  
ensayo 1.



## Pantalla de Ensayo 2

*No. sección:* 100005

*No. de pantalla:* 22

*Nivel:* 1

*Nombre:* ensayo2

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

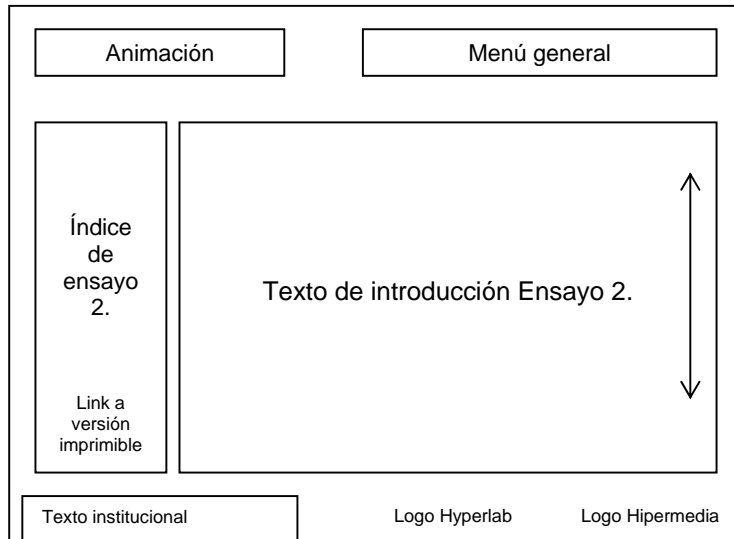
logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Menú de ensayo 1

(hipertexto). Archivo  
imprimible (texto con enlace  
a documento PDF). UNAM,  
CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab  
e Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* índice gral.,  
el autor, índice animaciones,  
salida y a los 8 subtítulos del  
ensayo 2.



## Pantalla de Ensayo 3

*No. sección:* 100006

*No. de pantalla:* 28

*Nivel:* 1

*Nombre:* ensayo3

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

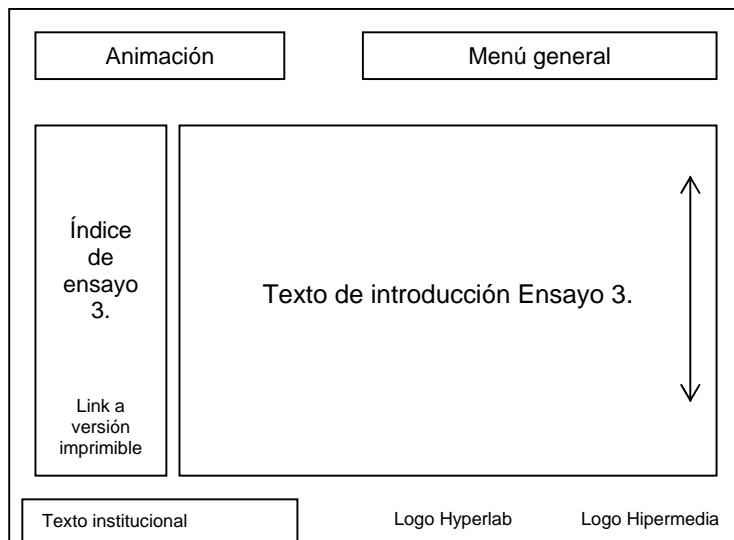
logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Menú de ensayo 1

(hipertexto). Archivo  
imprimible (texto con enlace  
a documento PDF). UNAM,  
CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab  
e Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* índice gral.,  
el autor, índice animaciones,  
salida y a los 7 subtítulos del  
ensayo 3.



### Pantalla de Bibliografía

*No. sección:* 100007

*No. de pantalla:* 36

*Nivel:* 1

*Nombre:* bibliografía

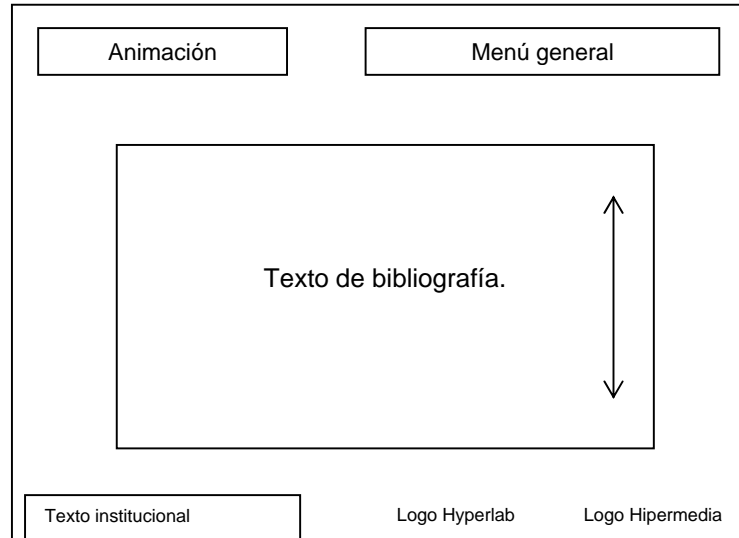
*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png; cuadro  
semiotico.jpg

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).  
Archivo imprimible (texto con  
enlace a documento PDF).  
UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo  
Hyperlab e Hipermedia  
Ediciones con enlace a págs.  
web.

*Salida a pantalla:* índice gral.,  
el autor, índice animaciones,  
salida.



### Pantalla de Índice General\*

*No. sección:* 200002

*No. de pantalla:* 2

*Nivel:* 2

*Nombre:* índice general

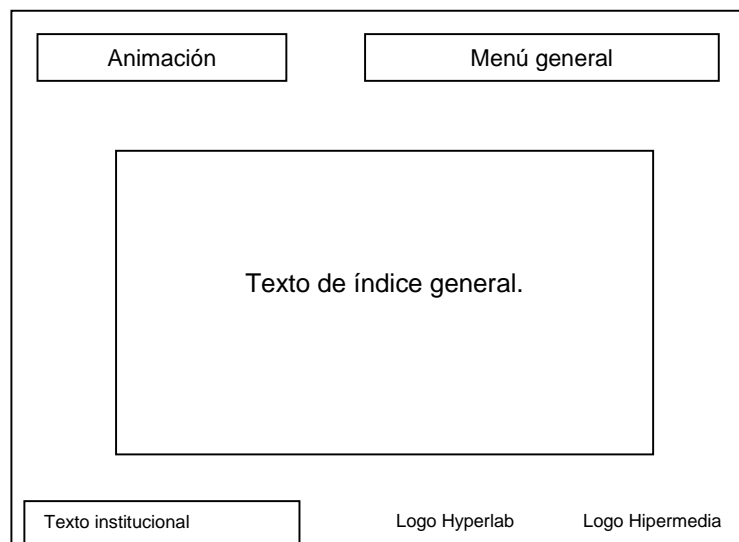
*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).  
Texto de índice general  
(hipertexto). UNAM, CEC-  
FCPyS, Logotipo Hyperlab e  
Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:*  
agradecimientos, índice gral.,  
presentación, ensayo1,  
ensayo2, ensayo 3,  
bibliografía, el autor, índice  
animaciones, salida



\*Mantiene las mismas características de la pantalla de *menús* del sistema, solo se renombra.



### Pantalla del Currículo del Autor

*No. sección:* 200003

*No. de pantalla:* 12

*Nivel:* 2

*Nombre:* autor

*Fondo:* negro

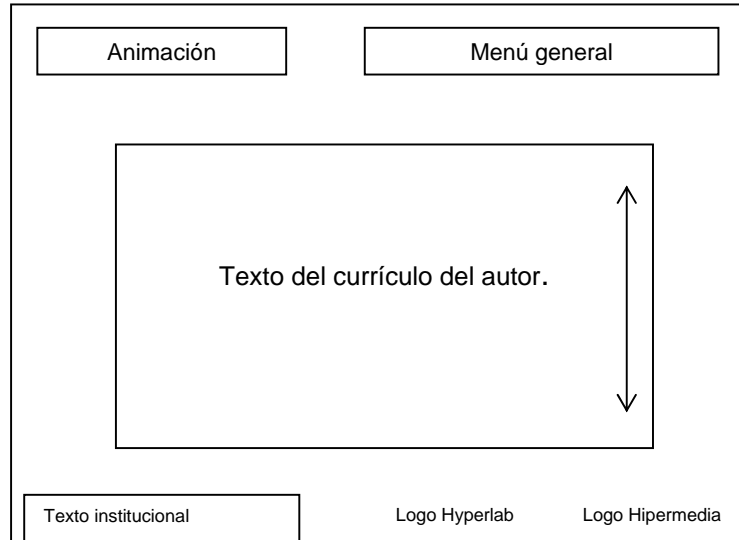
*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto de índice general  
(hipertexto). UNAM, CEC-  
FCPyS, Logotipo Hyperlab e  
Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:*  
presentación, índice gral., el  
autor, índice animaciones,  
salida



### Pantalla del Índice de Animaciones

*No. sección:* 200004

*No. de pantalla:* 11

*Nivel:* 2

*Nombre:* animaciones

*Fondo:* negro

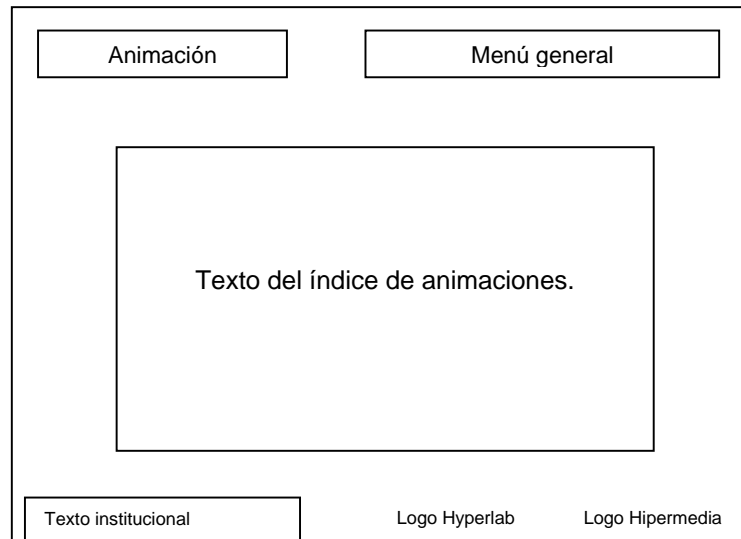
*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

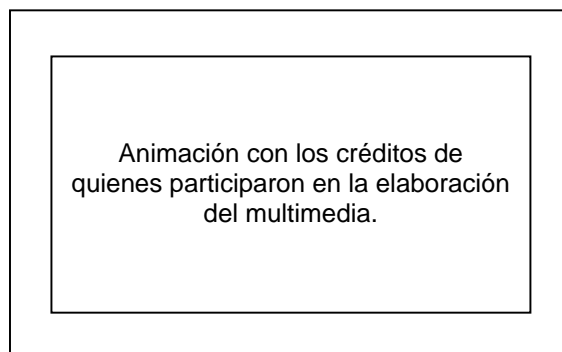
Texto de índice de  
animaciones (hipertexto).  
UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo  
Hyperlab e Hipermedia  
Ediciones con enlace a págs.  
web.

*Salida a pantalla:* 20  
animaciones(ventanas  
secundarias), presentación,  
índice gral., el autor, índice  
animaciones, salida



### Pantalla de Salida

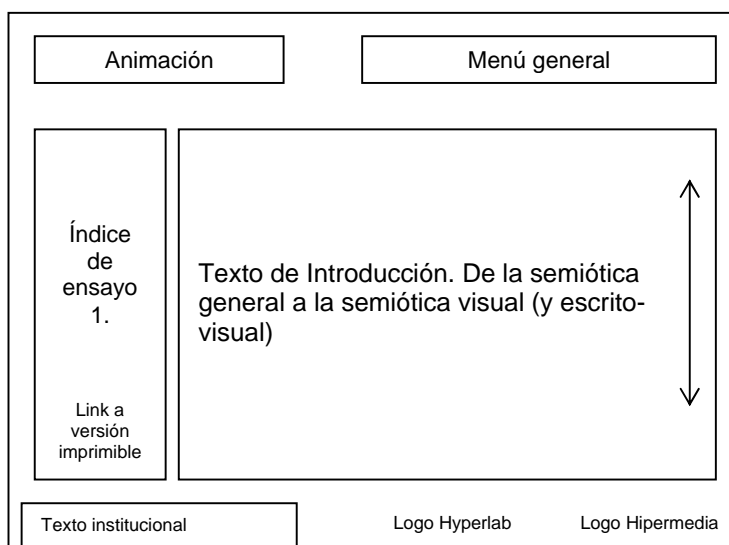
*No. sección:* 200005  
*No. de pantalla:* 37  
*Nivel:* 2  
*Nombre:* créditos  
*Fondo:* Negro  
*Animación:* p5.swf  
*Imágenes:* no  
*Botones de acción:* no  
*Salida de pantalla:* salida del sistema



### Ensayo 1. Semiotica de la Fotografia

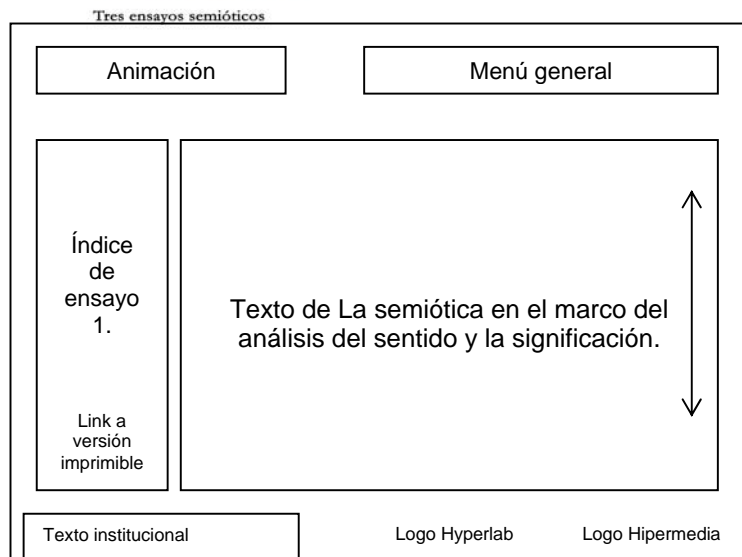
#### Pantalla de Introducción. De la semiótica general a la semiótica visual (y escrito-visual)

*No. sección:* 300001.0  
*No. de pantalla:* 6  
*Nivel:* 3  
*Nombre:* ensayo1  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf  
*Imágenes:* logoHyperlab.png; logoHypermedia.png; Introd1.jpg; Introd2.jpg; Diagrama A.jpg  
*Botones de acción:* menú gral. (zona activa con hipertexto).  
Texto del índice de ensayo 1 (hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab e Hipermedia Ediciones con enlace a págs. web.  
*Salida a pantalla:* 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice gral., presentación, el autor, índice animaciones, salida



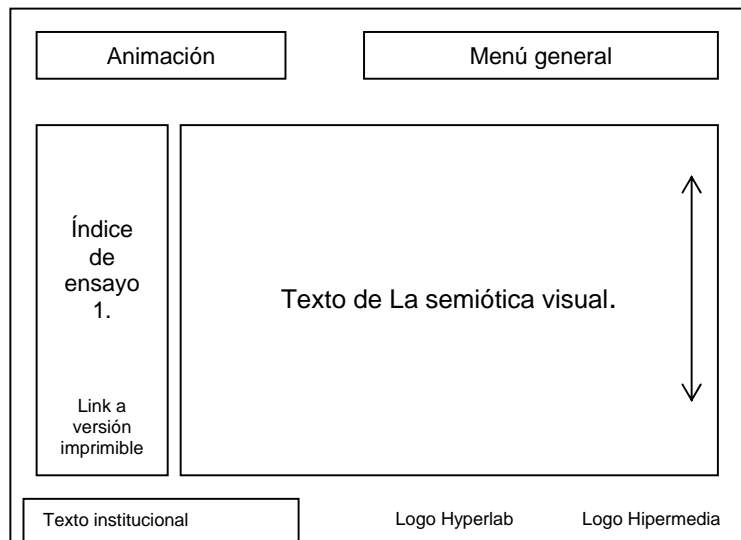
**Pantalla de La semiótica en el marco del análisis del sentido y la significación**

*No. sección:* 300001.1  
*No. de pantalla:* 7  
*Nivel:*3  
*Nombre:* semioticaenelmarco  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf  
*Imágenes:* logoHyperlab.png; logoHypermedia.png; Diagrama B.jpg; Diagrama C1.jpg  
*Botones de acción:* menú gral. (zona activa con hipertexto).  
Texto del índice de ensayo 1 (hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab e Hipermedia Ediciones con enlace a págs. web.  
*Salida a pantalla:* 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice gral., presentación, el autor, índice animaciones, salida



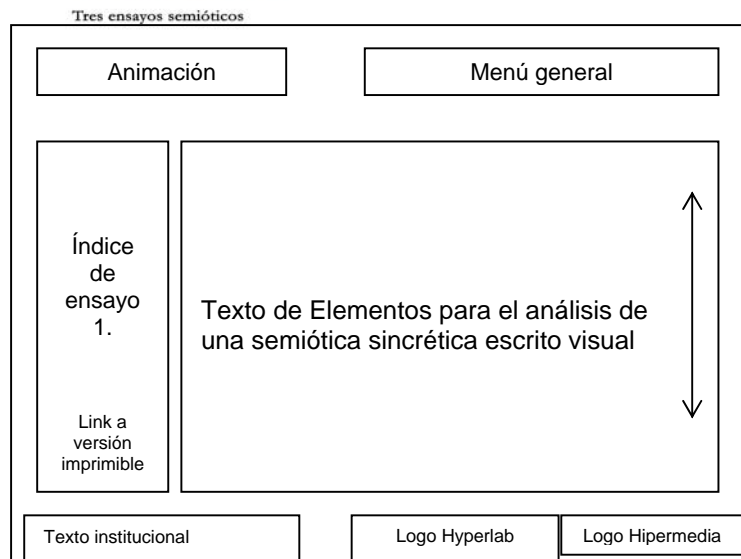
**Pantalla de La semiótica visual**

*No. sección:* 300001.2  
*No. de pantalla:* 8  
*Nivel:*3  
*Nombre:* semioticavisual  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf  
*Imágenes:* logoHyperlab.png; logoHypermedia.png; Diagramas D, E, F.jpg  
*Botones de acción:* menú gral. (Zona activa con hipertexto).  
Diagrama 1 y 2. Texto del índice de ensayo 1 (hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab e Hipermedia Ediciones con hiperligas a págs. web.  
*Salida a pantalla:* 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice gral., presentación, el autor, índice animaciones, salida



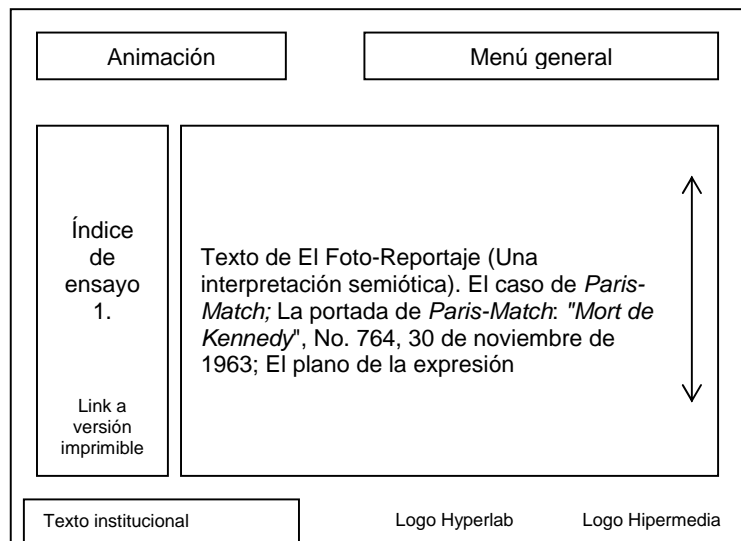
**Pantalla de Elementos para el análisis de una semiótica sincrética escrito visual**

*No. sección:* 300001.3  
*No. de pantalla:* 9  
*Nivel:*3  
*Nombre:* elementosparanalisis  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf  
*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
 logoHypermedia.png  
*Botones de acción:* menú gral. (zona activa con hipertexto). Texto del índice de ensayo 1 (hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab e Hipermedia Ediciones con enlace a págs. web.  
*Salida a pantalla:* 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice gral., presentación, el autor, índice animaciones, salida



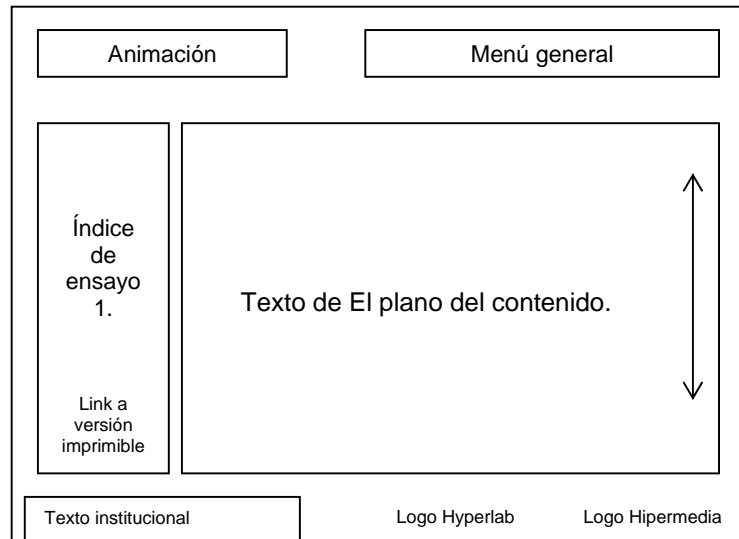
**Pantalla de El Foto-Reportaje (Una interpretación semiótica)...; La portada de Paris-Match: "Mort de Kennedy", No. 764, 30 de noviembre de 1963; El plano de la expresión**

*No. sección:* 300001.4  
*No. de pantalla:* 10  
*Nivel :*3  
*Nombre:* elfotoreportaje  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf;  
 Kennedy.html  
*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
 logoHypermedia.png; elfoto13.jpg;  
 elfoto14.gif; elfoto15.gif; Diagramas G, H, I. jpg.  
*Botones de acción:* menú gral. (zona activa con hipertexto). Ver animación 1. Texto del índice de ensayo 1 (hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab e Hipermedia Ediciones con enlace a págs. web.  
*Salida a pantalla:* 15 subtítulos del índice de ensayo 1, ventana secundaria Anim.1, índice gral., presentación, el autor, índice animaciones, salida.



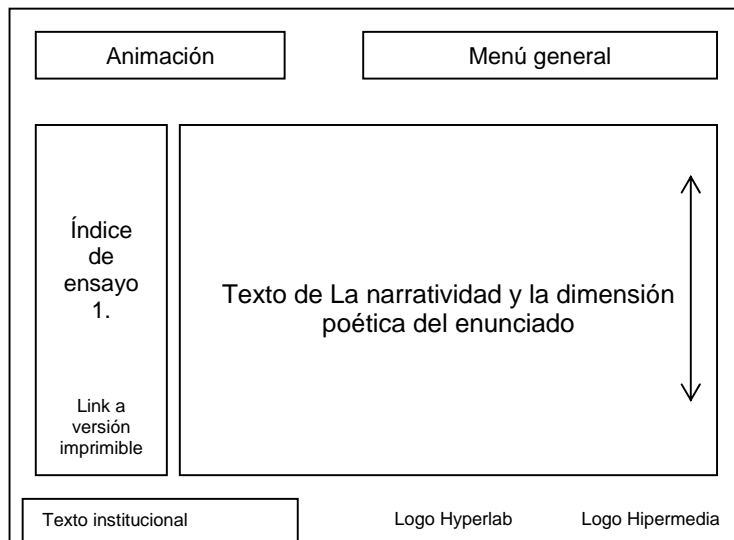
### Pantalla de El plano del contenido

*No. sección:* 300001.5  
*No. de pantalla:* 11  
*Nivel:*3  
*Nombre:* planodecontenido  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf;  
Kennedy.html  
*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png;  
Diagramas J, K, K-A. jpg  
*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).lr  
a cuadro de modalidades  
veridictorias. Texto del índice  
de ensayo 1 (hipertexto).  
UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo  
Hyperlab e Hipermedia  
Ediciones con enlace a págs.  
web.  
*Salida a pantalla:* 15 subtítulos  
del índice de ensayo 1, índice  
gral., presentación, el autor,  
índice animaciones, salida



### Pantalla de La narratividad y la dimensión poética del enunciado

*No. sección:* 300001.6  
*No. de pantalla:* 12  
*Nivel:*3  
*Nombre:* lanarratividad  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf  
*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png;  
*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).  
Texto del índice de ensayo 1  
(hipertexto). UNAM, CEC-  
FCPyS, Logotipo Hyperlab e  
Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.  
*Salida a pantalla:* 15 subtítulos  
del índice de ensayo 1, índice  
gral., presentación, el autor,  
índice animaciones, salida



Pantalla de El título interno del reportaje (pp. 66-67). La primer doble página "Muerto al servicio de su país"

No. sección: 300001.7

No. de pantalla: 13

Nivel:3

Nombre:

eltitulointernodelreportaje

Fondo: negro

Animación: banner.swf

Imágenes: logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

eltitu2.gif; eltitu3.jpg

Botones de acción: menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

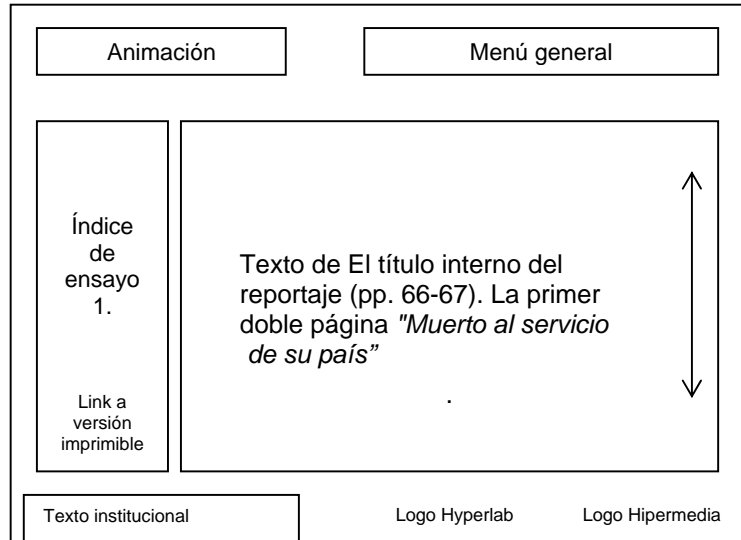
enlace a págs. web.

Salida a pantalla: 15 subtítulos

del índice de ensayo 1, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



Pantalla de Análisis de la dimensión plástica del relato

No. sección: 300001.8

No. de pantalla: 14

Nivel:3

Nombre: analisisdeladimension

Fondo: negro

Animación: banner.swf

Imágenes: logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

Diagramas M,N,O.jpg

Botones de acción: menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

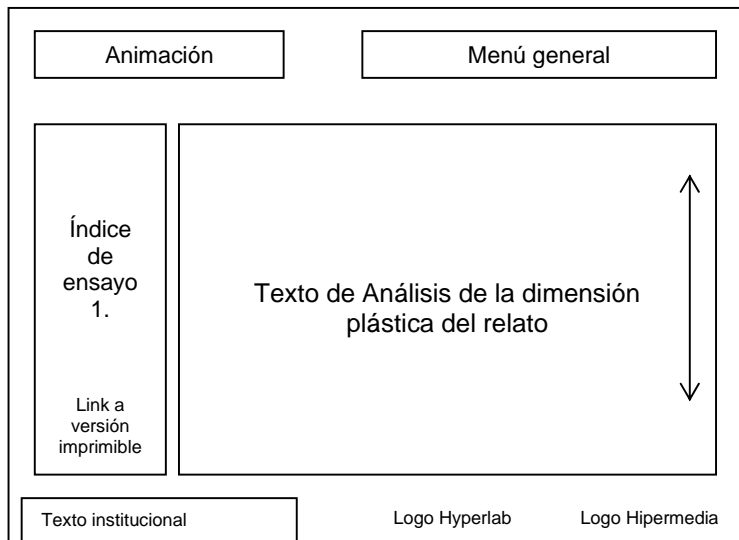
hiperligas a págs. web.

Salida a pantalla: 15 subtítulos

del índice de ensayo 1, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



### Pantalla de El significante plástico

*No. sección:* 300001.9

*No. de pantalla:* 15

*Nivel:*3

*Nombre:* elsignificanteplastico

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

Diagramas P, Q-1, Q-2, Q-3.jpg

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1

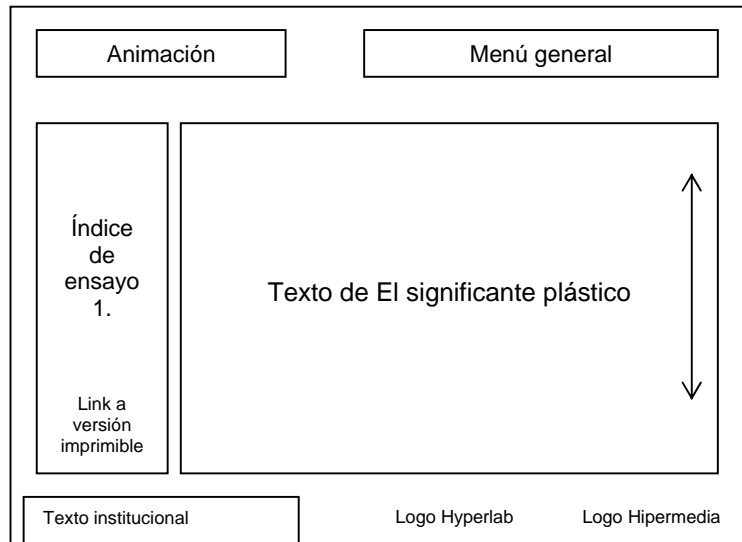
(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice del índice de ensayo 1, índice del índice de ensayo 1, presentación, el autor, índice animaciones, salida



### Pantalla de Análisis de la dimensión semántica

*No. sección:* 300001.10

*No. de pantalla:* 16

*Nivel:*3

*Nombre:* analisisdeladimensionsemantica

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

Diagramas R, S, T, U, V.jpg

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1

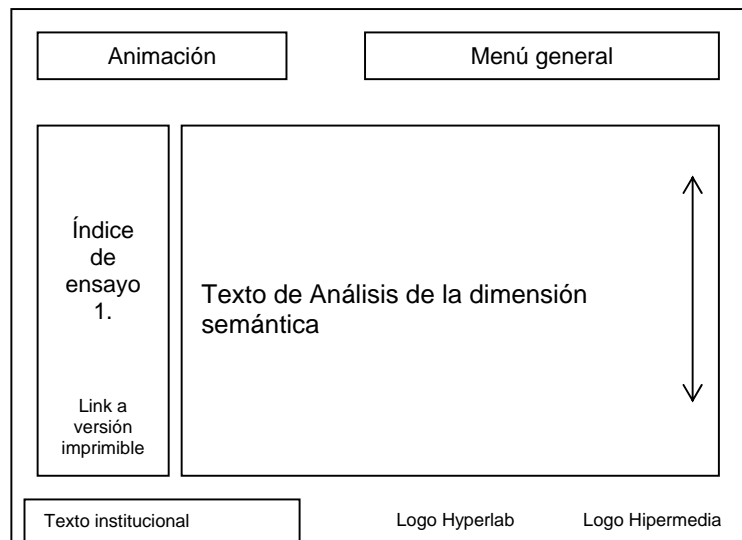
(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

hiperligas a págs. web.

*Salida a pantalla:* 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice del índice de ensayo 1, índice del índice de ensayo 1, presentación, el autor, índice animaciones, salida



**Pantalla de A propósito del topos gráfico; El encabezado**

No. sección: 300001.11

No. de pantalla: 17

Nivel:3

Nombre: aproposito

Fondo: negro

Animación: banner.swf

Imágenes: logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

Botones de acción: menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1

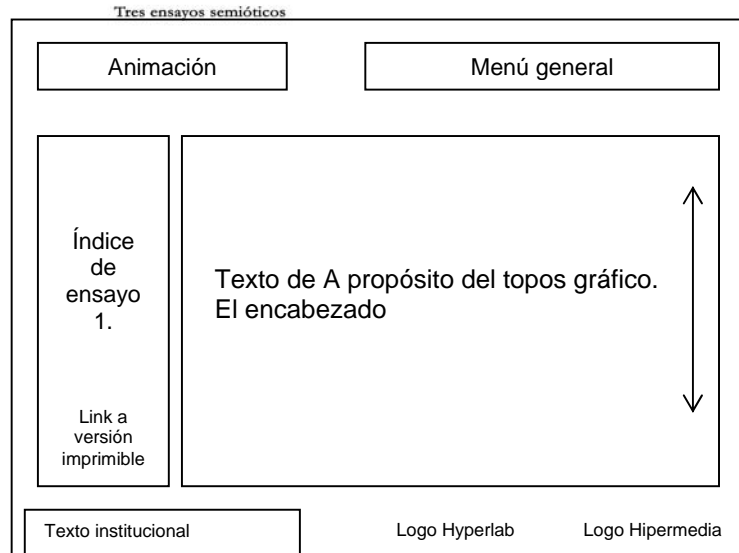
(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

enlace a págs. web.

Salida a pantalla: 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice gral., presentación, el autor, índice animaciones, salida



**Pantalla de Análisis semántico-lexical del titular: *Le destin fulgurant de John Kennedy. Mort au service de son pays***

No. sección: 300001.12

No. de pantalla: 18

Nivel:3

Nombre: analisissemantico-lexical

Fondo: negro

Animación: banner.swf

Imágenes: logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png; Diagrama W.jpg;

Botones de acción: menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1

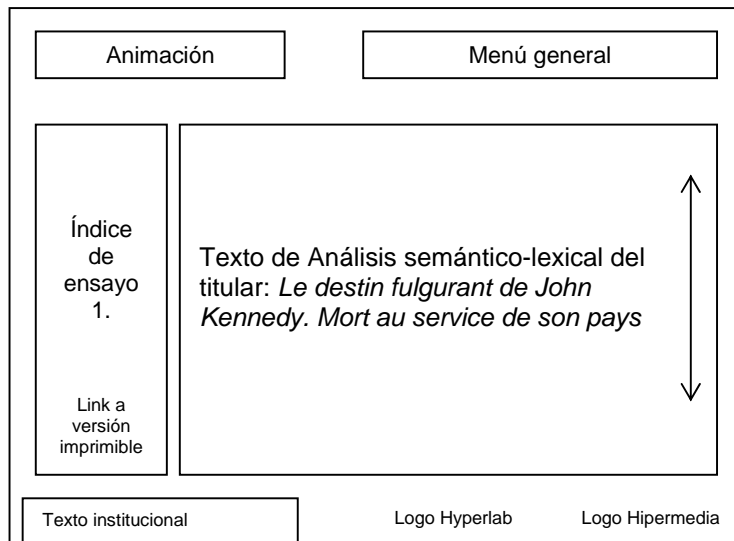
(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

hiperligas a págs. web.

Salida a pantalla: 15 subtítulos del índice de ensayo 1, índice gral., presentación, el autor, índice animaciones, salida





**Pantalla de A propósito del artículo o texto de acompañamiento**

*No. sección:* 300001.13

*No. de pantalla:* 19

*Nivel:*3

*Nombre:* apropositodelarticulo

*Fondo:* negro

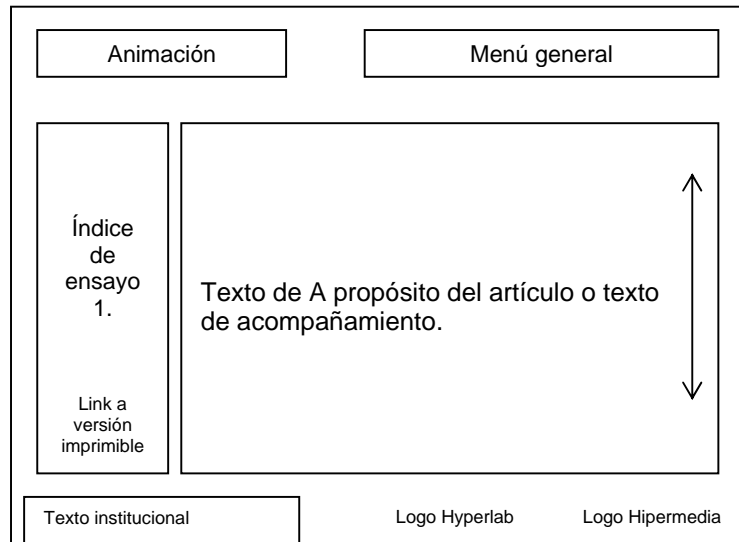
*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1  
(hipertexto). UNAM, CEC-  
FCPyS, Logotipo Hyperlab e  
Hipermedia Ediciones con  
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* 15 subtítulos  
del índice de ensayo 1, índice  
gral., presentación, el autor,  
índice animaciones, salida



**Pantalla de Conclusiones**

*No. sección:* 300001.14

*No. de pantalla:* 20

*Nivel:*3

*Nombre:* semioticavisual

*Fondo:* negro

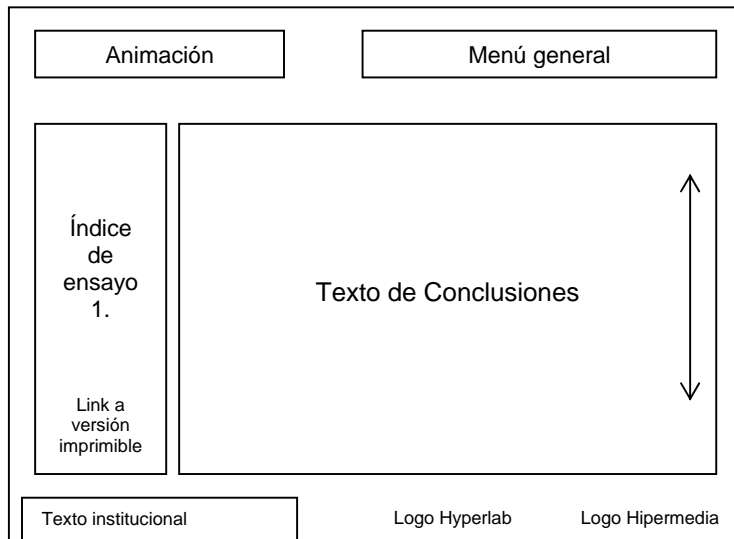
*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png;  
Diagramas Y y Z.jpg

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 1  
(hipertexto). UNAM, CEC-  
FCPyS, Logotipo Hyperlab e  
Hipermedia Ediciones con  
hiperligas a págs. web.

*Salida a pantalla:* 15 subtítulos  
del índice de ensayo 1, índice  
gral., presentación, el autor,  
índice animaciones, salida



Ensayo 2. Imágenes de la Revolución (Una lectura semiótica de la fotografía documental)

**Pantalla de Introducción;**  
**Objetivos; El *corpus* para el análisis; Algunas precisiones y proposiciones a considerar**

*No. sección:* 300002.1

*No. de pantalla:* 22

*Nivel:*3

*Nombre:* introduccion

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 2

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

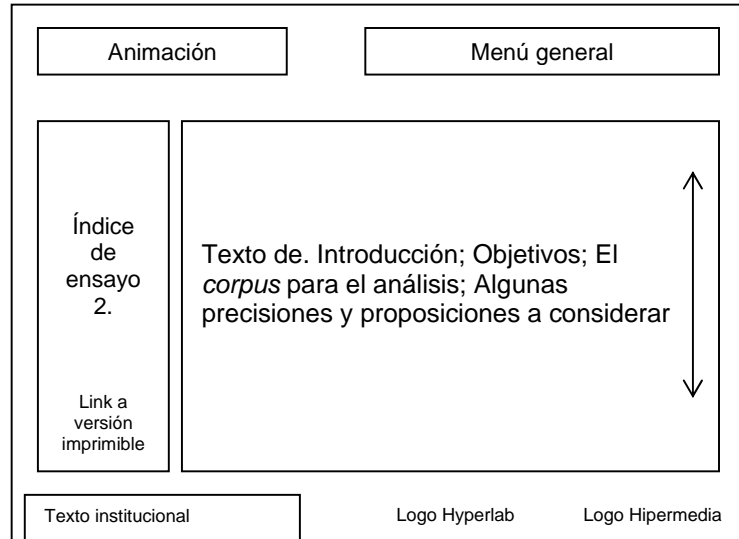
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* 8 subtítulos

del índice de ensayo 1, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



**Pantalla de La lectura semiótica de las fotografías**

*No. sección:* 300002.2

*No. de pantalla:* 23

*Nivel:*3

*Nombre:* lecturasemiotica

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.  
(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 2

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

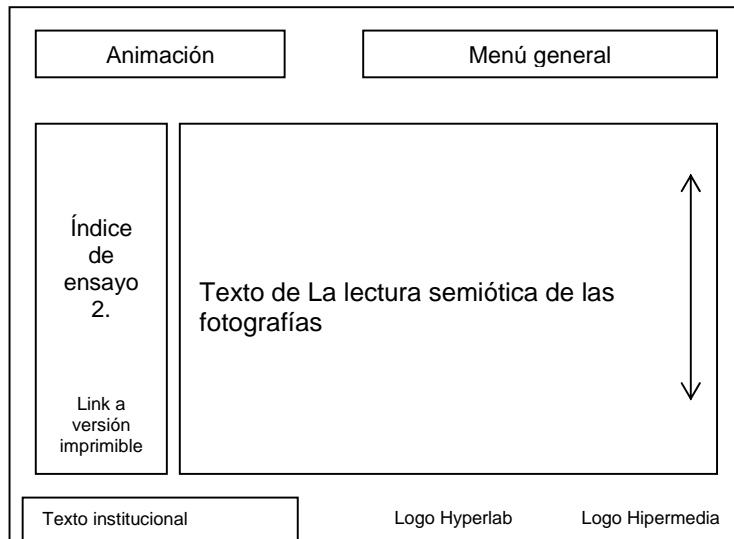
hiperligas a págs. web.

*Salida a pantalla:* 8 subtítulos

del índice de ensayo 2, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



**Pantalla de La lectura semiótica del significante fotográfico**

*No. sección:* 300002.3

*No. de pantalla:* 24

*Nivel:*3

*Nombre:*

lectsemioticadelsignificantefotog

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf;

RG-1.html; RG-6.html;

RG-7.html; RG-8.html;

RG-9.html; RG-2.html;

RG-3.html; RG-4.html;

RG-5.html; RG-10.html;

RG-11.html; RG-1.html;

RG-6.html; RG-7.png;

RG-8.html; RG-11.html.

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

Lectse1.jpg; RG-1.png;

RG-6.png; RG-7.png;

RG-8.png; RG-9.png;

RG-2.png; RG-3.png;

RG-4.png; RG-5.png;

RG-10.png; RG-11.png;

RG-1.png; RG-6.png;

RG-7.png; RG-8.png;

RG-11.png

*Botones de acción:* Ver

animaciones de la 2 a la 12. (16 enlaces a ventanas secundarias).

Menú gral. (zona activa con

hipertexto). Texto del índice de

ensayo 2 (hipertexto). UNAM,

CEC-FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con enlace a págs. web.

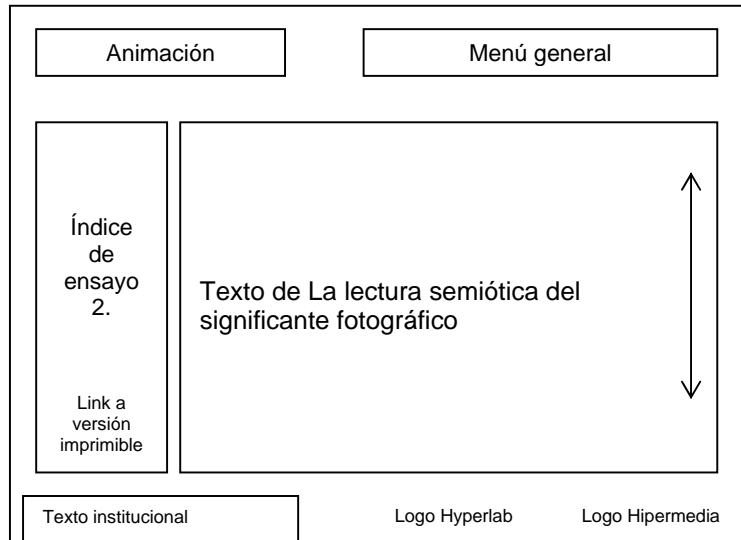
*Salida a pantalla:* 8 subtítulos del

índice de ensayo 2, 16 ventanas

secundarias de animación,

índice gral., presentación, el

autor, índice animaciones, salida



**Pantalla de Para una lectura semiótica del plano del contenido**

*No. sección:* 300002.4

*No. de pantalla:* 25

*Nivel:*3

*Nombre:*

lecturasemioticaplanocontenido

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

HB-1.png a HB-7.png;

AVC-6.png; AVC-7.png;

AVC-10.png a AVC-14.png;

AVC-1.png; AVC-2-1.png;

AVC-7.png; lectur8.jpg;

AVC-3.png; AVC-4.png;

AVC-14.png; HB-1.png;

AVC-5.png; AVC-14.png;

HB-6.png; AVC-4.png;

AVC-5.png; Diagrama2.jpg

*Botones de acción:* menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 2

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

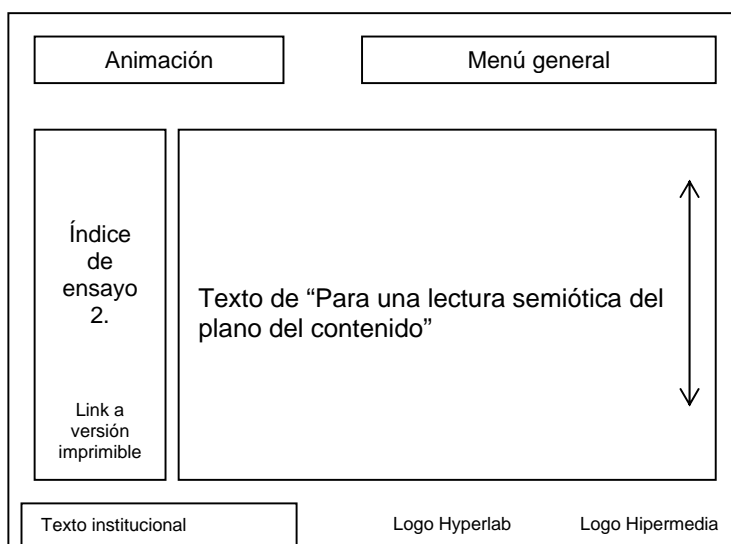
enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* 8 subtítulos

del índice de ensayo 2, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



### Pantalla de Conclusiones

*No. sección:* 300002.5

*No. de pantalla:* 26

*Nivel:*3

*Nombre:* conclusiones

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 2

(hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS,

Logotipo Hyperlab e Hipermedia

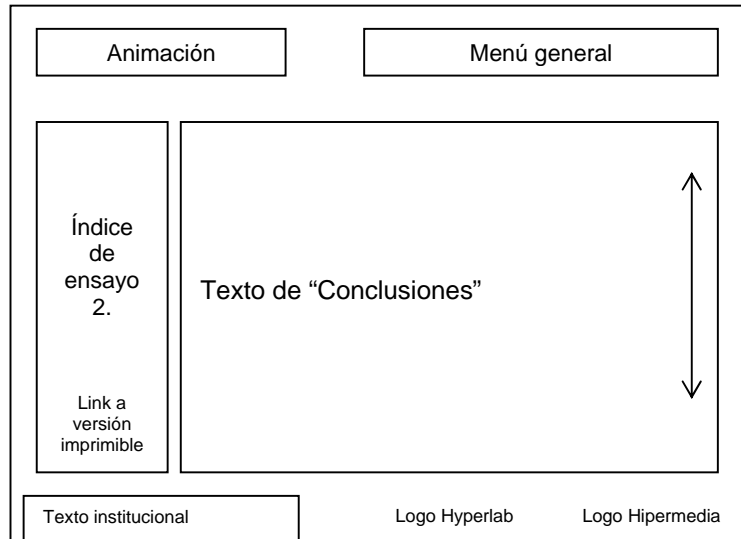
Ediciones con enlace a págs. web.

*Salida a pantalla:* 8 subtítulos

del índice de ensayo 2, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



### Ensayo 3. "El hombre en la encrucijada de dos caminos": Elementos para una semiótica pictórica (Un mural de Diego Rivera)

#### Pantalla de "El hombre en la encrucijada de dos caminos": Elementos para una semiótica pictórica (Un mural de D. Rivera) Presentación

*No. sección:* 300003.1

*No. de pantalla:* 28

*Nivel:*3

*Nombre:* presentacion

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 3

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

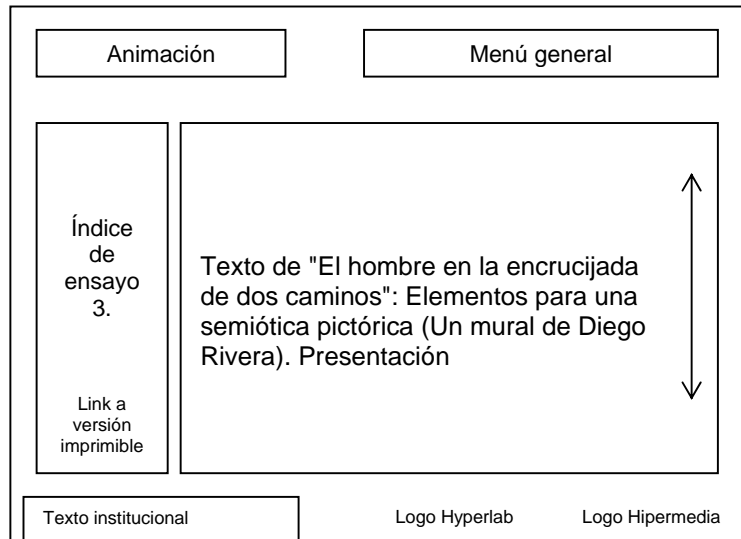
hiperligas a págs. web.

*Salida a pantalla:* 7 subtítulos

del índice de ensayo 3, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



### Pantalla de Una definición semiótica

No. sección: 300003.2

No. de pantalla: 29

Nivel:3

Nombre: Definición Semiótica

Fondo: negro

Animación: banner.swf

Imágenes: logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

Diagrama-1.jpg

Botones de acción: menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 3

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

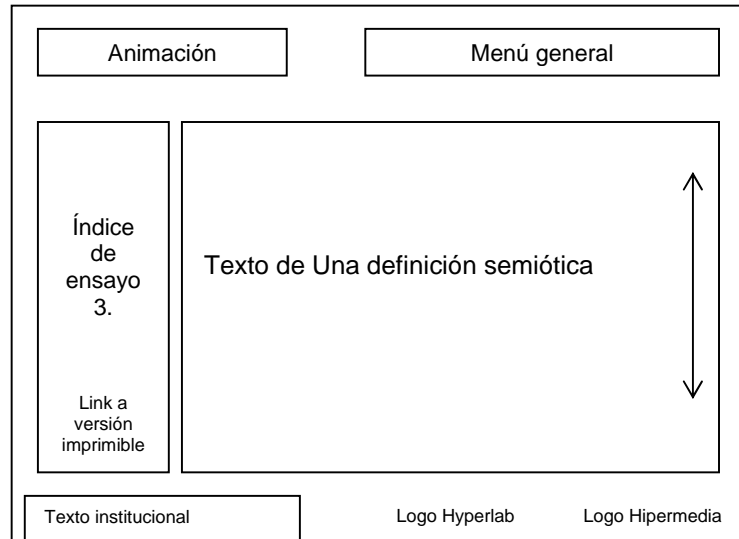
hiperligas a págs. web.

Salida a pantalla: 7 subtítulos

del índice de ensayo 3, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



### Pantalla De la semiótica visual

No. sección: 300003.3

No. de pantalla: 30

Nivel:3

Nombre: Semiótica Visual

Fondo: negro

Animación: banner.swf

Imágenes: logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

Diagrama-2.jpg;

Diagrama-3.jpg;

Diagrama-4.jpg

Botones de acción: menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 3

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

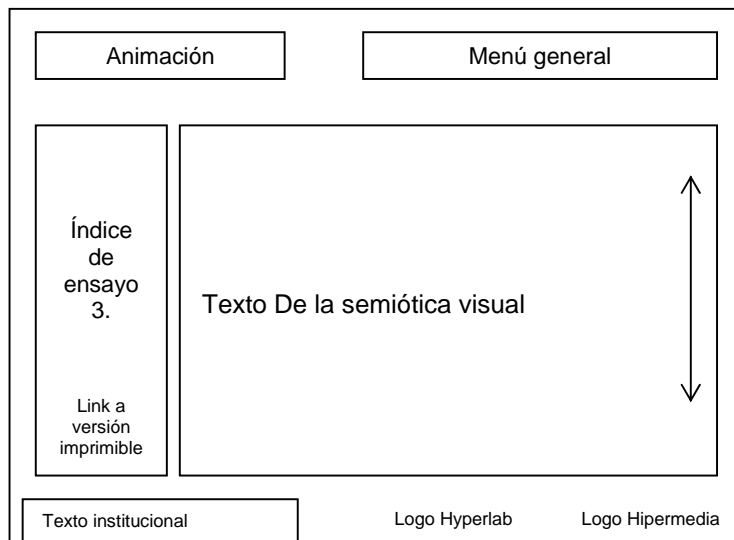
hiperligas a págs. web.

Salida a pantalla: 7 subtítulos

del índice de ensayo 3, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida.



**Pantalla de "El hombre en la encrucijada" una lectura semiótica del significante visual. El mural de Diego Rivera, en el Palacio de Bellas Artes**

*No. sección:* 300003.4

*No. de pantalla:* 31

*Nivel:* 3

*Nombre:*

hombre\_en\_la\_encrucijada

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf;

animacion13.html a

animacion17.html.

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

image002.gif;

diagrama-5.jpg

*Botones de acción:* menú

gral. (zona activa con hipertexto). Texto del índice de ensayo 3 (hipertexto).

UNAM, CEC-FCPyS, Logotipo

Hyperlab e Hipermedia

Ediciones con hiperligas a

págs. web.

*Salida a pantalla:* 7

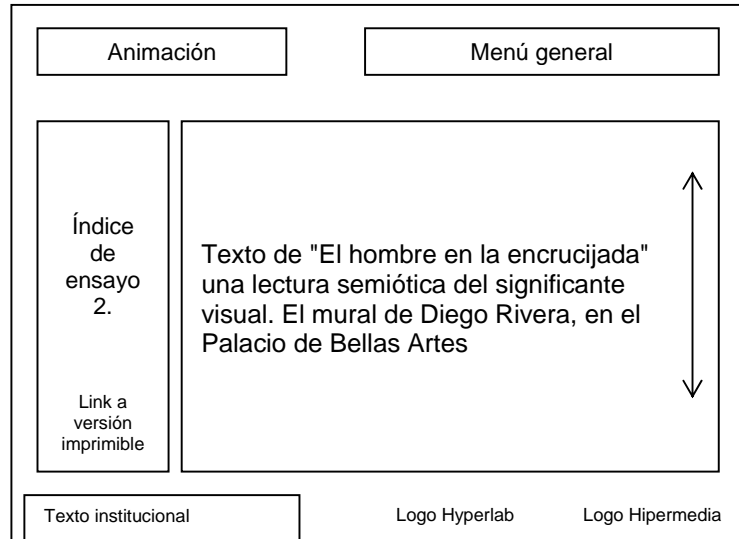
subtítulos del índice de

ensayo 3, 5 ventanas

secundarias, índice gral.,

presentación, el autor,

índice animaciones, salida



**Pantalla de El plano del contenido: "la encrucijada del hombre..." y del analista**

*No. sección:* 300003.5

*No. de pantalla:* 32

*Nivel:*3

*Nombre:* planodecontenido

*Fondo:* Negro

*Animación:* banner.swf;

animacion13.html;

animacion18.html;

animacion19.html;

animacion16.html.

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

esquema A.jpg;

esquema B.jpg;

esquema C.jpg;

diagrama-6.jpg;

cutura-naturaleza.jpg;

diagrama-7.jpg;

vida-muerte.jpg.

*Botones de acción:* Menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 3

(hipertexto). UNAM, CEC-

FCPyS, Logotipo Hyperlab e

Hipermedia Ediciones con

hiperligas a págs. web.

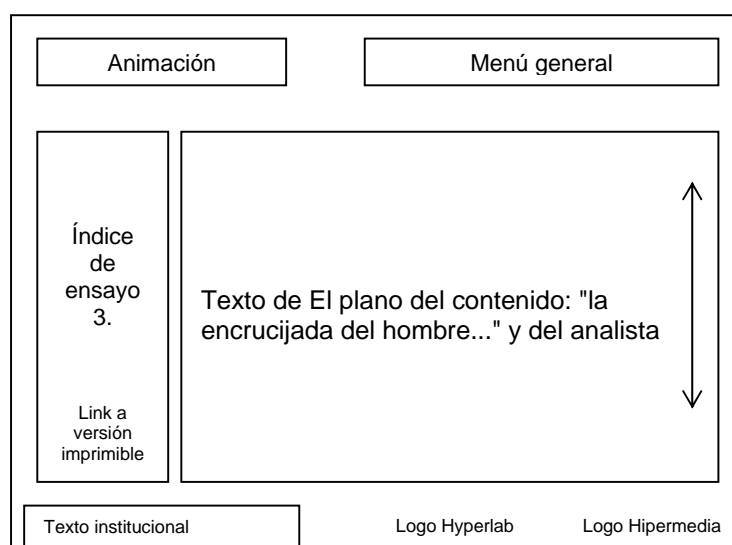
*Salida a pantalla:* 7 subtítulos

del índice de ensayo 3, 4

ventanas secundarias, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida





**Pantalla de Corolario: Los motivos marginales o la revolución como *toile de fond***

*No. sección:* 300003.6

*No. de pantalla:* 33

*Nivel:*3

*Nombre:* corolariolosmotivos

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 3

(hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS,

Logotipo Hyperlab e Hipermedia

Ediciones con hiperligas a págs.

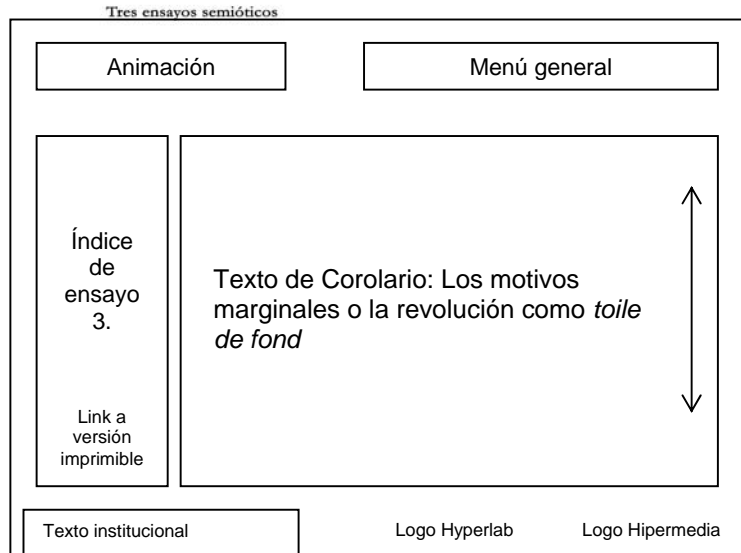
web.

*Salida a pantalla:* 7 subtítulos

del índice de ensayo 3, índice

gral., presentación, el autor,

índice animaciones, salida



**Pantalla de La lógica narrativa del mural**

*No. sección:* 3000003.7

*No. de pantalla:* 34

*Nivel:*3

*Nombre:* logicanarrativa

*Fondo:* negro

*Animación:* banner.swf

*Imágenes:* logoHyperlab.png;

logoHypermedia.png;

*Botones de acción:* menú gral.

(zona activa con hipertexto).

Texto del índice de ensayo 3

(hipertexto). UNAM, CEC-FCPyS,

Logotipo Hyperlab e Hipermedia

Ediciones con hiperligas a págs.

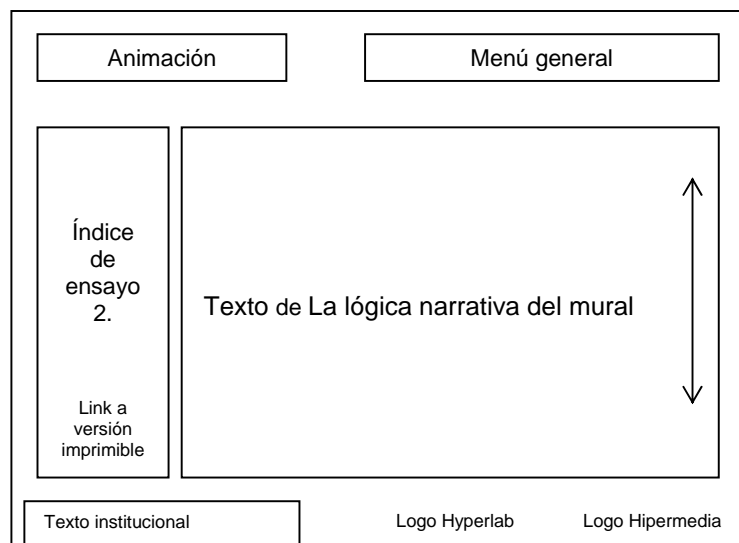
web.

*Salida a pantalla:* 7 subtítulos

del índice de ensayo 3, índice

gral., presentación, el autor,

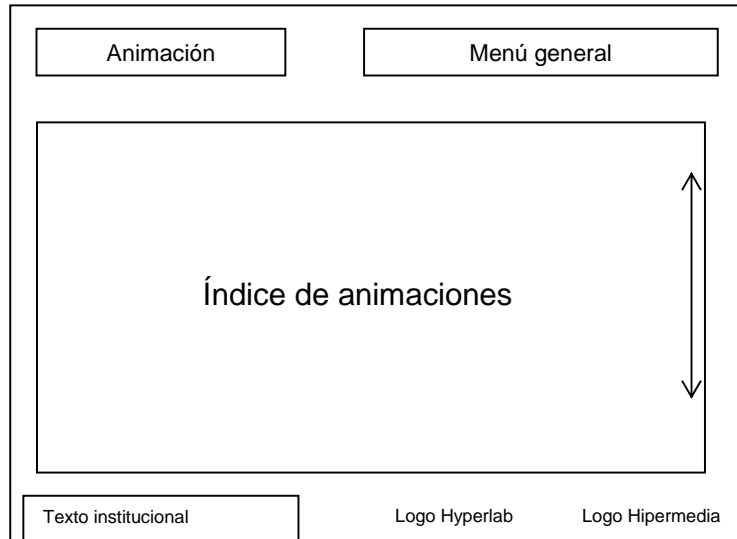
índice animaciones, salida.



## Índice de Animaciones

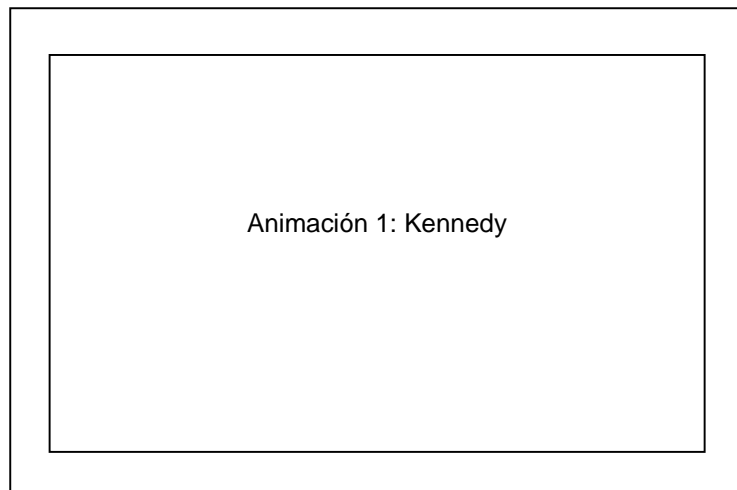
### Pantalla de Índice Animaciones

*No. sección:* 400000  
*No. de pantalla:* 11  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animaciones  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf  
*Imágenes:*  
logoHyperlab.png;  
logoHypermedia.png;  
*Botones de acción:* menú  
gral. (zona activa con  
hipertexto). Texto del  
índice de animaciones  
(hipertexto). UNAM, CEC-  
FCPyS, Logotipo Hyperlab  
e Hipermedia Ediciones  
con enlace a págs. web.  
*Salida a pantalla:* 19  
ventanas secundarias,  
índice gral., presentación,  
el autor, índice  
animaciones, salida



### Pantalla Animación 1

*No. sección:* 400001  
*No. de pantalla:* 11-A  
*Nivel:*4  
*Nombre:* Kennedy  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
Kennedy.swf  
*Imágenes:* esquema y  
portada de revista *Paris  
Match*  
*Botones de acción:*  
minimizar, maximizar,  
salida  
*Salida a pantalla:* no



### Pantalla Animación 2

*No. sección:* 400002  
*No. de pantalla:* 11-B  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-1  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-1.swf  
*Imágenes:* RG-1.png  
*Botones de acción:*  
minimizar, maximizar,  
salida  
*Salida a pantalla:* no



### Pantalla Animación 3

*No. sección:* 400003  
*No. de pantalla:* 11-C  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-6  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-6.swf  
*Imágenes:* RG-6.png  
*Botones de acción:*  
minimizar, maximizar,  
salida  
*Salida a pantalla:* no



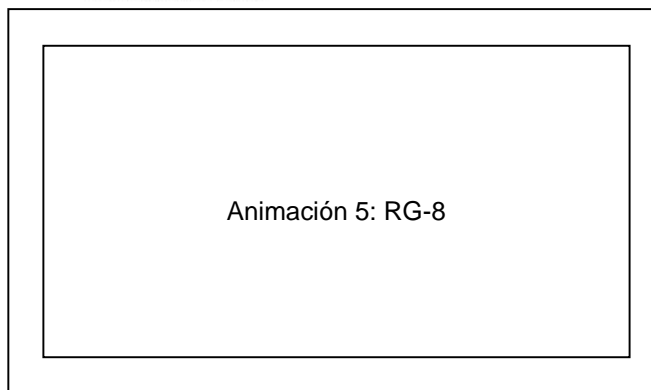
### Pantalla Animación 4

*No. sección:* 400004  
*No. de pantalla:* 11-D  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-7  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-7.swf  
*Imágenes:* RG-7.png  
*Botones de acción:*  
minimizar, maximizar,  
salida  
*Salida a pantalla:* no



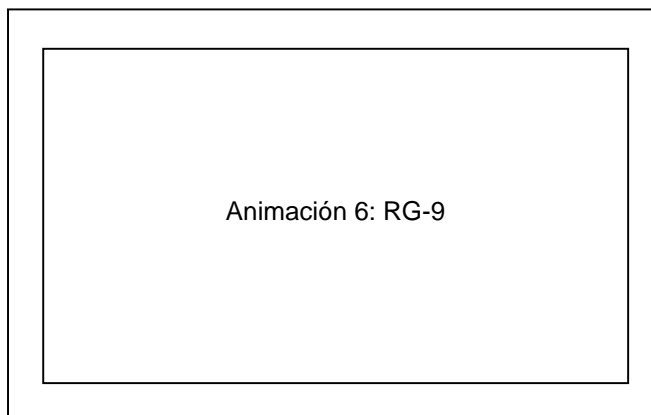
### Pantalla Animación 5

*No. sección:* 400005  
*No. de pantalla:* 11-E  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-8  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-8.swf  
*Imágenes:* RG-8.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



### Pantalla Animación 6

*No. sección:* 400006  
*No. de pantalla:* 11-F  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-9  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-9.swf  
*Imágenes:* RG-9.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



### Pantalla Animación 7

*No. sección:* 400007  
*No. de pantalla:* 11-G  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-2  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-2.swf  
*Imágenes:* RG-2.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



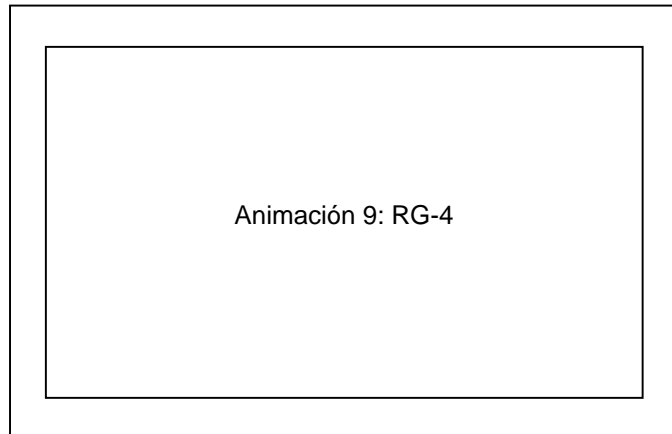
### Pantalla Animación 8

*No. sección:* 400008  
*No. de pantalla:* 11-H  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-3  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-3.swf  
*Imágenes:* RG-3.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



### Pantalla Animación 9

*No. sección:* 400009  
*No. de pantalla:* 11-I  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-4  
*Fondo:* Negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-4.swf  
*Imágenes:* RG-4.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



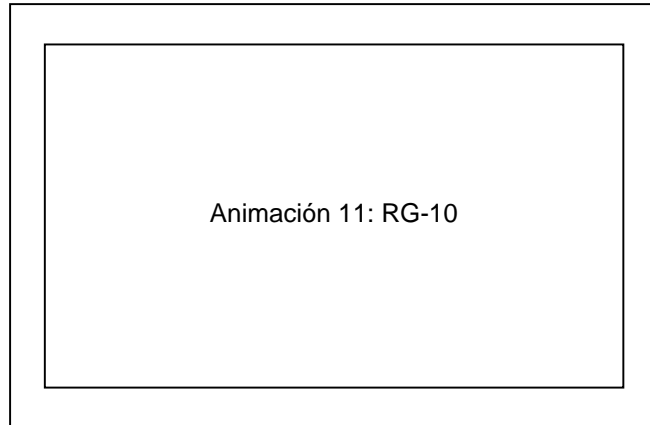
### Pantalla Animación 10

*No. sección:* 400010  
*No. de pantalla:* 11-J  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-5  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-5.swf  
*Imágenes:* RG-5.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



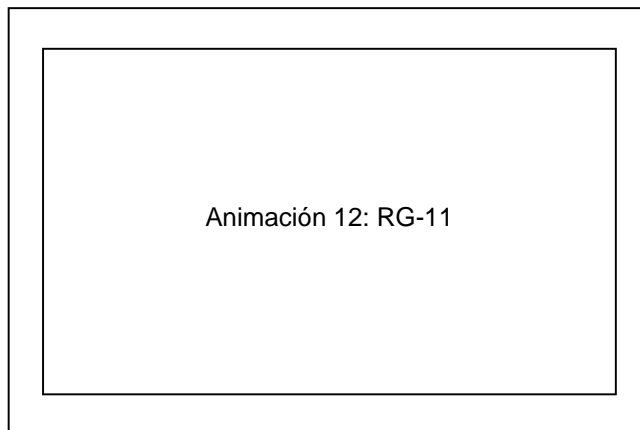
### Pantalla Animación 11

*No. sección:* 400011  
*No. de pantalla:* 11-K  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-10  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-10.swf  
*Imágenes:* RG-10.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



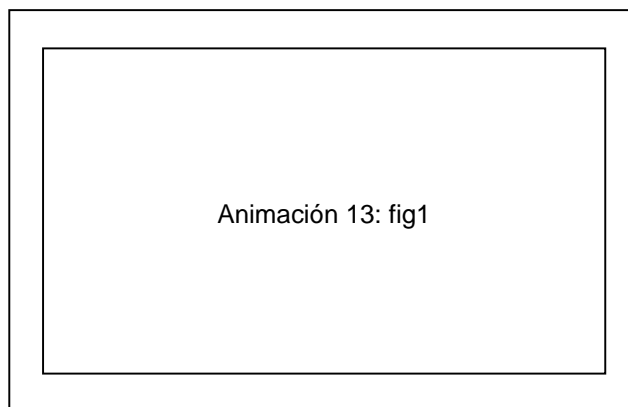
### Pantalla Animación 12

*No. sección:* 400012  
*No. de pantalla:* 11-L  
*Nivel:*4  
*Nombre:* RG-11  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
RG-11.swf  
*Imágenes:* RG-11.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



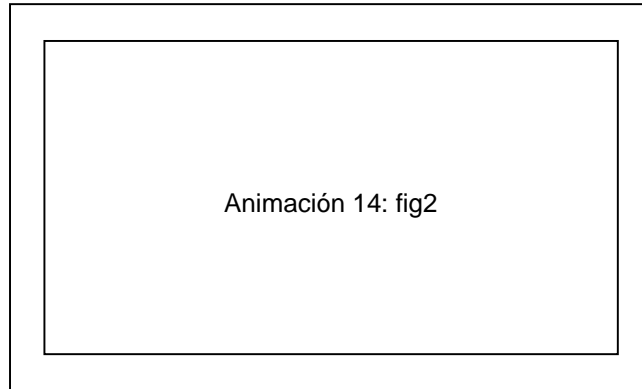
### Pantalla Animación 13

*No. sección:* 400013  
*No. de pantalla:* 11-M  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animacion13  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
fig1.swf  
*Imágenes:* fig1.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



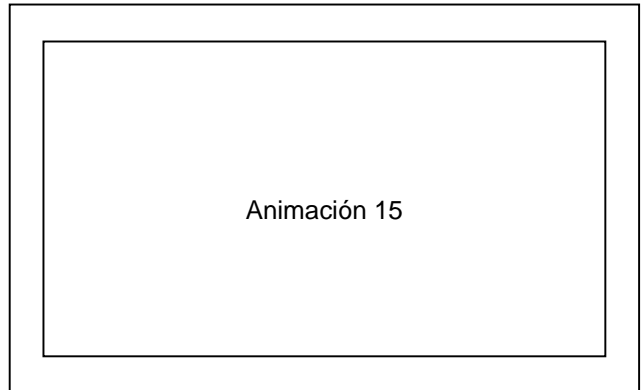
**Pantalla Animación 14**

*No. sección:* 400014  
*No. de pantalla:* 11-N  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animacion14  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
fig2.swf  
*Imágenes:* fig2.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



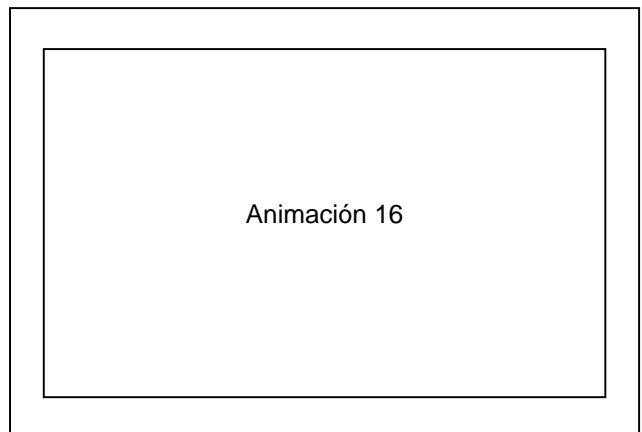
**Pantalla Animación 15**

*No. sección:* 400015  
*No. de pantalla:* 11-Ñ  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animacion15  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
Animacionmural3.swf  
*Imágenes:* mural.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



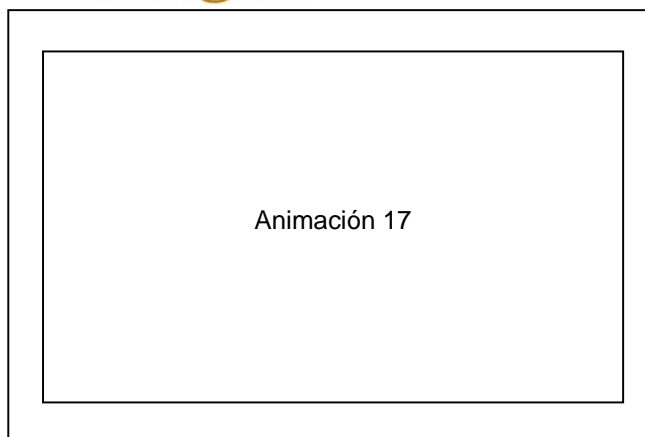
**Pantalla Animación 16**

*No. sección:* 400016  
*No. de pantalla:* 11-O  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animacion16  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
Animacionmural4.swf  
*Imágenes:* mural.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



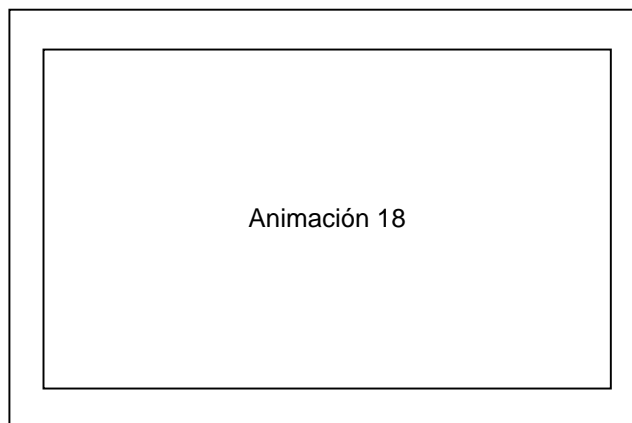
### Pantalla Animación 17

*No. sección:* 400017  
*No. de pantalla:* 11-P  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animacion17  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
Animacionmural1-A.swf  
*Imágenes:* mural.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



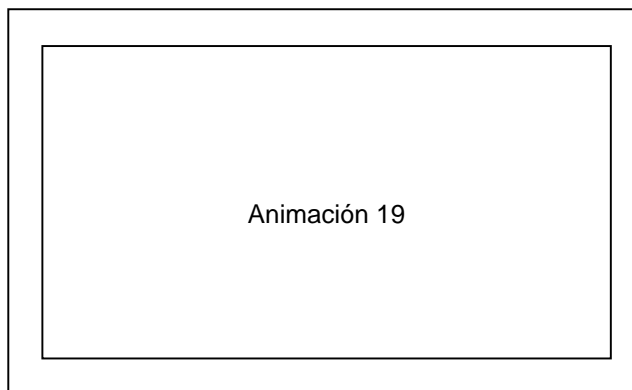
### Pantalla Animación 18

*No. sección:* 400018  
*No. de pantalla:* 11-Q  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animacion18  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
Animacionmural2-A.swf  
*Imágenes:* mural.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no



### Pantalla Animación 19

*No. sección:* 400019  
*No. de pantalla:* 11-R  
*Nivel:*4  
*Nombre:* animacion19  
*Fondo:* negro  
*Animación:* banner.swf,  
Animacionmural1-B.swf  
*Imágenes:* mural.png  
*Botones de acción:* minimizar,  
maximizar, salida  
*Salida a pantalla:* no





**LISTA DE IMÁGENES Y ANIMACIONES**

No	Archivo	Pantalla o Sección	Tipo	Uso	Descripción
1	sentidoimagen.swf	P1 /introducción	animación	Introducción	Animación tipo flash
2	logoHyperlab.png	P1- final /introducción	Imagen zona activa	Zona activa/link	Imagen fija con link a pág. web, aparece permanente en todas las pantallas, excepto nuevas
3	logoHypermedia.png	P1-final /introducción	Imagen zona activa	Zona activa/link	Imagen fija, aparece permanente en todas las pantallas, excepto nuevas
4	banner.swf	P2	animación	membrete	Animación tipo flash aparece permanente en todas las pantallas, excepto nuevas
5	cuadro semiotico.jpg	p-5/ presentación	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
6	Introd1.jpg	P6/ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija a la derecha entre texto
7	Introd2.jpg	P-6/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija a la izquierda entre texto
8	Diagrama A.jpg	P-6/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
9	Diagrama B.jpg	P-7/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
10	Diagrama C1.jpg	P-7/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
11	Diagrama D.jpg	P-8/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
12	Diagrama E.jpg	P-8/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
13	Diagrama F.jpg	P-8/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
14	elfoto13.jpg	P-10 / ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija después del título
15	elfoto14.gif	P-10/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
16	Kennedy.html	P-10-A/ ensayo1	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana

No	Archivo	Pantalla o Sección	Tres ensayos semióticos Tipo	Uso	Descripción
17	elfoto15.gif	P-10/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
18	Diagrama G. jpg	P-10/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
19	Diagrama H. jpg	P-10/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
20	Diagrama I. jpg	P-10/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
21	Diagrama J. jpg	P-11/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
22	Diagrama K. jpg	P-11/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
23	Diagrama K-A. jpg	P-11/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
24	eltitu2.gif	P-13/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
25	eltitu3.jpg	P-13/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
26	Diagrama M. jpg	P-14/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
27	Diagrama N. jpg	P-14/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
28	Diagrama O. jpg	P-14/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
29	Diagrama P. jpg	P-15/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija a la derecha entre texto
30	Diagrama Q-1. jpg	P-15/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija a la izquierda entre texto
31	Diagrama Q-2. jpg	P-15/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija a la derecha entre texto
32	Diagrama Q-3. jpg	P-15/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija a la izquierda entre texto
33	Diagrama R. jpg	P-16/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
34	Diagrama S. jpg	P-16/ ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
35	Diagrama T. jpg	P-16 / ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija a la izquierda entre texto
36	Diagrama U. jpg	P-16 / ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
37	Diagrama V. jpg	P-16 / ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
38	Diagrama W. jpg	P-18 / ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
39	Diagrama Y. jpg	P-20 / ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
40	Diagrama Z. jpg	P-20 / ensayo1	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto

No	Archivo	Pantalla o Sección	Tipo	Uso	Descripción
41	Lectse1.jpg	p-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
42	RG-1.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
43	RG-1.html	P-24-A / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
44	RG-6.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
45	RG-6.html	P-24-B / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
46	RG-7.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
47	RG-7.html	P-24-C /ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
48	RG-8.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
49	RG-8.html	P-24-D /ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
50	RG-9.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
51	RG-9.html	P-24-E /ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
52	RG-2.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
53	RG-7.html	P-24-F/ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
54	RG-3.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
55	RG-3.html	P-24-G / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
56	RG-4.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
57	RG-4.html	P-24-H /ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
58	RG-5.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
59	RG-5.html	P-24-I / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
60	RG-10.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
61	RG-10.html	P-24-J / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
62	RG-11.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto

No	Archivo	Pantalla o Sección	Tipo	Uso	Descripción
63	RG-11.html	P-24-K / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
64	RG-1.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
65	RG-1.html	P-24-L / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
66	RG-6.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
67	RG-6.html	P-24-M / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
68	RG-7.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
69	RG-7.html	P-24-N / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
70	RG-8.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
71	RG-8.html	P-24-O / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
72	RG-11.png	P-24 / ensayo2	Imagen fija	Ilustración	Imagen fija entre texto
73	RG-11.html	P-24-P / ensayo2	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
74	HB-1.png	P-25 / ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
75	HB-2.png	P-25 / ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
76	HB-3.png	P-25/ ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
77	HB-4.png	P-25/ ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
78	HB-5.png	P-25/ ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
79	HB-6.png	P-25/ ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
80	HB-7.png	P-25/ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
81	AVC-6.png	P-25/ ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
82	AVC-7.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
83	AVC-10.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
84	AVC-12.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
85	AVC-11.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
86	AVC-13.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto

No.	Archivo	Pantalla o Sección	Tipo	Uso	Descripción
87	AVC-14.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
88	AVC-1.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
89	AVC-2-1.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
90	AVC-7.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
91	lectur8.jpg	P-25 / ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
92	AVC-3.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
93	AVC-4.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
94	AVC-14.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
95	HB-1.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
96	AVC-5.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
97	AVC-14.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
98	HB-6.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
99	AVC-4.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
100	AVC-5.png	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
101	Diagrama2.jpg	P-25 /ensayo2	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
102	Diagrama-1.jpg	P-29 /ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
103	Diagrama-2.jpg	P-30/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
104	Diagrama-3.jpg	P-30/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
105	Diagrama-4.jpg	P-30/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
106	image002.gif	P-31 /ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija antes de texto
107	animacion13.html	P-31-A/ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
108	animacion14.html	P-31-B/ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
109	animacion15.html	P-31-C/ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
110	animacion16.html	P-31-D/ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana

No.	Archivo	Pantalla o Sección	Tipo	Uso	Descripción
111	animacion17.html	P-31-E/ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
112	diagrama-5. jpg	P-31/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
113	esquema A. jpg	P-32/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
114	esquema B. jpg	P-32/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
115	esquema C. jpg	P-32/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
116	esquema D. jpg	P-32/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
117	diagrama-6. jpg	P-32/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
118	cutura-naturaleza. jpg	P-32/ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
119	animacion13.html	P-32-A /ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
120	animacion18.html	P-32-B /ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
121	animacion19.html	P-32-C /ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
122	animacion16.html	P-32-D /ensayo3	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
123	diagrama-7.jpg	P-32 /ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
124	vida-muerte. jpg	P-32 /ensayo3	Imagen fija	Explicativo	Imagen fija entre texto
125	Kennedy.html	P-11-A / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
126	RG-1.html	P-11-B / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
127	RG-6.html	P-11-C / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
128	RG-7. html	P-11-D / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
129	RG-8.html	P-11-E / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
130	RG-9.html	P-11-F / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
131	RG-2.html	P-11-G / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana

No.	Archivo	Pantalla o Sección	Tipo	Uso	Descripción
132	RG-3.html	P-11-H / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
133	RG-4. html	P-11-I / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
134	RG-5.html	P-11-J / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
135	RG-10.html	P-11-K / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
136	PG-11.html	P-11-L / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
137	animación13. html	P-11-M / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
138	animacion14.html	P-11-N / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
139	animacion15.html	P-11-N / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
140	animacion16.html	P-11-O / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
141	animacion17.html	P-11-P / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
142	animacion18.html	P-11-Q / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
143	animacion19.html	P-11-R / índice de animaciones	Animación	Ilustración de análisis	Animación despliega nueva ventana
144	P5.html	P-37 / salida	Animación	Salida	Animación con créditos en ventana final



**Rafael Reséndiz Rodríguez**

**el  
sentido  
de la  
imagen**

Tres ensayos semióticos



... le regard n'est jamais naïf,  
ni l'intention jamais pure...

A.J. Greimas

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES  
CENTRO DE ESTUDIOS DE LA COMUNICACIÓN



## **EL SENTIDO DE LA IMAGEN\*** **TRES ENSAYOS SEMIÓTICOS**

Autor: Dr. Rafael Reséndiz Rodríguez.

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**© Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.**

**Coordinación del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación**

**HYPERLAB, Laboratorio de Infografía e Interactividad.**

**HyperMedia Ediciones. 2003**

Editora multimedia: Lizbeth Beristáin Ángeles

Corrección y Diseño Editorial: Ivonne Karen Cuevas Vega, Sonia Peña Ortiz.

Infografía: Lizbeth Beristáin y Erin Arana Hernández

Animación: Rodolfo Alanís González, Luis Manuel Ortiz Paredes, Ana Laura García Castillo.

Diseño Gráfico Promocional: Noe Isaac Becerril Vega.



ediciones

## AGRADECIMIENTOS

El Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación, de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, de la UNAM, ha sido un espacio tradicional para la enseñanza, la investigación y la difusión del conocimiento en comunicación. Como resultado de ese proceso, este trabajo conjunta el esfuerzo cognitivo e instrumental de los saberes y habilidades de un grupo multidisciplinario para la construcción de este producto.

El trabajo intelectual se circunscribe en la semiótica visual, como parte de la semiótica general, que en su momento impulsara el Grupo de Investigaciones Semio-lingüísticas, adscrito al CNRS, en París. La primera parte de esta edición electrónica (**Semiótica de la fotografía**) es el último apartado de la tesis de doctorado del autor, la que bajo el nombre de *Apporche d'une lectura sémiotique d'un discours scripto-visuel*, fue presentada en 1983, en la Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales, y que hasta la fecha ha permanecido inédito.

La segunda parte, **Imágenes de la Revolución** (publicado en el texto *Semiótica, Comunicación y Cultura*, FCPyS, UNAM, 1991), es resultado de la aplicación de las mismas categorías de análisis semiótico precedente, a imágenes de la Revolución Mexicana, que hoy forma parte de la memoria iconográfica de los mexicanos. La tercera parte, **“El hombre en la encrucijada de dos caminos”**: elementos para una semiótica pictórica (publicado en *Imágenes: de los primates a la inteligencia artificial*, IIS-UNAM, Colmex, 1992), es el análisis semiótico de las formas de la expresión y el contenido del mural de Diego Rivera, en el Palacio de Bellas Artes.

Cada uno de estos tres ensayos semióticos fue producto del trabajo realizado por el autor, en el marco de la enseñanza y la investigación, en el Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación, con la idea de ser productos editoriales convencionales. La necesidad de una exposición clara y didáctica nos obligó a presentarlo en esta edición infográfica e interactiva, con el propósito de ser más contundentes en los procesos de análisis y en la exposición de los resultados.

Las referencias visuales que se exponen (fotos de Kennedy; fotos de Romualdo García y Mural de Rivera) poseen una interfaz que permite entender la reconstrucción del discurso visual, con el fin de demostrar categorías básicas del análisis. El “lector” podrá encontrar en esa interactividad elementos para la comprensión de las indagaciones exploradas en las imágenes.

Este trabajo quiere rendir homenaje a A.J. Greimas, sin cuyo proyecto científico hubiera sido imposible explorar estos “grandeurs de sens”, y a Jean Marie Floch, quien nos introdujo en los caminos de las redes relacionales de los planos de la expresión y del contenido de lo visual. Ambos enseñan hoy al Creador los caminos de la Semiótica General y de la Semiótica Visual, respectivamente.

En su aspecto material, este trabajo agradece al grupo de jóvenes estudiantes y egresados de la carrera de ciencias de la comunicación, de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, de la UNAM, cuyos nombres y responsabilidades figuran más abajo, y sin quienes la presentación final de este producto hubiera sido imposible. A todos ellos, muchas gracias por su entusiasmo y su entrega desinteresada, en el espacio del *Hyperlab: Laboratorio de infografía e interactividad*, del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación:

Lizbeth Beristáin Ángeles: Edición interactiva e infografía.  
Ivonne Karen Cuevas Vega, Sonia Peña Ortiz: Corrección y Diseño Editorial.  
Erin Arana Hernández: Infografía  
Rodolfo Alanís González, Luis Manuel Ortiz Paredes y  
Ana Laura García Castillo: Animación  
Noé Isaac Becerril Vega: Diseño gráfico promocional.

HYPER MEDIA  
ediciones

## ÍNDICE

Agradecimientos.....	3
Presentación.....	7
<b>Semiótica de la fotografía.....</b>	<b>16</b>
Introducción. De la semiótica general a la semiótica visual (y escrito-visual)...	16
La semiótica en el marco del análisis del sentido y la significación.....	22
De la semiótica visual.....	24
Elementos para el análisis de una semiótica sincrética escrito visual.....	28
El Foto-Reportaje (Una interpretación semiótica). El caso de <i>Paris-Match</i> .....	32
La portada de Paris-Match: "Mort de Kennedy", No. 764, 30 de noviembre de 1963.....	33
El plano de la expresión.....	33
El plano del contenido.....	40
La narratividad y la dimensión poética del enunciado.....	51
El título interno del reportaje (pp. 66-67). La primer doble página " <i>Muerto al servicio de su país</i> ".....	57
Análisis de la dimensión plástica del relato.....	60
El significante plástico.....	63
Análisis de la dimensión semántica.....	65
A propósito del topos gráfico.....	73
El encabezado.....	73
Análisis semántico-lexical del titular: <i>Le destin fulgurant de John Kennedy. Mort au service de son pays</i> .....	74
A propósito del artículo o texto de acompañamiento.....	80
Conclusiones.....	82

<b>Imágenes de la Revolución (Una lectura semiótica de la fotografía documental).....</b>	<b>87</b>
Introducción.....	87
Objetivos.....	89
El corpus para el análisis.....	89
Algunas precisiones y proposiciones a considerar.....	90
La lectura semiótica de las fotografías.....	95
La lectura semiótica del significante fotográfico.....	96
Para una lectura semiótica del plano del contenido.....	103
Conclusiones.....	119
<b>"El hombre en la encrucijada de dos caminos": Elementos para una semiótica pictórica (Un mural de Diego Rivera).....</b>	<b>121</b>
Presentación.....	121
Una definición semiótica.....	122
De la semiótica visual.....	125
"El hombre en la encrucijada" una lectura semiótica del significante visual. El mural de Diego Rivera, en el Palacio de Bellas Artes.....	129
El plano del contenido: "la encrucijada del hombre..." y del analista.....	137
Corolario: Los motivos marginales o la revolución como <i>toile de fond</i> .....	148
La lógica narrativa del mural.....	150
<b>Bibliografía.....</b>	<b>153</b>

## PRESENTACIÓN

*Le regard n'est jamais  
naïf, ni l'intention  
jamais pure...*  
(La mirada nunca es  
ingenua, ni la intención  
jamás es pura...)  
[A. J. Greimas]



¿Es factible conocer el sentido de la imagen cuando ésta tiene la posibilidad de construir —como cualquier otro discurso— su propio referente al interior del universo bidimensional? ¿Es posible definir un método que permita analizar la “ilusión de realidad” (la iconicidad) que provoca lo semejante o lo parecido de los objetos y los sujetos representados en la imagen? ¿Es posible entender el sentido de la imagen cuando ésta tiende a evocar en el espectador significados diferentes? ¿El significado de las imágenes está generado solamente a partir de la organización plástica, figurativa y poética en su interior?

A estas cuestiones intentamos dar una respuesta en las páginas que siguen. “No es una imagen justa —dice Godard— es justo una imagen”. Y podríamos agregar que no es justa, porque “la mirada nunca es ingenua, ni la intención jamás es pura”, como acota Greimas.

Los tres ensayos semióticos que se presentan a continuación disertan sobre el **sentido de la imagen**. Son el resultado de tres momentos diferentes en el estudio de la generación del sentido y la significación, a través del análisis de distintas semióticas visuales.



El primer trabajo es parte de una investigación amplia sobre aquello que se denomina una semiótica sincrética. El objeto de estudio estuvo constituido por un reportaje fotográfico que, según nosotros, fue estructurado para contar una historia, a través de una infinidad de estrategias discursivas propias de un lenguaje escrito-visual. “Mort de Kennedy” fue un reportaje que se publicó en un total de 66 páginas, en la revista francesa *Paris-Match*, el 30 de noviembre de 1963, es decir, una semana después del magnicidio.

Varias fueron las razones que animaron a este estudio. Primeramente, el interés por estudiar la generación de la significación en una semiótica que poseía dos lenguajes de manifestación diferentes: uno escrito (encabezados, artículos) y otro visual (las fotografías, pero también el diseño grafémico).

En segundo lugar, apareció un marcado interés por abordar el mundo del sentido de la imagen a través de la fotografía, sobre todo cuando dicho reportaje, en total blanco y negro, era presentado con un retrato de estudio de Kennedy, también en blanco y negro (en una publicación que ya usaba ampliamente el color), a la que curiosamente Barthes alguna vez hizo alusión para justificar sus procedimientos de connotación, en el *Mensaje fotográfico*, texto de la semiología de los sesentas, del siglo pasado. Curiosamente, desde ese artículo hasta *La chambre claire*, Barthes no desarrolló un método de análisis que permitiera leer la imagen de otra manera que no fuera a partir de la mera intuición.

ediciones

El tercer motivo para aproximarnos al mundo del sentido de la imagen fotográfica fue lo que a principios de los ochenta el grupo *Les cahiers de la photographie* empezó a desarrollar la “deslumbrante” teoría fotográfica. Los Gilles Mora, Phillipe Dubois, François Soulage, etc., inauguraban una reflexión harto interesante donde —a nuestro juicio— la semiótica visual tenía mucho que decir, muy a pesar de los miembros de los *cahiers*.

Del análisis semiótico total sobre este reportaje [*Approches d’une lecture sémiotique d’un discours scripto-visuel*, Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales, Paris, 1983, 250 pp.], rescatamos la última parte que se refiere solamente al análisis de la portada y de la primera doble página o inicio del reportaje (pp. 66-67), con el fin de poner en funcionamiento el método expuesto en el mencionado trabajo.

El segundo texto: *Imágenes de la Revolución*, es subsecuente en el tiempo y en el espacio del análisis de *Paris-Match*. En él se pretende instrumentar una categoría propuesta en el primer trabajo: la oposición **retrato vs instantánea**, que ya se había definido en la investigación precedente. El cambio de objeto de estudio fue radical. Y si bien al iniciar el análisis se pretendía simplemente poner

ejecución el método y la categoría en cuestión, lo interesante fue ver cómo, a partir del análisis, se fueron desagregando elementos comunes a la fotografía en tanto que retrato o instantánea, sin importar cuál fuera el origen del “acto fotográfico”. El trabajo sobre fotografías de principios de siglo de Agustín Víctor Casasola, Hugo Brehme y Romualdo García dimensionaron el valor del análisis semiótico visual y la propuesta hecha para interpretar el producto fotográfico: *puesta en escena o delito flagrante*. De tal modo, puede afirmarse que retrato o instantánea son el resultante del quehacer fotográfico que, tanto los teóricos de la fotografía de los *cahiers*, como las tesis de A. Moles sobre la imagen en tanto que comunicación funcional, y hoy la semiótica visual, consideran como única posibilidad para plasmar en una porción o espacio bidimensional, una fracción del mundo natural.

En el tercer y último trabajo se cambia de universo visual. De la fotografía, que generalmente es un espacio cuantitativamente reducido, nos trasladamos al universo pictórico. Diego Rivera ofrece un pretexto más que sugerente para aplicar la semiótica visual. La razón del análisis sobre un mural de Diego Rivera obedece a varios motivos. Primero, la necesidad del analista por rendir un modesto homenaje al maestro en el centenario de su natalicio. La única forma en que podía hacerse esto era con las herramientas a la mano: la semiótica visual. Otro pretexto fue el docente; en un seminario-taller de análisis semiótico con profesores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, cuyo trabajo práctico consistió en ir construyendo el objeto de estudio sobre el mural *El hombre en la encrucijada*, que originalmente fue pintado por Rivera en el Rockefeller Center y que, al ser destruido por órdenes del propio mecenas (Rockefeller), el artista lo rehizo en un muro del Palacio de Bellas Artes, en la Ciudad de México. Antes que el análisis, Irene Herner realizó una investigación hemerográfica cuyo resultado fue un libro iconográfico intitulado *Diego Rivera. El paraíso perdido en el Rockefeller Center*, y que justamente es la historia de la destrucción del mural. La autora, al invitarme a presentarlo en la Feria Internacional del Libro, en el Palacio de Minería, me permitió conocer, comprender y compenetrar el mundo del artista, del mural y del temperamento que lo llevaron a ofrecer –sin siquiera imaginarlo– un objeto de estudio propio para la semiótica visual.

## II.

En el mundo de la imagen se establece todo un proceso lúdico entre quien quiere ver y quien se deja ver. Se desarrolla una serie de “juegos ópticos” que van del exhibicionismo al voyeurismo, de la indiscreción al cinismo, del pudor al la timidez [E. Landowski], de la perversión a la virtuosidad. Por tales razones, el sentido de la imagen también radica en ese juego de ver y dejar (o dejarse) ver. Es una relación profunda de complicidad y sumisión entre los que quieren ver y



quienes se dejan ver; una relación que define un compromiso entre el sujeto que mira y el sujeto y objeto mirado.

La imagen -al menos la imagen figurativa- se materializa a partir del conflicto semántico entre el *ser* y el *estar* iconizado; una contrariedad lógica que define lo representado a partir de su *representamen*. A fin de cuentas es imprescindible la aplicación de *une grille de lecture* del mundo natural para poder identificar, en imagen, lo figurativo bajo su forma plástica [J. M. Floch].

Ser y estar, cualidades semánticas y figurativas de un mismo verbo en español, representan los términos contrarios de una misma categoría semántica que se refiere, tanto al sujeto ontológico, como al sujeto re-presentado icónicamente. En el mundo natural, el ser ontológico se debate entre su esencia (el ser) y su presencia (el estar). En el mundo visual, el sujeto representado deambula entre su ser referencializado y su estar referido. En primera persona, ante un retrato, soy, pero no estoy, y si estoy, estoy como no soy, porque sólo veo oposiciones de contrastes de luz y sombra, o de colores tenues y brillantes.

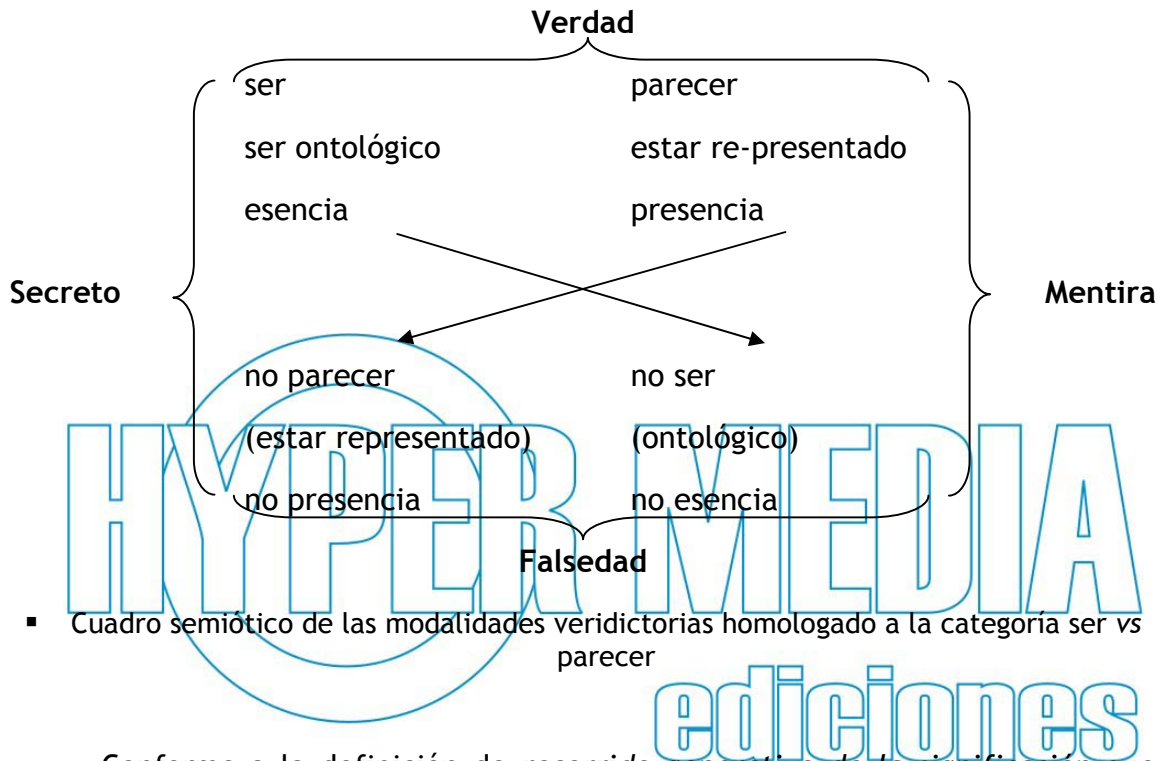
El ser de los sujetos y los objetos está ahí, figurativa, plástica y poéticamente en la fotografía, o en la “otredad” de una pintura. En la imagen, sin ser yo mismo, se que ahí estoy. La “ilusión de realidad”, la iconicidad, se define por el estar a partir de lo que soy; mientras que el mundo natural al cual pertenezco, se define por el ser a partir del estar ahí. De tal forma, mi veracidad ontológica se constata por el “yo, aquí y ahora”; mientras que mi veridicción re-presentada visualmente, se confirma por el estar sin el ser.

Pero si hablamos de veridicción es posible homologar a nivel del análisis de la imagen, esta contrariedad lógica (ser vs estar) con aquella del ser y el parecer que las modalidades veridictorias de la semiótica greimasiana reclama como propias.

Semióticamente, la veridicción del discurso (por oposición a la veracidad del mundo natural), se define a partir del juicio del destinador sobre la transformación del sujeto del discurso, en su relación con los objetos discursivos. Pero en el caso de la imagen (sin que por esto le neguemos su *status* de discurso), tal parecería que la ilusión de realidad que ésta provoca, reclame *a priori*, la definición fenomémica de la relación que se establece entre el sujeto (o el objeto) y su re-presentación visual.

En semiótica, ser y parecer constituyen los términos contrarios de la categoría de la veridicción. La *verdad* (la veridicción) discursiva aparece cuando la transformación del sujeto, en relación a los objetos es, y parece ser; *falsa*

cuando dicha transformación no es ni tampoco parece ser (términos subcontarios de la categoría); es *secreta* cuando parece, pero no es (relación lógica de implicación), y finalmente es *mentirosa* cuando parece, pero no es.



- Cuadro semiótico de las modalidades veridictorias homologado a la categoría ser vs parecer

Conforme a la definición de *recorrido generativo de la significación* que establece la semiótica greimasiana, la negación del ser (ontológico), es decir, la negación de su esencia, afirma su parecer ser (estar representado) en su presencia visual. Y viceversa: la negación del parecer estar representado (su no presencia), afirma su esencia, su ser ontológico.

Así entonces, la oposición ser vs estar se plantearía en una doble dimensión: la tridimensional del *ser* referencial (el mundo natural), y la bidimensional del estar representado (la ilusión de realidad).

Vistas así las cosas, esta oposición transgrede el universo planario de la imagen (herejía semiótica), en donde sólo se evaluaría el ser y el parecer discursivo. Asimismo, esta categoría también transgrede el universo natural para ubicarnos en el universo visual. La categoría aparece como el umbral que demarca el mundo natural del mundo visual. Es como el espejo de Alicia, que del universo referencial nos transporta al universo imaginario.

El pasaje de un término de esta categoría (ser), al otro (estar), delimita el umbral que se repara la instancia de la enunciación hacia el enunciado; es decir, es el “acto del discurso” que relaciona la “realidad” (el ser), con la ilusión de realidad (el estar o parecer ser). Pero algo que se revela todavía más significativo es el hecho de que *ser* y *estar* (en tanto de dos semas de un mismo lexema), al menos en las imágenes figurativas, son producto de la proyección visual y de la identificación del sujeto (u objeto); de la misma esencia del sujeto-objeto que sabe que no *es* aquél cuya presencia *está* representada en la fotografía o en la pintura; pero que su otredad planaria se define (o la definimos) por su existencia ontológica.

Dos formas de comunicación se vislumbran ante una situación como la aquí planteada: la comunicación *intrasubjetiva* y la comunicación *intersubjetiva*, es decir, aquélla que el sujeto establece consigo mismo (el sujeto ontológico frente a su representación visual: yo y mi retrato); o aquélla que se establece entre los sujetos. Cada vez más hoy día parece que el universo icónico tiende a interponerse entre los sujetos, o entre éstos y la imagen de sí mismo.

De todas maneras, la comunicación requiere de un común acuerdo entre aquellos que se comunican, o entre la imagen de sí mismo y el sujeto ontológico. El dejarse ver por los otros, o el querer verse a sí mismo, plantea todo un problema de aceptación o rechazo de sí mismo, o del sujeto para con los demás. La comunicación, y sobre todo la comunicación visual, remarca la existencia de un contrato de comunicación que la semiótica general equipara a un contrato fiduciario. Aceptar o rechazar el contenido de la comunicación delimita los umbrales del discurso.

No obstante, se puede aceptar o rechazar más o menos aquello que se dice, o aún en aquello que se ve de las cosas; se puede creer más o se puede creer menos. Se puede estar mediata o inmediatamente de acuerdo; o por el contrario, se puede aceptar un contenido para después gradualmente irlo rechazando.

En la comunicación visual, el contenido icónico también se somete a un proceso semejante de mediación. Qué vieron (qué pasaron, qué sintieron, qué creyeron, qué confirmaron) los enunciatarios de aquella portada de *Paris-Match* con la imagen *quasi* santificada de Kennedy una semana después de su asesinato. El saber generalizado (histórico) sobre la muerte no impidió que el enunciatario (*Paris-Match*) insistiera sobre su inmortalidad. El pasaje de lo histórico (la muerte de Kennedy), a lo mítico (la inmortalidad en la imagen), no impedía que al saber histórico se le indujera un creer mítico. El retrato, con todas sus cualidades plásticas y con su carga enonciva jerarquizada por la connotación

enunciante, insistía sobre la posibilidad de creer en algo más allá de lo que permitía el saber.

A la historia se le opone el mito; y el mito de la imagen, el mito del retrato genera la producción de un nuevo espacio cognitivo general y enunciativo. Si bien la historia de los hombres célebres está marcada, como la de cualquier otro, por el final de la vida (la mortalidad), la imagen es capaz de intentar que a esa historia se le oponga el mito como una prolongación permanente de la vida (la inmortalidad). Así fue Kennedy en vida, así -como tal- seguirá en la muerte. Tal parece ser el marco veridictorio en el que se circunscribe el reportaje de *Paris-Match*.

A la creencia del mito universal de la inmortalidad de Dios hecho hombre, se superpone la imagen de un hombre que se le presenta como a Dios. El rol de Jesús en tanto que Dios hecho hombre, se superpone al de Kennedy representado como aquel Dios- hombre en Gethsemaní pidiendo que se le alejara el cáliz de la amargura. De la vida a la muerte, y de ahí a la inmortalidad de Dios. A Kennedy le sucede lo mismo: de la vida familiar, mundana y política, se le rescata la imagen beatificada para, en el espacio cognitivo parcial del mito, se le enmarque en la inmortalidad. Son los juegos sutiles de las imágenes y su sentido.

El sentido de la imagen parece que hoy día se antepone al sentido de la historia. Contra ésta y ante ésta, la imagen (fotográfica o pictórica) se interpone, se opone o se contrapone. El efecto de realidad que la imagen genera envuelve al mito. Ya no es la historia la que rige el saber y el creer del espectador de imágenes; es el mito el que genera la historia y cuya presencia enfrenta el sujeto de la comunicación. A él le toca deambular en el sentido de la imagen, sentido que como en las imágenes analizadas, oscila entre la historia y el mito, la verdad y la falsedad, la mentira y el secreto. El sentido de la imagen quiere definir el sentido de la vida.

### III.

El análisis semiótico realizado en las fotografías del reportaje del *Match*, como el aplicado a las fotografías de la Revolución Mexicana, demuestran que mito e historia se entrecruzan en el sentido de las imágenes *instantáneas* o *retratos*, pues éste se genera no sólo a partir de la relación entre el ser y el estar, es decir, entre la proyección-identificación de los sujetos y los objetos del mundo natural; sino también y básicamente, a partir de la organización espacial de éstos en la bidimensionalidad de la imagen.

La selección del encuadre, la pose, la dosificación o no de la luz, y todo aquellos que A. Moles define como los “criterios de lo remarcable”, coadyuvan a la generación del sentido y la significación profunda de las fotografías que es, en este caso, lo mítico y lo histórico.

Así también, en la pintura mural de Diego Rivera aquí analizada, la segmentación espacial secuencializa el universo mítico e histórico que el artista ha querido plasmar, diluyéndose recíprocamente lo uno en lo otro. La pintura mural -conforme a lo definido en el análisis de las fotografías- está más cerca del retrato que de la instantánea, aunque algunas de las secuencias visuales del mural pretendan presentar acciones como si procedieran de una instantánea (sobre todo las escenas del plano de fondo, unas de represión, otras de revolución).

En el *retrato*, donde el fotógrafo tiene el control casi total sobre las variables técnicas y naturales para realizarlo, se nos revela una elevada “codificación” del tiempo, el espacio y los actores (no ocurre lo mismo en la *instantánea*, donde las situaciones condicionan el hacer enuncivo y enunciativo del fotógrafo. La *sintaxis discursiva* del retrato no proyecta sino una organización y jerarquización absoluta y total de los elementos del mundo natural, a semejanza de lo que ocurre en la pintura mural. Aquí, el encuadre, los tonos, la perspectiva, la pose y todo el resto de los “criterios de lo remarcable”, son cuidadosamente seleccionados y segmentados por el artista, como lo hace el fotógrafo con la elaboración de los retratos. Y si bien —como se demuestra en el análisis de las fotografías de *Paris-Match*, o en aquellas de Romualdo García y Casasola— éstas tienden más hacia lo mítico que hacia lo histórico, tanto de suceso como de personajes, en el mural de Diego Rivera se detecta también cómo la epopeya de la revolución proletaria mundial no deja de circunscribirse en algo más mítico que histórico.

Es a partir de esto que surgen las interrogantes que nos provoca el análisis del sentido de la imagen: ¿es que acaso, por el simple hecho de aparecer representando icónicamente, cualquier acontecimiento no deja de *ser* para *parecer ser* (*estar* re-presentando), y en consecuencia su re-presentación visual no le atribuye el sentido de algo más mítico que histórico, o al menos, de algo que deambula entre el mito y la historia? ¿Es que acaso la segmentación espacial que secuencializa el universo ideológico del hombre contemporáneo (vida vs muerte; capitalismo vs socialismo; naturaleza vs cultura; pasado vs futuro), como lo detectado en las fotografías analizadas, o en el mural de Rivera, no mitifica más ese universo en lugar de asignarle un sentido más histórico y transformador?

La representación visual que nos ofrece el sentido de la imagen parece deslindar claramente la presencia co-ocurrente de dos mundos posibles y dos

existencias probables: el mundo natural, la “realidad”, el *ser* del sujeto con un sentido histórico particular, y por otro lado, el universo visual, la diégesis, el *parecer ser* del sujeto representado en un estar diferente al natural, con un sentido mítico específico. La obviedad de la deducción no plantearía ningún problema si no supiéramos que en la actualidad el hombre tiende a vivir cada vez más de la re-presentación visual de otros hombres y de la suya propia, que de su ser ontológico y del de otros hombres. Ser y estar, al coadyuvar en la construcción de dos universos de sentido, producen significaciones diferentes, sobre todo, hoy que es por medio de las representaciones visuales que el ser social se comunica. Podríamos pensar que en el universo visual –que desfila paralelamente al universo de lo “real”– mito e historia se confunden y el ser social deambula entre ambos, como un sujeto perdido que tiene miedo de definirse, y cuando lo hace, lo hace del lado del mito. Indudablemente, hoy en día, en el sentido de la vida *media* el sentido de la imagen.

**HYPERMEDIA**  
ediciones



## SEMIÓTICA DE LA FOTOGRAFÍA

### INTRODUCCIÓN. DE LA SEMIÓTICA GENERAL A LA SEMIÓTICA VISUAL (Y ESCRITO-VISUAL)

El presente trabajo es el resultado del análisis puntual sobre aquello que se define como un discurso escrito-visual. La investigación se inscribe en el marco del proyecto semiótico de A. J. Greimas, y particularmente en el de la semiótica visual desarrollada por Jean Marie Floch, derivada de la semiótica general que se elaboró en el seno del Grupo de Investigaciones Semiolingüísticas, de París, en los años ochenta.

Se trata de la construcción de lo que en semiótica se denomina un *objeto sincrético*, en el que se conjugan dos lenguajes de manifestación diferentes; a saber: un lenguaje escrito y otro visual. En este caso particular, nos referimos al análisis de un reportaje fotográfico, lo que sirvió como pretexto para la investigación de los mecanismos que producen la significación en una semiótica sincrética. El objeto de este análisis ha sido el de localizar las figuras y las categorías semióticas que provocan, o al menos que permiten, la construcción de este objeto sincrético, en el cual los dos lenguajes de manifestación producen un efecto de sentido de uno solo lenguaje, que es el caso de este tipo de discursos.

Para este análisis partimos de la hipótesis de que un discurso sincrético escrito-visual descansa sobre un mismo y único plano de la expresión, propio de una *semiótica planaria*, y en el que los dos lenguajes de manifestación autónomos se organizan en un mismo significante, produciendo, entre ambos, una sola significación.

Partimos también de la consideración según la cual una semiótica sincrética escrito-visual no produce un efecto de sentido único a partir de uno de los lenguajes de manifestación, sino de la co-ocurrencia de ambos. De ahí el interés por analizar la forma del contenido del lenguaje natural (en su forma escrita), después de haber analizado su forma de expresión (grafémica), sincretizada en un lenguaje estrictamente planario o visual.

Esta investigación debió responder —por la necesidad del análisis— a las obligaciones semióticas que implica un discurso denominado como de “masas”, en donde se requieren explicitar los rasgos del *contrato fiduciario* que se

establece entre un enunciador y un enunciatario colectivos, los cuales se correlacionan en una *comunicación participativa*, donde un sujeto (S1) comunica su saber —sin renunciar al mismo— a otro sujeto (S2), que “cree saber” al apropiarse de los objetos comunicados por el enunciador.

El análisis del foto-reportaje permitió demostrar cómo un tal contrato de comunicación entre S1 y S2 resulta del emplazamiento de un discurso que manifiesta un “compromiso trascendente” entre estos actantes colectivos, textualizados a través de la puesta en discurso de dos tipos de fotografías —por cierto, tipos de fotos que suponemos, según nuestro análisis, son el resultado único de todo acto fotográfico— a saber: la *fotografía instantánea*, opuesta al *retrato* o, si se quiere, y para responder a la categoría sugerida: la puesta en escena, en oposición al *delito flagrante*.

A través del análisis de estos dos tipos de enunciados fotográficos hemos querido demostrar cómo la instancia de la enunciación intenta manipular (en el sentido semiótico del concepto, es decir, hacer-hacer), al enunciatario, gracias a su inscripción en una *estructura comunicacional de confianza*, en donde justamente los retratos del actor-sujeto del discurso y de los miembros de su entorno, no revelan sino una puesta en escena que busca persuadir sobre la proximidad entre los dos extremos de la cadena de la comunicación, a partir del actor-sujeto principal del discurso; o también, mediante instantáneas, con los cuales el enunciador parece confiar ciertos secretos de la “vida privada” de los actores del discurso, “tomados” en delito flagrante.<sup>1</sup>

La puesta en discurso de una instantánea o de un retrato no es otra cosa sino una forma de describir o penetrar en la intimidad del actor-sujeto del discurso; o bien, de “hacer participar” al enunciatario en la puesta en escena que el actor o los actores del discurso están en vías de presentar para “hacerse ver”.

Esta especie de comedia política, tratada a la manera de un folletón o de un *fait divers*, no puede ser analizada sino como un “juego óptico”.<sup>2</sup> Entre la voluntad de los actores-sujetos del discurso para hacerse notar, o la del

<sup>1</sup> En este apartado no aparece el análisis realizado a todo el discurso escrito-visual (foto-reportaje: “Mort de Kennedy”, publicado por la revista *Paris-Match*, No. 763, del 30 de noviembre de 1963), en donde se elucidan estos planteamientos. Aquí sólo nos avocamos a la presentación del análisis de la portada de la revista y el de la primera doble página del reportaje. Hay que señalar que este foto-reportaje se publicó a base de dobles páginas y abarcaba de la página 66 a la 99 de ese ejemplar de *Paris-Match*. El resto de la investigación forma parte de la *Thèse de Doctorat* del autor: *Approche d'une lecture sémiotique d'un discours scripto-visuel*, École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris, 1983, 233 pp.

<sup>2</sup> Landowski, Eric. “Les jeux optiques”, en *Documents*, Grupo de Investigaciones semiolingüísticas, Paris, No. 22, 1981.



enunciador que busca presentar, en “público” o “en privado”; en “escena”, o en “ensayo”; entre “bambalinas”, o en “el camerino”, a los participantes de la comedia política en cuestión. Es pues a través de esta puesta en discurso que la instancia de la enunciación participa en el drama, o en la historia de la vida y la muerte de un hombre público.<sup>3</sup>

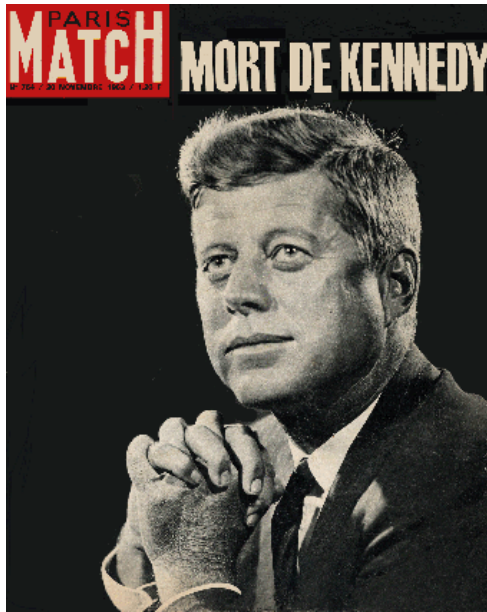
El análisis modal de esta *estructura confidencial de comunicación*, a partir de los “juegos ópticos”, no era determinante para la construcción del objeto de estudio sincrético en cuestión, pero era necesario para explicar, de una manera amplia –y sin buscar extenuar el problema– la construcción de esta semiótica escrito-visual.

Otro aspecto que fue necesario considerar, aparentemente fuera del problema del sincertismo escrito-visual, fue lo que en semiótica greimasiana se conoce como la programación espacio-temporal del discurso. Esta cuestión –según nosotros– está en relación directa con la estructura confidencial de comunicación. Por consiguiente, y si dicha estructura está determinada por la puesta en discurso de los dos tipos de fotografías aludidos (instantánea vs. retrato), nos parece que el análisis de la programación espacio-temporal permite rendir cuenta, de una manera más eficaz, de la puesta en discurso de esta comedia política, a través de los ires y venires en el espacio y en el tiempo, encadenados o encajonados los unos en los otros gracias, precisamente, a la junción entre los dos tipos de lenguajes de manifestación, donde la fotografías (instantáneas o retratos) se conjuntan a, o se disjuntan de, los textos escritos.

De tal modo, el análisis de la *configuración aspectual* del discurso nos permitió precisar el rol de la programación espacio-temporal, así como de justificar la selección de los “titulares” del discurso (a saber, la portada y la primera doble página del reportaje), en tanto que *condensadores* del relato, para un análisis más profundo.

Partiendo del supuesto semiótico-greimasiano según el cual, el análisis de toda semiótica visual debe iniciarse con el análisis de su plano de la expresión (pues el análisis de su plano del contenido se realiza de la misma manera que el análisis de no importa que tipo de discurso), consideramos, en principio, el plano de la expresión sincrético como determinante en la creación de los efectos de sentido, a partir de la organización topológica de lo que para este análisis hemos definido como *bloques formantes tipográficos*, de los cuales los correspondientes al lenguaje natural (y que he denominado *topos gráfico*, en oposición al *topos*

<sup>3</sup> Si bien hoy la televisión parece cumplir el papel de dramatizar la historia contemporánea a través de sus noticieros, hay que recordar que todavía en 1963 las publicaciones periódicas especializadas en foto-reportajes llenaban el “espacio escénico” de las comedias políticas que hoy cubre la televisión.



*fotográfico*) adoptan, en principio, un puro status plástico, aún antes del sentido que es capaz de conllevar en su propio contenido.

De tal manera, pudimos observar cómo la disposición topológica de estos bloques formantes permite la organización del plano de la expresión sincrética del discurso, a partir de la manifestación de sus dos lenguajes. En consecuencia, figuras tales como los topos gráficos (en tanto que figuras marginales, o dominantes, según sea el caso, opuestas al topos fotográfico, unitario o múltiple, también según sea el caso, volvieron determinante —siempre a nivel del plano de la expresión— la relación de estos dos tipos de

bloques formantes, como si se tratara de un proceso tipográfico que pusiera en funcionamiento un sistema escrito-visual (un código tipo-topográfico), que condujera el sentido de la lectura.

Así pues, la sobreimpresión o la separación de estos topos gráfico/fotográfico permitiría, a nivel profundo del plano de la expresión, privilegiar el rol de uno u otro de los lenguajes de manifestación (escrito o visual), en la organización topológica del discurso, así como parecería importante en la segmentación espacial del recorrido de la lectura. Este tipo de organización espacial parece fundamental para la constitución sincrética del discurso. Por ejemplo, la oposición visual gráfico vs fotográfico, a nivel del plano de la expresión (en el primer relato de la primera secuencia), se superpone a la oposición pasado vs-presente, a nivel del significado que, por cierto, está en relación sincrética con los términos de una categoría topológica tal como derecha vs izquierda. De tal forma, esta oposición visual tiene una correspondencia —a nivel del plano del contenido— que se establecería mediante una categoría semántica tal como vida vs muerte, o no vida vs no-muerte.

En fin, el análisis de las estructuras discursivas y narrativas (o estructuras superficiales y estructuras profundas) nos permitió



bosquejar, en ciertos casos, la relación de dos lenguajes de manifestación que producen un solo y mismo efecto de sentido.

Pudimos ver cómo, por ejemplo, un formante plástico del topos fotográfico conduce hacia otro del topos gráfico para, así, regresar -en un recorrido de la significación- al formante plástico de origen, por un procedimiento de encadenamiento sintagmático visual en el orden de la lectura. De tal modo, la disjunción-conjunción que permite el pasaje de un tipo de lenguaje a otro produce un recorrido de la significación que podríamos llamar *sinfin*, en el que todos los términos de esta estructura elemental de la significación están implicados.

Todas estas cuestiones fueron profundizadas en el análisis de lo que denominamos los “titulares del discurso”, a los que nos abocamos en esta presentación, pues consideramos que, por efecto de *condensación*, ellos comprenden los elementos fundamentales que se desarrollan –por extensión– a lo largo de todo el discurso. Explicamos en este análisis que fue a partir de los “titulares” que se instauró el saber generalizado o *espacio cognoscitivo* de la muerte, a partir del cual se desarrollaron diversos espacios cognoscitivos parciales de vida, no-vida, y no-muerte, para volver, al final, al saber enunciativo de muerte.

El análisis de los “titulares del discurso” (la portada y la primera doble página del foto-reportaje) nos permitió precisar cuáles eran las figuras y las categorías que, en este caso, rinden cuenta de la significación. De esta manera, si bien *euforia* y *disforia* se superponen en los universos de vida y muerte, intentamos demostrar que estos dos espacios (vida y muerte) instalan, en los casos de discursos de este tipo, *isotopías* diferentes, propias de un discurso destinado a rendir cuenta de la “historicidad” de un hecho, pero a través de una cierta “miticidad”.

En consecuencia, si la oposición vida/muerte permite la instalación de un isotopía de mortalidad perteneciente al saber generalizado o espacio cognoscitivo de referencia, la oposición no-vida/no-muerte permite la instalación de una isotopía de inmortalidad, propia de un saber particular o espacio cognoscitivo parcial.

Pensamos que el espacio de mortalidad corresponde, pues, al saber *histórico* y *enunciativo*, opuesto al espacio de inmortalidad, propia del saber *mítico* y *enoncivo*. Intentamos explicar esta relación en el caso de la portada, dónde se aprecia cómo el nivel figurativo y el nivel abstracto del relato permiten no solamente poner en relación sincrética los elementos plásticos y figurativos

del enunciado, sino también que es gracias a éstos que es posible instalar el doble espacio concomitante de histórico/mítico.

El análisis de estos enunciados (portada y primera doble página) permitió instalar el discurso en lo que la semiótica visual define como sistema *semi-simbólico*, el cual se define como la correlación parcial entre los planos de la expresión y del contenido, cuando dos figuras de la expresión pueden ser homologadas a dos términos de una oposición del plano del contenido, a través de cuyas correlaciones parciales se crean —en cierta medida— “micro-códigos”. En este caso, el sistema semi-simbólico quedó constituido de la siguiente manera:



En nuestro análisis, la oposición blanco/negro del plano de la expresión<sup>4</sup> queda correlacionado a la oposición vida/muerte, a nivel del plano del contenido. Al parecer el carácter semi-simbólico del discurso permite instalar un micro-código que da lugar a un lenguaje segundo o lenguaje poético, del cual la semiótica visual ha planteado ya extensamente el problema.<sup>5</sup>

Podría decirse que si tomamos en cuenta el carácter poético y mítico del discurso, es entonces posible considerar que la correlación del nivel figurativo y abstracto se debe a la relación sincrética de los dos lenguajes de manifestación diferentes, donde justamente el plano de la expresión sincrética sirve como estructura de base de un lenguaje segundo o poético, gracias al micro-código producido por el semi-simbolismo del discurso. No obstante, estas dos estructuras son, al mismo tiempo, soporte de otro nivel donde se desarrolla una estructura mítica de no-vida y no-muerte, es decir, de inmortalidad. Al menos eso es —como veremos— lo que nos reveló el análisis semiótico de este discurso.

<sup>4</sup> Pese a que en el siguiente número de *Paris-Mach* se publicó una segunda parte de la historia del clan Kennedy a colores, el número que analizamos (todo el foto-reportaje, incluso la portada) apareció en blanco y negro, salvo el logotipo de la publicación, en fondo rojo, en el ángulo superior izquierdo.

<sup>5</sup> Cfr. Floch, Jean Marie, “Les langages planaires”, in *Semiotique. L’Ecole de Paris*, Hachette Université, Paris, pp. 1999-206.



## LA SEMIÓTICA EN EL MARCO DEL ANÁLISIS DEL SENTIDO Y LA SIGNIFICACIÓN

Como ya lo señalamos en la introducción, el marco teórico-metodológico de referencia para los análisis que a continuación presentamos se circunscribe en la esfera de la semiótica visual, derivada de la semiótica general de A. J. Greimas y del grupo de Investigaciones Semio-lingüísticas.<sup>6</sup> Específicamente, los principios manejados son los expuestos por la semiótica planaria de Jean Marie Floch<sup>7</sup> (†) y Felix Turlleman,<sup>8</sup> miembros del grupo de referencia.

Por razones de procedimiento resulta pertinente señalar los preceptos básicos sobre los cuales se sustenta el enfoque semiótico seleccionado<sup>9</sup>:

1. La semiótica considera que el referente no es un elemento constitutivo del lenguaje, aunque para algunos el referente sea el mundo real y para otros el contexto de toda comunicación. Así, la semiótica rechaza la presuposición metafísica de una correlación término a término del lenguaje y el universo referencial. Este rechazo acarrea dos consecuencias, una teórica y otra práctica:

a) La semiótica, en tanto disciplina, adquiere su autonomía. Estudia los hechos del lenguaje, sin depender de otras ciencias de la “realidad”, sean físicas o sociológicas.

b) La semiótica no considera que ciertos lenguajes, como los visuales, sean más “fieles” a la “realidad” que otros, como los lenguajes naturales. Un dibujo figurativo es tan arbitrario como una palabra.

2. El signo no es sino una simple unidad de manifestación del lenguaje, un producto histórico, un acto de uso. Por lo tanto, la semiótica no estudia los signos en sí, sino va más allá, separando las dos fases del mismo (significado y significante), para ver cómo cada uno de ellos es una realización de los planos de la expresión y del contenido, ofrecidos por el juego de las *separaciones diferenciales* que constituye cada plano.

<sup>6</sup> Coquet, J. C. et al. *Sémiotique*. L' Ecole de Paris. Hachette Université, Paris, 1983, 206 pp.

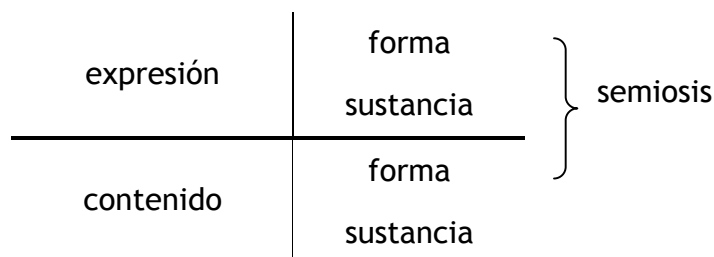
<sup>7</sup> Floch, J. M. art. cit.

<sup>8</sup> Turlleman, Felix. *Paul Klee. Analyse sémiotique de trois peintures*, Edit. Age de l' homme, Lausana, 1982.

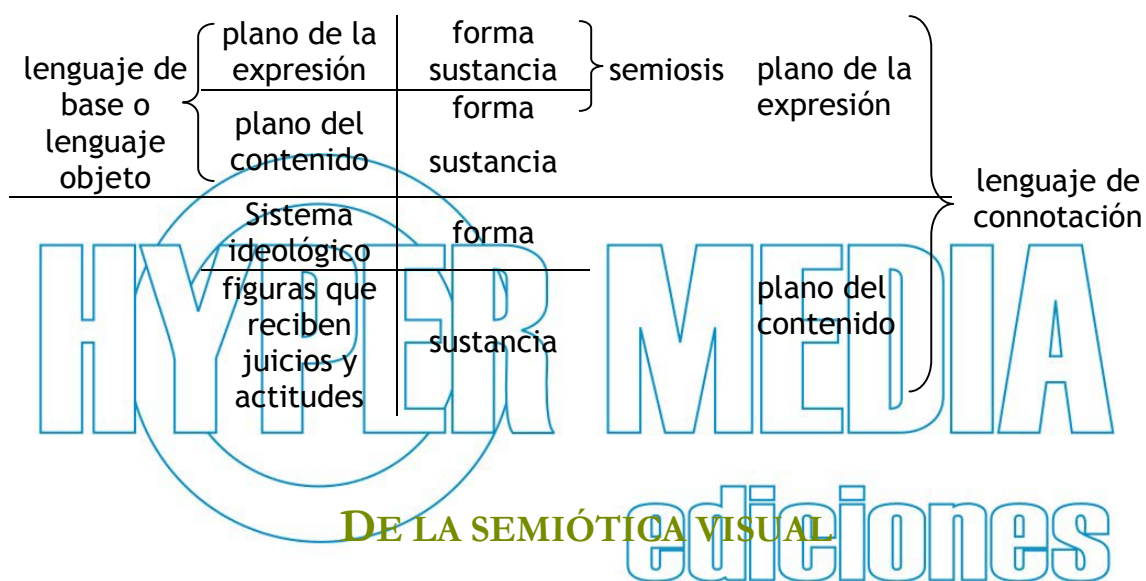
<sup>9</sup> Floch, J.M., *La semiótica de A.J. Greimas*, en Cuadernos de Trabajo del ITESO (Traducción), 1987.

3. Al no privilegiar al signo, la semiótica se separa de la semiología, para la cual el lenguaje es un sistema de signos, y se aboca al estudio de los sistemas de significación. No obstante, la semiótica considera que la significación no es un problema de intencionalidad explícita para transmitir un mensaje. El estudio de la significación no puede reducirse al fenómeno de la comunicación. La producción del sentido debe ser el objeto del análisis semiótico que tenga como meta descubrir y describir la organización que el hombre social hace de su experiencia.
  
4. La semiótica hace suyas las afirmaciones saussurianas del paralelismo de los planos del lenguaje (expresión y contenido), y la de que en la lengua no hay sino diferencias. La forma no se opone al fondo. La forma es la organización invariante y puramente relacional de un plano que articula la materia sensible a la materia conceptual, produciéndose así la significación.  

La semiótica, por tanto, se plantea como objeto de estudio, las relaciones de presuposición recíproca entre las formas de la expresión y del contenido (no hay expresión si no hay contenido, no hay contenido sin expresión). Son las formas respectivas (las del plano de la expresión y del plano del contenido) las que producen las diferencias, sin las cuales no se generaría la significación.
  
5. La negación del referente en los estudios semióticos se debe al relativismo cultural de cada sociedad o de cada grupo, para usar sus lenguajes: ellos son fieles a “la realidad” o no; son profanos o sagrados; nobles o vulgares. Usar un lenguaje es librarse al juicio individual o colectivo de otro. A este fenómeno se le conoce como fenómeno de *connotación*.
  
6. Si bien todo lenguaje, o mejor aún, todo sistema de significación, genera sentido por la semiosis entre la forma de la expresión y la forma del contenido:



Luego entonces, unidades del plano de la expresión como del contenido, en su forma o en su sustancia, pueden constituir, todas ellas, el plano de la expresión de un lenguaje segundo, cuyo plano del contenido estará constituido, en su forma, por un sistema ideológico, y en sus sustancia, por las figuras que adoptan esos juicios y esas actitudes: es ésta la característica peculiar de un lenguaje de connotación.



Cabría recordar la proposición de la semiótica visual, a propósito de los discursos planarios o bidimensionales, en donde al análisis no se justifica sino a partir del estudio de cada uno de los planos constitutivos de todo lenguaje o sistema de significación (expresión y contenido), tomados separadamente. De tal modo, el estudio de plano de la expresión es primero y determinante, pues el estudio del plano del contenido se realiza de la misma forma que el de no importa que otro objeto semiótico.

Considerando que para la semiótica greimasiana, de ascendencia saussuriano-hjelmsleviana, el sentido se produce por la relación entre la forma del plano de la expresión y del contenido, y no de su sustancia, cabría recordar los niveles en los que –de acuerdo con la semiótica planaria– se divide el plano de la expresión de un discurso visual. ( Ir a Diagrama 1)

Así pues, y en términos generales, diremos que el discurso visual está constituido, a nivel de la manifestación, por formantes, y que esos formantes son de naturaleza plástica y figurativa. La construcción de formantes no es otra cosa

que la articulación del significante planario, descifrable a partir de su segmentación en unidades discretas identificables.<sup>10</sup>

Greimas considera que el significante planario toma a su cargo paquetes de rasgos de densidad variable, los que se constituyen en *formantes figurativos*, identificables a partir de la aplicación de una *grille de lecture* del mundo natural, y que son de naturaleza semántica.

Si los *formantes plásticos* constituyen el nivel de manifestación del discurso, parece entonces necesario explicar el carácter del nivel superficial del plano de la expresión. Como lo señalamos anteriormente, este nivel permite la localización de figuras, que la semiótica visual define como unidades mínimas de expresión. Según la semiótica visual,<sup>11</sup> las figuras se manifiestan por su co-presencia en unidades sintagmáticas, que son los contrastes; por ejemplo: claro/oscuro; modelado/aplanado; saturado/no-saturado; neto/borroso; etc.

Posteriormente, a nivel profundo del plano de la expresión, es posible definir las *categorías visuales*, que no son sino elementos operacionales resultantes de las oposiciones contrarias manifestadas por los contrastes; así tendríamos, a partir del ejemplo anterior: claro vs oscuro; modelado vs aplanado; neto vs borroso; etc.

Parece pertinente mencionar que las *figuras cromáticas* se textualizan (o se materializan) de dos maneras posibles dentro del significante plástico:

- a) aquellas figuras que cumplen una función aislante y discriminatoria, en tanto que líneas y contornos, que sirven para la organización que los “lectores” hacen de los elementos que constituyen la superficie (*figuras eidéticas*),
- b) las figuras que cumplen una función individualizante e integrante, en tanto que superficies plenas (*figuras cromáticas*).<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Greimas, A. J. Post-face. “Sémiotique figurative et sémiotique plastique”. (mimeo) inedit.

<sup>11</sup> Floch, J. M: “Sémiotique d’un discours plastique non figuratif”, *Communications*, No. 34, CETSAS, Paris, 1981.

<sup>12</sup> Floch, J. M. “Les langages planaires”, op. cit. , p. 202.



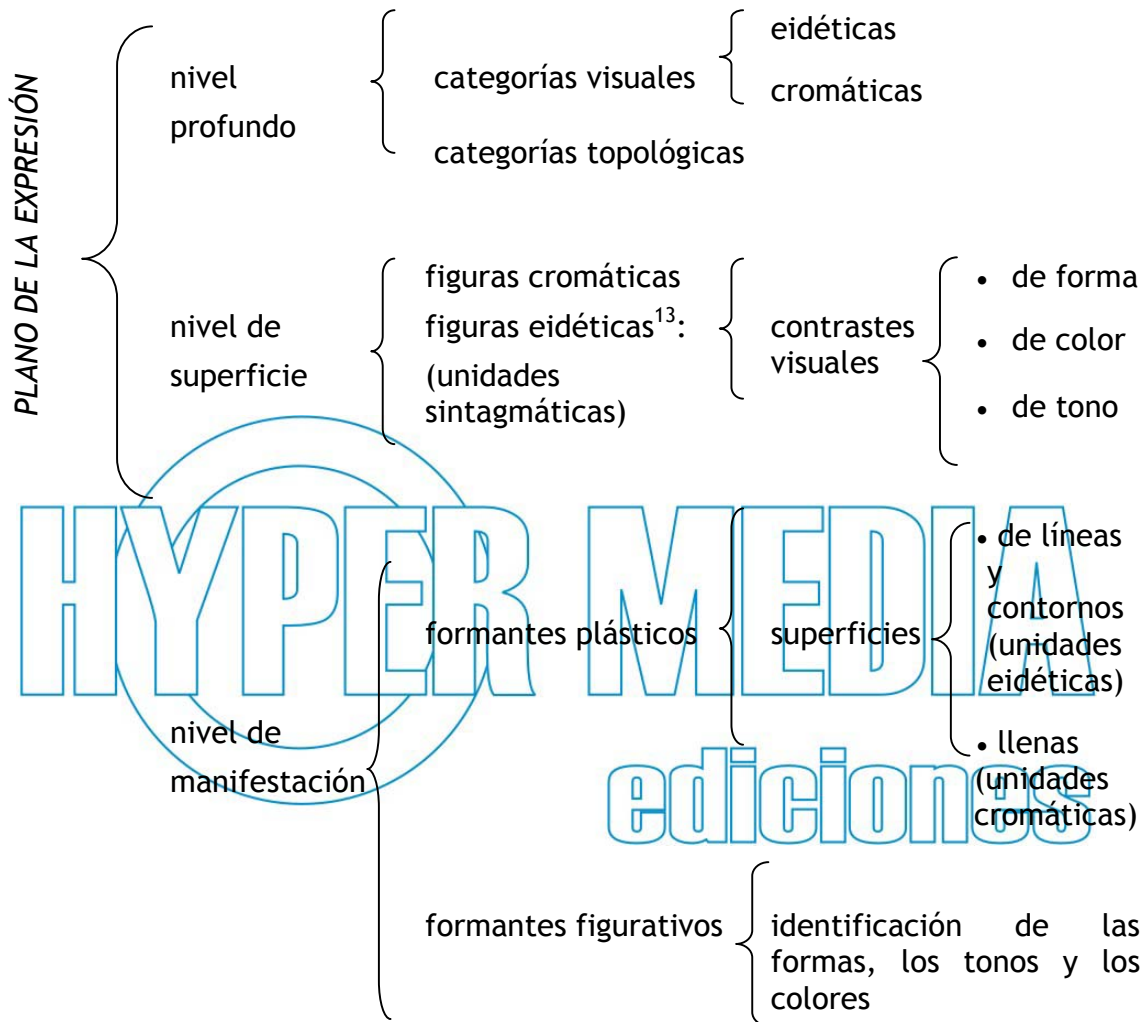


Diagrama 1

A nivel profundo, estas figuras, cuando se manifiestan a través de oposiciones, se definen, ya sea como categorías eidéticas en el caso de las primeras, ya como categorías cromáticas, como las segundas. Si recapitulamos esquemáticamente podríamos representar la reflexión anterior de la siguiente manera: (Ir a Diagrama 2)

<sup>13</sup> Manifestación de uno de los términos (contrarios o contradictorios) del contraste.

Cabría señalar un último tipo de categorías que, por cierto, permiten, a la luz del análisis, una primera segmentación espacial del discurso visual, antes de la localización misma de figuras y categorías plásticas. Nos referimos a las denominadas *categorías topológicas* (o no constitucionales, al decir de Turleman), tales como alto/bajo; derecha/izquierda; centro/periferia; delante/detrás; etc. las que junto a las categorías visuales, constituyen el nivel profundo del plano de la expresión.<sup>14</sup>

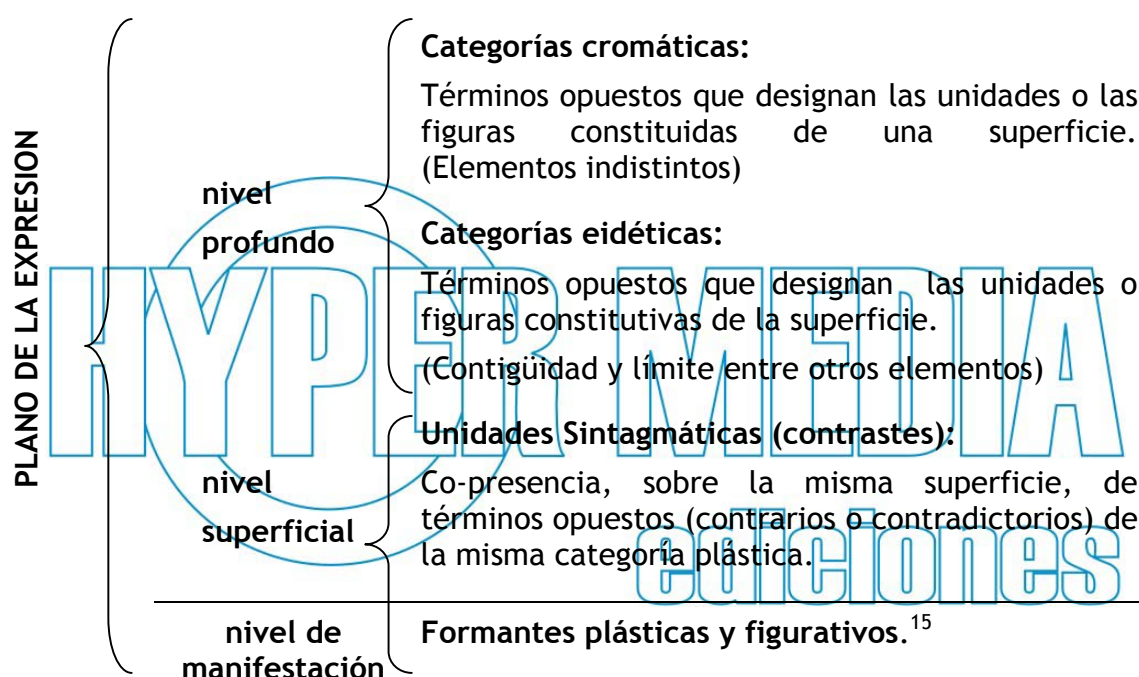


Diagrama 2

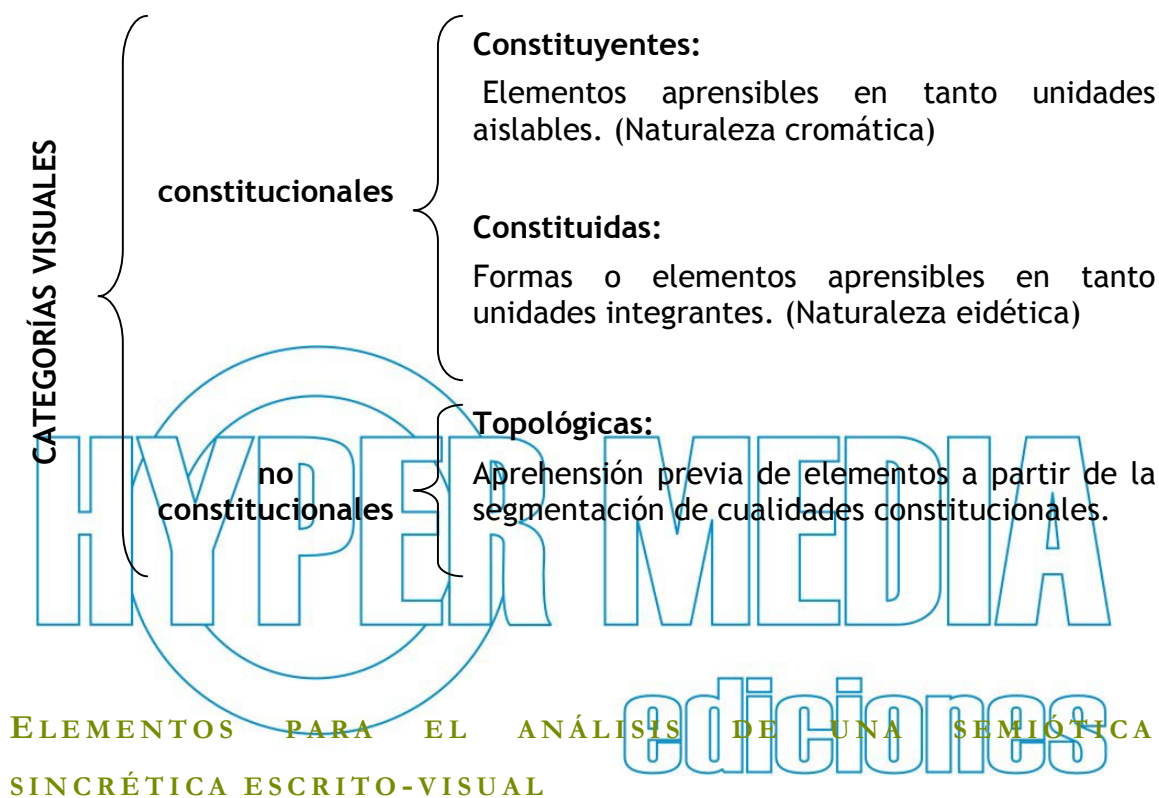
En este sentido, puede decirse que “[...] el dispositivo topológico [...] hace posible una primera segmentación del objeto en subconjuntos discretos [...]: su disposición, en tanto que significante visual, no será juzgado satisfactorio hasta que su articulación pueda ser formulada en términos de categorías visuales, extrayendo así las unidades mínimas del significante, en cuya combinación más o menos compleja encontraremos, por una sucesión ascendente, los subconjuntos reconocidos gracias a la segmentación topológica”.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Turleman, Felix. op. cit. pp. 22-23.

<sup>15</sup> Reséndiz, Rafael. *Approches d’une lecture sémiotique d’un discours scripto-visuel*, (thèse de doctorat). Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, Paris, 1983, p. 59.

<sup>16</sup> Greimas A:J: “post-face...”, p. 12.

A partir de lo anterior podríamos esquematizar y definir el conjunto de categorías del plano de la expresión visual, de la siguiente manera:<sup>17</sup>



En principio, hay que reconocer que si bien los análisis concretos en este campo son restringidos, esto no impide señalar que las conclusiones obtenidas a partir de algunos trabajos nos permitirán emprender el nuestro. Tales análisis rinden cuenta de ciertas hipótesis (teóricas y prácticas) que será necesario retomar, puesto que servirán de guía al análisis que vamos a emprender.

Partimos del presupuesto general de la semiótica visual, según el cual la fotografía en blanco y negro se apoya sobre un contraste de base fundamental: claro/oscuro,<sup>18</sup> que podría extenderse para los enunciados escrito-visuales, con un contraste de base de tal como blanco/negro, que es nuestro caso.

<sup>17</sup> Turleman, F., op. cit., p. 12.

<sup>18</sup> Floch, J. M. "Sémiotique poétique et discours mythique en photographie. Analyse d'un "nu" d'Edouard Boubat", in *Documents de travail*, Centro Internazionale di Semiótica e di Linguistica, Università di Urbino, no. 95, 1980.

Conforme a la semiótica planaria, es a través de los *contrastes* que podemos localizar los elementos constitutivos del nivel significativo de los enunciados fotográficos y, en consecuencia, escrito-visuales. Esto significa que la fotografía, o más aún, los enunciados escrito-visuales, constituidos por dos lenguajes de manifestación (escrito y visual) conformadores de una semiótica sincrética, poseen —como no importa que otra semiótica planaria— los dos planos: de la expresión y del contenido, que se manifiestan de una manera particular. El plano de expresión de una semiótica escrito-visual está conformado por los tres niveles correspondientes: manifestación, superficial y profundo.

En el caso del foto-reportaje, o de cualquier otra semiótica sincrética que pone en relación dos lenguajes de manifestación diferente, es evidente que los niveles constitutivos del plano de la expresión obedecen a las características propias de una semiótica tal, donde los elementos escrito-visuales constituyen una sola semiótica planaria. Suponemos que el significativo planario escrito-visual solicita una doble competencia para leer el plano de la expresión del discurso. La lectura de la fotografía requiere de un aprendizaje de aquél que la mira, pues ella no es una simple reproducción de lo “real” literal, sino que afirma, en cierta manera, su naturaleza esencialmente histórica y cultural.<sup>19</sup>

La localización de las unidades discretas, es decir, de los *formantes*, no corresponde exclusivamente al lenguaje de la fotografía, independientemente del lenguaje escrito, sino a ambos englobados en una misma semiótica. Esto significa que los tres niveles del plano de la expresión están constituidos por formantes, figuras y categorías escrito-visuales, no solamente fotográficas. En este sentido, los formantes, a nivel de la manifestación estarán representados en toda la página por eso que hemos denominado *bloques formantes*, que nos son otra cosa que los conjuntos de elementos escrito-visuales, a través de los cuales la instancia de la enunciación textualiza por medio de la *mis en page* o diagramación.

Estas consideraciones nos obligan a retomar la concepción que la semiótica visual hace sobre el discurso planario, donde el análisis sólo se justifica a partir del estudio de cada uno de los planos por separado, y donde el análisis del plano de la expresión es primero y determinante.

Independientemente de que el análisis del plano del contenido deba hacer referencia directa a las unidades discretas que se constituyen a partir de los formantes figurativos, es evidente que el análisis semiótico nos obliga a distinguir, de entrada, a nivel de la expresión, los formantes plásticos, de los formantes figurativos, pues finalmente son aquellos que permiten el

---

<sup>19</sup> Floch, J.M.: 1980, p. 9.

establecimiento de separaciones diferenciales al interior del plano de la expresión del discurso.

Greimas considera que el significante planario toma a su cargo paquetes de rasgos visuales de densidad variable, que se constituyen en formantes figurativos identificables a partir de la aplicación de una “*grille*” de lectura del mundo natural, y que son de naturaleza semántica.<sup>20</sup>

Tal parecería que la transposición de una metodología propia para el análisis de una semiótica planaria, adaptada a otra escrito-visual sería peligrosa. Sin embargo, este riesgo se correría sólo si consideramos el análisis de uno de sus lenguajes, el lenguaje natural, independientemente del visual, o viceversa. Pero, y hay que insistir en que debemos partir del hecho que antes de identificarlo como lenguaje natural, el lenguaje escrito constituye una unidad discreta (en tanto que bloque formante) al seno de una semiótica escrito-visual; es decir, que su presencia, siendo móvil y multiforme, permite el desplazamiento topológico de esas unidades en el dispositivo de la expresión, que se constituye como un todo escrito visual.

Así, por ejemplo, es a partir de su tamaño (grande-pequeño) y de su color (blancas/negras), que se determina su localización (alto/bajo) y su circunscripción (dominante/marginal o central/periférica).

Estas unidades del lenguaje natural (constituídas en bloques tipográficos) se transforman en unidades discretas a nivel plástico y se textualizan en bloques formantes siendo, ante todo, elementos significantes del dispositivo de la expresión, discriminables gracias a su naturaleza eidética, pero integrables gracias a su naturaleza cromática.

Finalmente, para poner en ejecución una metodología como ésta en el análisis de un discurso escrito-visual, habrá que tomar en cuenta ciertas consideraciones de orden operacional, tales como:

- a) No podemos considerar el sincretismo de los dos lenguajes de manifestación como la presencia autónoma de cada uno de los planos (expresión y contenido) de una semiótica escritural, al lado de otra visual.

<sup>20</sup> Greimas, A. J. “Post-face...”, p. 6.

- b) Los dos lenguajes de manifestación conjugan una semiótica única, en la que la dimensión visual asume el plano de la expresión de la globalidad del discurso.
- c) Es necesario considerar la superficie de cada enunciado planario como un dispositivo visual que presenta imágenes (escritas y figurativas) que, interdependientes, constituyen un solo significante.
- d) En consecuencia, para la construcción del plano de la expresión, el análisis del dispositivo topológico y del significante plástico, considera como superficie de un mismo discurso (de diferente naturaleza semiótica, si se quiere) a cada uno de los tipos de enunciados localizados: escritos y fotográficos.
- e) Si bien la primera fase del análisis (del significante del discurso) no rinde cuenta de su significado total, ella permite, al menos, identificar las unidades discretas del nivel de manifestación, las cuales ayudarán a la construcción del plano de la expresión de esa semiótica escrito-visual.

Si por un lado partimos del supuesto según al cual la construcción del plano de la expresión es fundamental para describir la generación de la significación que produce una semiótica como la que nos ocupa y, por otro, partimos de la hipótesis que nos permite concebir que una semiótica sincrética escrito-visual es una sola y única semiótica visual, debemos entonces reconocer que el recorrido generativo de la significación de un tal discurso debe considerar ciertos niveles autónomos e interdependientes que oscilan de un lenguaje de manifestación, a otro; es decir, del lenguaje fotográfico al lenguaje escrito, constituyendo, por medio del sincretismo, un plano de la expresión único.

Una concepción metodológica de esta naturaleza no nos debe permitir solamente hacer la distinción de los elementos constitutivos de cada uno de los lenguajes sino, sobre todo, establecer el proceso sincrético que pone en juego al sistema de expresión escrito-visual.



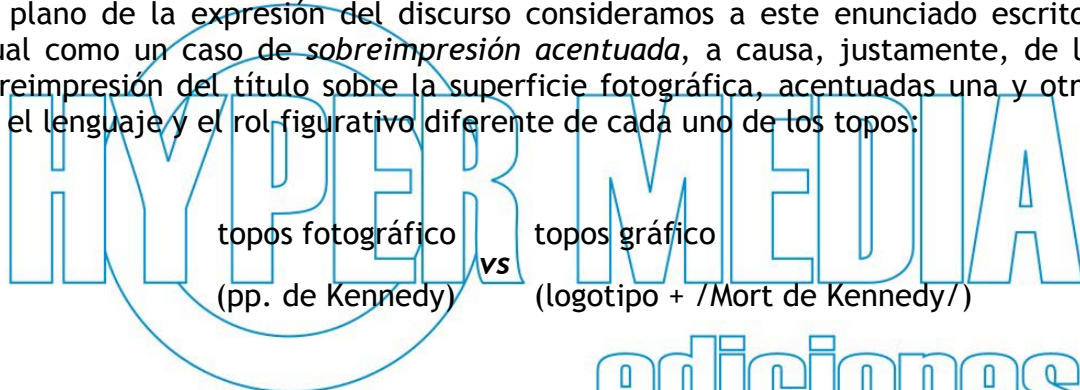
EL FOTO-REPORTAJE  
(UNA INTERPRETACIÓN SEMIÓTICA)  
EL CASO DE *PARIS-MATCH*



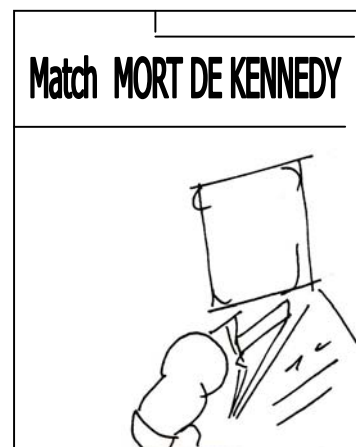
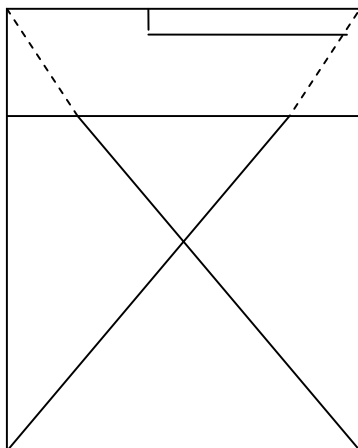
## LA PORTADA DE PARIS-MATCH: “MORT DE KENNEDY”, No. 764, 30 DE NOVIEMBRE DE 1963

### EL PLANO DE LA EXPRESIÓN

De inmediato notamos en la portada dos superficies diferentes conformados por la presencia de cada uno de los *topos* : el gráfico, que comprende el enunciado /Mort de Kennedy/ y el logotipo /Paris-Match/. El topos fotográfico recubre el resto de la superficie de la página. En el análisis general del plano de la expresión del discurso consideramos a este enunciado escrito-visual como un caso de *sobreimpresión acentuada*, a causa, justamente, de la sobreimpresión del título sobre la superficie fotográfica, acentuadas una y otra por el lenguaje y el rol figurativo diferente de cada uno de los topos:



A primera vista, la lectura de este enunciado genera una discontinuidad provocada por la sucesión que obliga a “leer” un tipo de lenguaje (el topos gráfico), frente a otro (el topos fotográfico). Así, la superficie de la portada se divide en dos, donde la fotografía llena casi la totalidad de la superficie.



Ver Animación 1



Evidentemente notamos que, topológicamente, el topos gráfico está en lo alto, a todo lo ancho de la superficie, mientras que el topos fotográfico ocupa el resto de plana (centro-bajo). Después de esta consideración de orden especial agreguemos otra plástica: el topos gráfico es policromático: negro-rojo-blanco (logotipo blanco/negro englobado por un fondo rojo, mientras que el título en blanco está rodeado por el fondo negro de la fotografía). Por su parte, el topos fotográfico aparece monocromático (es decir, en blanco y negro), cuyo “color” está determinado por los valores de las tonalidades de grises.

La policromía del topos gráfico marca la presencia de la instancia de la enunciación, al interior de la propia enunciación-enunciada: blanco-negro-rojo para *Paris Match* (enunciador-enunciado), que se opone al blanco y negro del enunciado lingüístico (el título). Bajo esta doble consideración, de orden topológica y plástica, podemos notar que el sujeto del discurso aparece monocromático (en blanco y negro), tanto en el topos gráfico como fotográfico, lo que desliga del sujeto de la enunciación *Paris-Match*.

El primer tipo de enunciado (el topos gráfico) está constituido por un bloque significativo formado por líneas horizontales, con rasgos rectos verticales (el conjunto del logotipo y los caracteres del título encabezado). El segundo bloque significativo (el topos fotográfico) está constituido por un contraste fundamental: claro (figura antroponímica del personaje) / oscuro (el fondo del decorado), en una combinación de líneas imaginarias derechas —dos líneas diagonales constituyen la cabeza y el tronco del personaje— y líneas curvas (las manos). Todo esto constituye la superficie plástica de la portada.

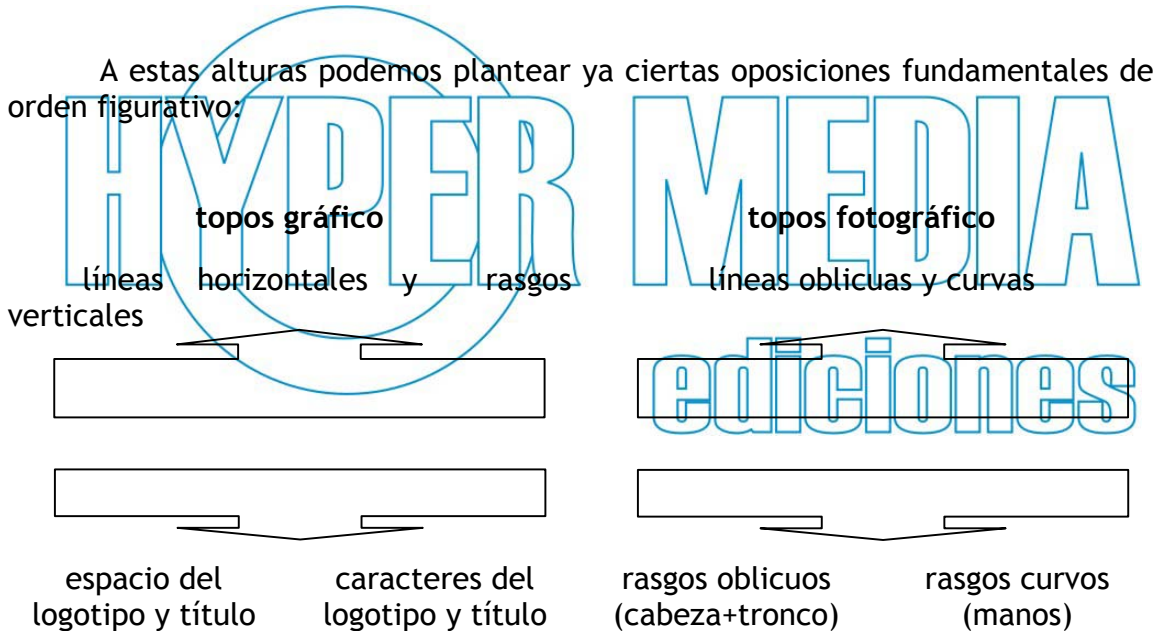
El primer tipo de diagonales al centro de la página parecen constituir un rectángulo imaginario, redondeado en las esquinas, lo que constituye propiamente la cabeza. El segundo tipo de líneas oblicuas (ascendentes y descendentes) forman la parte visible del cuerpo (el tronco). A estos rasgos rectos se oponen los rasgos curvos de las manos entrecruzadas.

El contraste de los valores cromáticos del topos fotográfico hace corresponder al valor oscuro un solo y mismo tono, figurativizado por el negro *aplanado* del fondo, mientras que el valor claro posee toda una gama de tonos que van del claro propiamente dicho, hasta los oscuros más marcados, produciéndole el efecto *modelado* del personaje.

De tal modo, la superficie de este enunciado planario se divide de la manera siguiente:

Parte superior : logotipo + título	= líneas rectas (horizontales y verticales)
Parte intermedia: cabeza + tronco	= líneas oblicuas (ascendentes y descendentes)
Parte inferior: manos	= líneas curvas

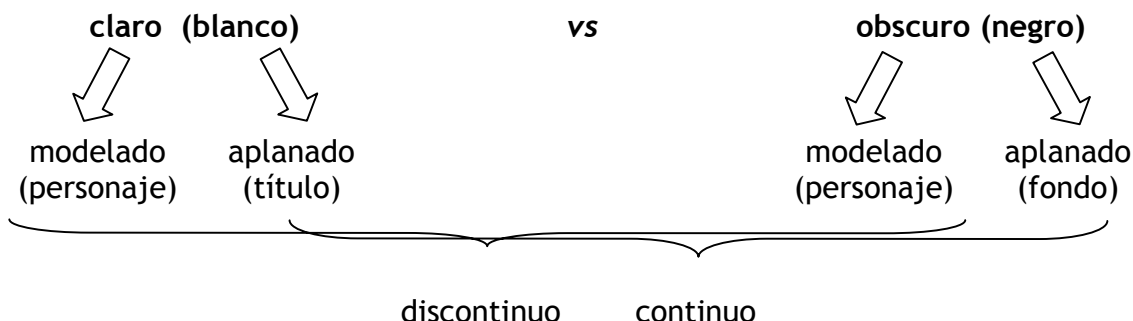
Es en la parte inferior izquierda únicamente donde aparece una oposición radical de líneas: curvas (las manos) vs rectas (el cuerpo). Notamos también que el rectángulo redondeado que conforma la cabeza, posee otras unidades discretas que ayudan a figurativizar la imagen del actor (ojos, cejas, etc.), lo que permite “esconder” la naturaleza geométrica de su cabeza.



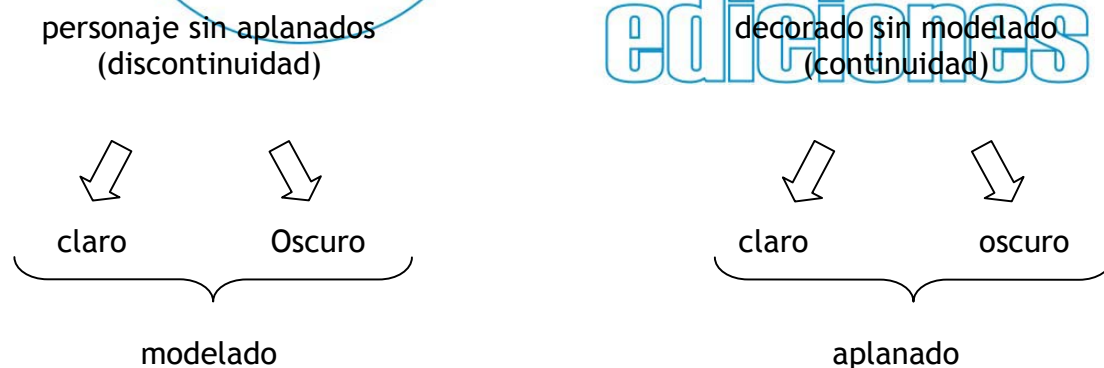
Más allá de este simple contraste de líneas hemos notado la existencia de otro tipo de contraste, también determinante: el contraste claro/oscuro que, por razones estrictamente plásticas implican a otro contraste, el de modelado/aplanado. En este último contraste, como se ha visto, a los valores claros corresponde la gama de contrastes claros/oscuros (es decir, el modelado del personaje) mientras que a los valores oscuros corresponde un solo tono, el negro del fondo del decorado (el aplanado).

Evidentemente, hay que distinguir el espacio claro (o blanco) del topos gráfico, del espacio claro del topos fotográfico; y hacer lo mismo para el espacio sombreado englobante del fondo del decorado, en relación a los espacios

sombreados del personaje fotografiado. Vemos así que el contraste claro/oscura posee dos tipos de contraste plástico implicados:



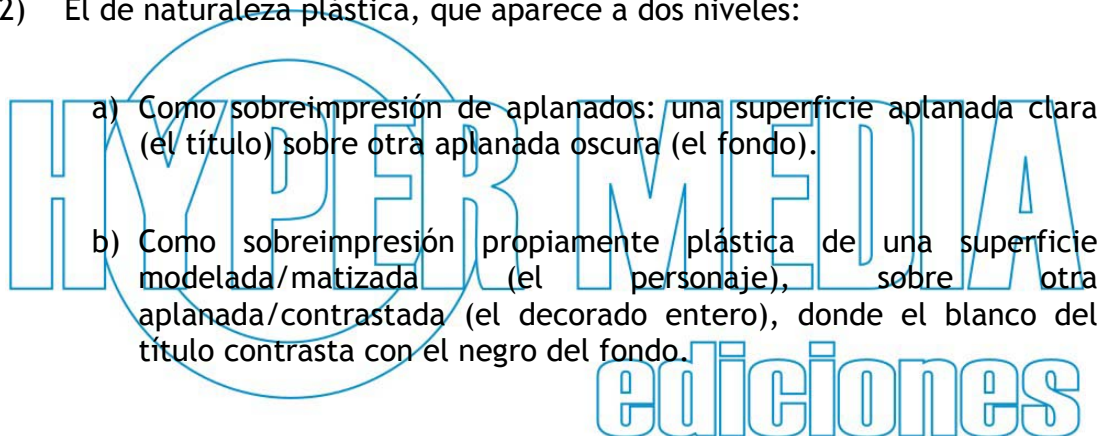
El contraste claro/oscura provoca un efecto de discontinuidad en el modelo del personaje, pero también un efecto de continuidad en el, o los aplanados; mientras que la oposición figurativa remite sobre todo a un contraste blanco/negro. Es pues, a nivel profundo, que la categoría plástica continuo vs discontinuo permite la instauración de una *red relacional* sincrética en el enunciado,<sup>21</sup> a través de una doble implicación de dos contrastes: modelado/aplanado - claro/oscura:



<sup>21</sup> Parece interesante resaltar la similitud tipográfica entre los caracteres de la palabra *MATCH* y los del título *MORT DE KENNEDY*. Los caracteres del primero son más grandes, más grasos y están más separados que los caracteres del segundo. Ambos parecen constituir una continuidad tipográfica, o el pasaje de una instancia a otra: la de la enunciación al de la enunciación-enunciada. La diferencia entre ambas está determinada por un contraste plástico de orden cromático (negro-blanco-rojo vs blanco-negro). Podemos también suponer que el título-encabezado (en sobreimpresión) se integra al enunciado por efecto de *continuidad-unificación* en el aplanado blanco y negro (categoría del análisis plástico en la primera parte de esta investigación). Si bien los lenguajes de manifestación utilizados son diferente, aparecen sincréticos. Así, el sincrétismo de un lenguaje natural y de otro plástico permite la producción de un efecto de sentido único. El universo del lenguaje natural es parte integrante del universo del lenguaje plástico.

Es evidente que el /modelado/ resulta de una oposición compleja contrastando/matizando que forma de los “grados” de la tonalidad de la imagen del personaje; pero también que la oposición contrastado/matizado provoca un efecto de sentido de separación de personaje del fondo del decorado. Constatamos pues dos tipos de *sobreimpresión acentuada* en este enunciado-portada:

- 1) El que está basado en los caracteres tipográficos, que opone los formantes del enunciado: sobreimpresión del topos gráfico (lenguaje natural) sobre el topos fotográfico (lenguaje visual);
- 2) El de naturaleza plástica, que aparece a dos niveles:

- a) Como sobreimpresión de aplanados: una superficie aplanada clara (el título) sobre otra aplanada oscura (el fondo).
  - b) Como sobreimpresión propiamente plástica de una superficie modelada/matizada (el personaje), sobre otra aplanada/contrastada (el decorado entero), donde el blanco del título contrasta con el negro del fondo.
- 

Es pues, a partir de un contraste figurativo de base claro/oscuro, como se produce esta sobreimpresión acentuada y este sincretismo plástico (a nivel del plano de la expresión), entre un universo escritural y otro visual, manifestando a partir de la relación de contrastes plásticos.

No obstante, la combinación (o el sincretismo) de estos dos contrastes: claro/oscuro y modelado/aplanado está complementado por otros efectos de matiz producidos por la oposición de la luz y sombra (densidad en la gama de grises), y de igual manera en la *pose*,<sup>22</sup> que nos permite una oposición fundamental propia de la semiótica fotográfica en general, a saber:

retrato vs instantánea

---

<sup>22</sup> Parece ocurrente recordar que cuando Barthes comentaba esta foto, proponía la *pose* como uno de sus elementos de connotación, y que fue justamente esta fotografía de Kennedy que le servía como ejemplo. Cfr. Barthes, R. “Le message photographique”, *Communications*, No. 1, C.E.C.MASS, Paris, 1961.

El primero puede ser definido como el producto terminado y elaborado de un saber hacer fotográfico, mientras que la segunda, si bien es también un producto terminado, puede considerarse como no elaborado, sino posibilitado por el azar y/o el deber hacer fotográfico.

El primero es producto de un *retratista*, y el segundo de un *reportero gráfico*.<sup>23</sup> Desde el punto de vista semiótico y modal, esta categoría podría explicarse de la siguiente manera: Si bien dichos saberes se instalan en la competencia cognoscitiva del sujeto de la enunciación, el retrato implica el *poder hacer* (la libertad de acción), o bien, el *poder no-hacer* (la independencia de actuar),

Por su parte, el hacer de la instantánea se localiza en el *no poder no-hacer* (la obediencia), o simplemente en el *no poder hacer* (la impotencia); ésta última sobremodelizada o implicada por el *deber-hacer* (prescripción), o el *no deber hacer* (prohibición). Por otro lado, el poder hacer o no poder hacer del retratista implica una permisividad (*no deber no-hacer*), o bien una facultatividad (*no deber hacer*).<sup>24</sup>

Es pues, la convergencia modal la que confirma la oposición retrato vs instantánea a nivel de la instancia de la enunciación, así como la diferencia entre fotografía de reportaje (instantánea) y fotografía de estudio (retrato). El rol del retratista no es el mismo que el del reportero gráfico.

Aunque este discurso escrito visual es un reportaje, es decir, compuesto por fotografías instantáneas, su “obertura” (la portada) está constituida por una fotografía de estudio, un retrato, un producto muy elaborado donde las luces, las sombras, la pose, la densidad de los colores (los grises), así como los retoques juegan un rol figurativo preponderante. Debemos entonces analizar los elementos de la componente plástica del retrato, en tanto que resulte de un hacer fotográfico que domina el juego de luces y sombras (causa y efecto de la densidad de los grises), y la pose (causa y efecto del ejercicio libre e independiente de un saber hacer del retratista).

Si es verdad que el contraste de base claro/oscurito produce el efecto modelado/aplanado, es entonces la relación sincrética de estos dos contrastes la que nos permite afirmar que el contraste matizado/contrastado queda

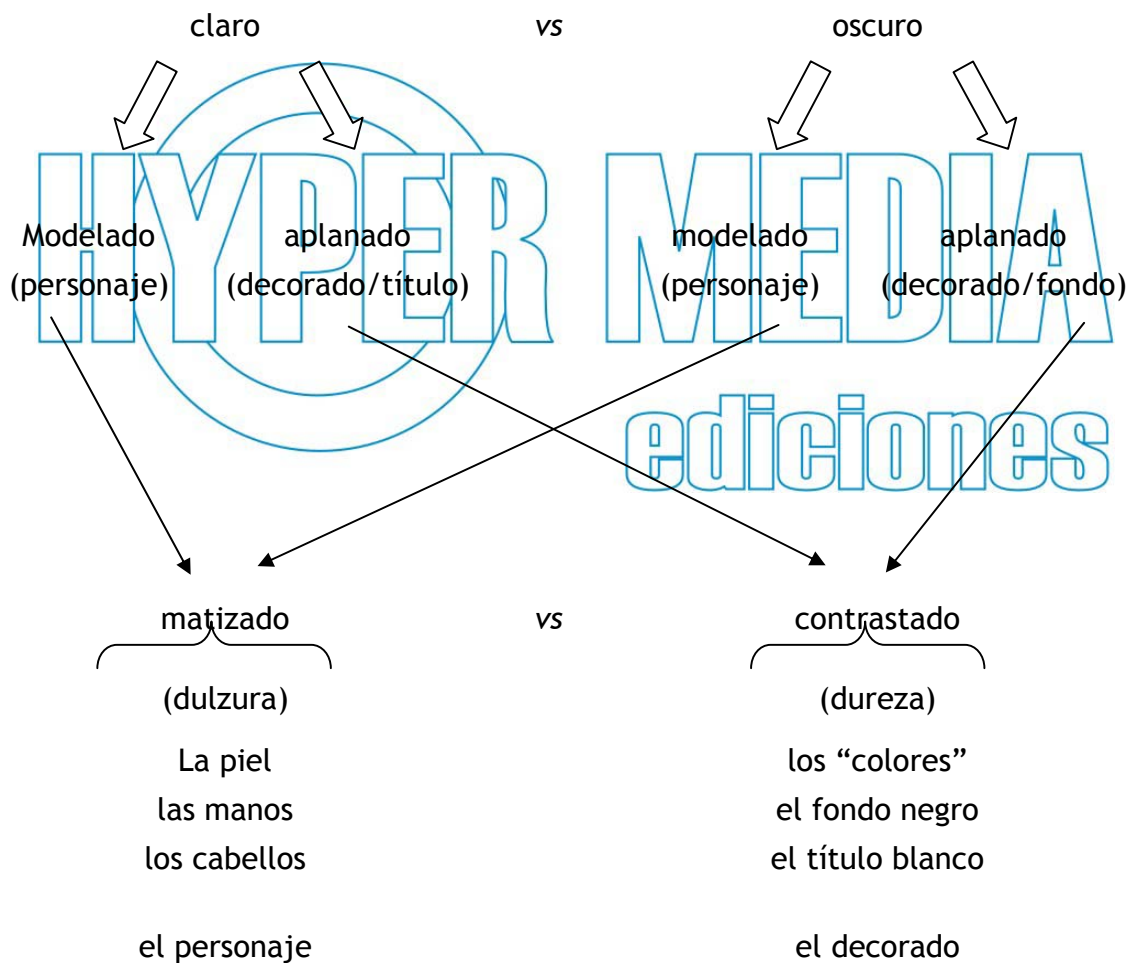
<sup>23</sup> Cfr. Rouillé, André. “Les déterminations sociales des formes photographiques”, Les cahiers de la photographie, No. 8, ACCP, 1983, p.32.

<sup>24</sup> Cfr. Modalidades del deber y del poder. En Greimas A. J. y Courtés, J. Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage, Hachette-Université, Paris, 1979, p. 96 y pp. 286-287, respectivamente.



“suspendido”, en relación con los dos anteriores. La densidad matizada predomina en la constitución del personaje, por oposición a la “dureza” del decorado, constituido solamente por el contraste blanco/negro del título y del fondo.

La única forma de demostrar la *dureza* de uno, por oposición a la *dulzura* de otro, es “suspendiendo” el contraste matizado/contrastado, que finalmente es la causa de esta oposición a nivel profundo del plano de la expresión, y consecuencia de la oposición claro/oscuro-modelado/aplanado, a nivel superficial.



Pero por qué calificar de *duro* el título en blanco, si este blanco (claro) es tan aplanado como el negro del decorado; pero más aún, aquél forma parte de éste. Tal parece que esta *dureza* se provoca de otra manera, justamente a partir del sincretismo escrito-visual de los *topos* gráfico-fotográfico. El color blanco –si aplicamos la “*grille de lecture de monde naturel*”– propia de occidente,

pertence a la dulzura y no a la dureza. Pero esta dureza parece estar bien determinada aquí por el sentido del enunciado escritural que anuncia la muerte (disforia), y no por su color blanco (euforia). Este es un caso típico de sincretismo escrito-visual.

El personaje, que topológicamente recubre la parte central de la superficie, es el único que implica los contrastes fundamentales del enunciado (claro/oscuro-modelado/aplanado), reafirmandose a partir del contraste suspendido (matizado/contrastado), donde el matiz de los tonos grises lo distinguen del contraste blanco/negro del resto del enunciado.

### EL PLANO DEL CONTENIDO

Podemos definir lo plástico como aquello que, en cierta manera, es el soporte (una substancia semántica) de lo figurativo. Si como sabemos, lo figurativo solicita la aplicación de la “*grille de lecture*”, lo plástico sirve de pretexto al vertimiento de un contenido específico, donde ya hemos visto en este ejemplo la forma en que se manifiesta.

Encontramos también en el caso de este enunciado planario (escrito-visual) tres unidades discretas fundamentales:

- a) El encabezado y el logotipo (*Paris-Match/Mort de Kennedy*).
- b) Los ojos (la mirada) y las manos del actor.
- c) Las luces (proviniedo del fuera de cuadro).

Si consideramos cada unidad en el lenguaje que corresponde, notamos que la primera (el título), permite –a partir de un análisis semántico lexical<sup>25</sup>– una

<sup>25</sup> Desde el punto de vista semántico, el título *Muerte de Kennedy* se puede descomponer en un semema simple, sobredeterminado por el objeto /Muerte/, el cual, según el *Petit Robert* tiene como primera acepción: “Cese definitivo de la vida. Cese de la vida considerado como un fenómeno inherente a la condición humana”. Esta definición engloba las cinco que ofrece dicho diccionario. En este sentido, el semema comportaría dos sememas fundamentales:

Detención (de la vida) + duelo (provocado por la muerte)

Por otro lado, la figura antropomorfa de Kennedy (a la vez actor y sujeto del enunciado) nos permite añadir dos semas complementarios. Es pues sobre esta antropomorfización de la muerte que se manifiestan la determinación y el duelo, y no solamente por el papel histórico que el actor ha podido jugar; por otra parte, es también por el hecho que el enunciador *Paris-Match* lo enunció. Se puede ver cómo desde el punto de vista plástico, es en un mismo bloque significante (horizontal a lo alto) y policromo, que se manifiesta este doble enunciado lingüístico: *Paris-*

aproximación determinante el sentido del enunciado completo. Sin embargo, como bloque significante se le puede considerar a partir de sus propias cualidades cromáticas.<sup>26</sup>

La segunda y la tercera unidades discretas aparecen exclusivamente a nivel plástico, y ellas permiten conjuntar, a partir de consideraciones de orden cromático, el rol significante del bloque formante “encabezado”. Así por ejemplo, en el caso del topos gráfico (bloque significante lingüístico), la policromía caracteriza la manifestación de este formante. En el caso del topos fotográfico (bloque significante plástico), es la monocromía la que determina su función significante.

En el topos gráfico, la policromía del logotipo se diferencia de la monocromía del encabezado. Uno representa al enunciador-destinador trascendente, y el otro al enunciatario-destinatario de la comunicación. A partir de esto, los recorridos de cada una de las figuras están determinados de antemano. Sin embargo, existe una relación entre ambos: el color blanco para el enunciador-narrador *Paris-Match* (logotipo blanco/negro sobre fondo rojo), y también para el enunciatario-narratario (el encabezado, */Muerte de Kennedy/*, sobre fondo negro).

Es pues la oposición rojo vs negro el soporte de cada uno de los enunciados lingüísticos que marcan la individualidad de las unidades eidéticas, mientras que el color blanco permite la conjunción (integración cromática) entre uno y otro. Todas estas unidades crean una red de relaciones a nivel del topos gráfico.

*Match. Mort de Kennedy*, donde existe una especie de continuidad tipográfica que integra el enunciador a su enunciado, pero también una oposición (poli)cromática que los separa. Así, el enunciado *Paris-Match* comprendería, en su componente onomástica, el sentido de la “francesidad”, mientras que el antropónimo Kennedy comprendería el de la “americanidad”. Ambos perfectamente reconocidos histórica y culturalmente por los enunciatarios. De tal forma, la */muerte/* conjunta dos semas: */francesidad/* y */americanidad/*, con lo que una conjunción tal permite ubicar toponímicamente el sentido del enunciado en un espacio de “universalidad”.

Paris-Match “francesidad”	<i>/muerte/</i> +	Kennedy “americanidad”
------------------------------	----------------------	---------------------------

El sema se constituiría así:

cese	+	duelo	+	universalidad
------	---	-------	---	---------------

inscrita en una isotopia de “mortuoriedad”.

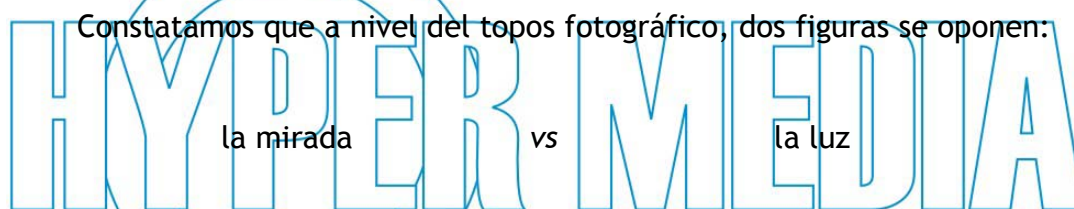
<sup>26</sup> Logotipo = blanco/negro sobre fondo rojo. Encabezado = blanco sobre fondo negro. Aquí se puede aplicar la oposición policromática (logotipo) vs monocromática (título). El destinador-narrador aparece ligado a la policromía, mientras que el destinatario-narratario a la monocromía.



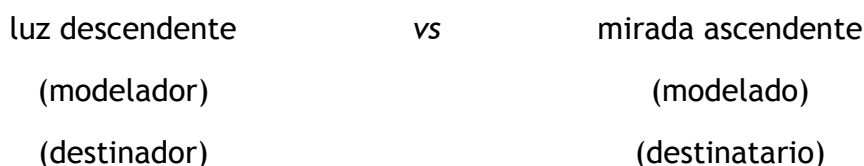
En el topos fotográfico, no se trata ya de un contraste de orden policromático, sino monocromático, el que nos permite localizar la red relacional en esta superficie del enunciado. Es pues a partir de la manifestación de formantes figurativos, que es posible determinar la importancia de una serie de formantes plásticos. A primera vista, estos formantes figurativos se manifiestan a través de las unidades discretas mencionadas más arriba: los ojos-mirada, las manos entrecruzadas y la luz.

La aplicación de la “*grille de lecture du monde naturel*” nos muestra cómo esas unidades discretas localizan al personaje en una tradición iconográfica judeo-cristiana, es decir, un hombre en vías de orar, con las manos entrecruzadas y la mirada apacible dirigida hacia lo alto. Esta misma “*grille de lecture*” nos permite identificar al actor Kennedy como un personaje de la política contemporánea.<sup>27</sup>

Constatamos que a nivel del topos fotográfico, dos figuras se oponen:



donde la primera es *ascendente*, provocando una especie de “comunicación mística” entre el sujeto (de hacer) y un observador trascendente, y la segunda es *descendente*, confirmando lo anterior. La actitud del rezo judeo-cristiano (que la tradición iconográfica nos remite al ruego de Jesús en Gethsemaní, con las manos juntas y la mirada a lo alto demandando al Padre retire el cáliz de la amargura) permite ubicar a este personaje en ese universo místico. Por el contrario, la luz, que es *descendente* permite, desde el punto de vista figurativo, modelar al personaje y separarlo del fondo negro, lo que puede ser representado por la siguiente oposición:



<sup>27</sup> Recordamos al lector que este reportaje fue publicado una semana después del magnicidio, lo que le permitió al lector medio reconocer fácilmente al personaje dentro de su contexto histórico y cultural. Kennedy ha sido el primero y único presidente católico de los Estados Unidos, condición que tanto sus amigos en campaña en 1960, como sus correligionarios, explotaron, los unos para dañar su imagen, pues el catolicismo es la religión de las minorías; los otros para reforzarla ante esas minorías americanas (americanos de origen irlandés, negros, hispanos). Lo anterior también se usó por los promotores de la imagen de Kennedy ante los países extranjeros de fuerte tradición católica.

Es a partir de esta oposición de figuras que afirmamos que la luz cumple un rol actancial en el enunciado, pues el enunciador le asigna el rol de destinador-manipulador. En consecuencia, el destinatario-sujeto Kennedy acepta el contrato y se deja hacer (dejarse modelar), agregando la prescripción y la obediencia que le impone la luz.

A partir de estas consideraciones y teniendo en cuenta la aplicación de la “*grille de lecture du monde naturel*”, podemos confirmar la semejanza iconográfica entre la pose de Kennedy y la de Jesús en Gethsemaní. Pero más aún, se le puede asignar a la luz el rol actancial de destinador trascendente-observador, y no simplemente de modelador plástico. De tal modo, el contraste provocado por la conjunción de la luz y las sombras permite localizar el contraste plástico modelado/aplanado, atribuido a los formantes figurativos /personaje/ y /fondo negro/. Esta relación semi-simbólica permite instalar al sujeto de hacer Kennedy, y las figuras que lo acompañan, dentro de un espacio tópico donde se desarrollan dos programas narrativos de forma concomitante: vida y muerte.

Bajo este ángulo, los roles figurativo y actancial de la luz son determinantes, y permiten una lectura diferente que la simple constatación de un contraste de luz y sombra. Así pues, si la pose del actor nos ubica de inmediato en la tradición cristiana occidental, la luz –dentro de una configuración discursiva de “creación”– significaría vida (donde justamente se ubica el personaje modelado), mientras que la sombra significaría muerte, de la cual el personaje se separa por efecto de la luz.

Pero si plásticamente la luz modela (crea) al personaje (mientras la sombra acentúa el negro aplanado del decorado), la una afirma su rol de creadora y modeladora, mientras que la otra confirma su rol “mortuorio”. Son pues estas configuraciones discursivas de “creación”/“mortuoriedad” las que nos permiten focalizar el enunciado en una oposición fundamental de vida/muerte.

vida	vs	muerte
(modelado)		(aplanado)
personaje		fondo
iluminado		sombreado

Consideramos que la luz es el sujeto manipulador a nivel plástico en este enunciado, por varias razones:

- a) Crea (modela) al personaje, dándole “vida”.
- b) Matiza los contrastes claro/oscuros del personaje, atribuyéndole la “dulzura” de la expresión, por oposición al contraste blanco/negro del decorado, lo que manifiesta la “dureza”.
- c) Separa al personaje y lo desprende del fondo negro (que significa muerte), confirmándole la vida.
- d) En fin, la luz asume el rol de destinador trascendente de la comunicación. A través de ella el enunciador de la comunicación (*Paris-Match*) asume su rol de narrador.

Nos queda por analizar el rol del encabezado (Muerte de Kennedy). Hemos constatado que las características monocromáticas del titular se oponían a las características monocromáticas del topos gráfico. Aplanado, el título se caracteriza por la oposición blanco de los caracteres vs el negro del decorado en el que se sobreimprime. Podría agregarse que el encabezado modaliza el hacer del personaje, pero también presenta el estado inicial del sujeto en el discurso (muerte). La cuestión no es tan simple, pues la oposición vida/muerte no anuncia simplemente una situación adquirida, sino la transformación de un estado inicial a uno final, que se describe plásticamente —como lo vimos— por el contraste de luz y sombra.

Por otra parte, habíamos notado anteriormente la importancia de otras figuras: ojos-mirada ascendente y luz descendente, que provoca la “comunicación mística” entre el destinador (la luz) y el destinatario (el personaje). Así, esta oposición figurativa manifiesta, a nivel profundo del plano del contenido, una oposición tal como: ascendente vs descendente, “lo que sirve de pretexto a vertimientos de significación diferentes, más abstractos y generalmente de naturaleza axiológica” [Floch, J. M., 1981, pp. 138], como sería el caso de la “comunicación mística”:

mirada ascendente	vs	luz descendente
(hacia la luz)		(hacia el personaje)
el modelador		el modelado
(la vida)		(la muerte)

Esta conjunción de la vida y la muerte se realiza entre el personaje englobado y el decorado englobante. La comunicación mística no manifiesta solamente la “creación” del personaje, sino la atribución de una competencia modal que le va a permitir realizar la transformación de la vida que posee en tanto que sujeto que está ahí (el sujeto ontológico fotografiado), hacia la muerte, de la cual la luz lo despega plásticamente, pero que finalmente lo engloba a través del decorado.

A lo anterior hay que agregar el texto del encabezado, que si bien es blanco (color vida) también es aplanado (calidad de la muerte en este enunciado). Así, la mirada ascendente del personaje no hace sino acentuar su rol de dominado, frente a una luz descendente que lo domina: se trata de eso que en semiótica modal se definiría como una obediencia frente a una prescripción. Es pues mediante la luz que el destinador trascendente y enjuiciador manipula y sanciona el rol del destinatario-sujeto de hacer, quien no se manifiesta sino a través de su mirada impotente de predestinado obediente (Jesús frente al cáliz, o Kennedy frente al destino).

Pero este juego de relaciones no se ubica sino a nivel del efecto de sentido provocado por la luz *vis-à-vis* el personaje. Debemos analizar ahora la relación con el negro del fondo. El personaje ha sido desagregado de la sombra aplanada del decorado (de la muerte); gracias a que la luz lo ha conformado (modelado). Pero es en ese aplanado que el encabezado (igualmente aplanado) manifiesta – en caracteres blancos– el estado actualizado del actor-sujeto: la muerte.<sup>28</sup>

Por oposición al carácter cromático del enunciado plástico, el enunciado lingüístico, sólo sirve para conjuntar los aplanados de la imagen y ubicarlos en una isotopía de *mortalidad*. En el caso de la portada, no es la transformación la que se anuncia a través del enunciado lingüístico, de un estado de vida virtualizado y presupuesto, hacia uno de muerte actualizada y realizada. Se trata sobre todo de una sobreimpresión (un sincretismo) de estos dos estados (vida y muerte), bajo la apariencia de formantes figurativos plásticos que ahí se manifiestan.

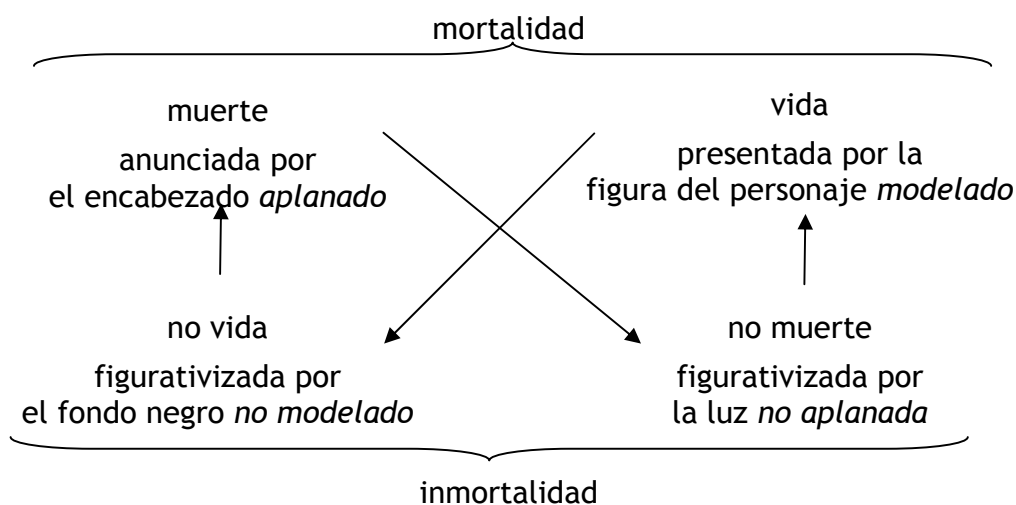
---

<sup>28</sup> Este juego de oposiciones cromáticas: negro aplanado del fondo vs blanco aplanado del encabezado, permite no solamente diferenciar un contraste técnico de valores cromáticos, sino que también pone en juego una tradición cromática occidental, donde el negro significa muerte y el blanco vida. Por otro lado, también permite poner énfasis en el rol iluminador de la luz (vida-modelado), para ubicarla en relación con la muerte anunciada en el encabezado en blanco, se trata pues de un caso típico de un formante plástico que pone en juego valores axiológicos muy sutiles.

Lo anterior permite, gracias a la combinación de unidades cromáticas y eidéticas, el pasaje de un estado de vida hacia otro de muerte, posibilitando el recorrido semiótico reversible: de la muerte hacia la vida. Este tipo de recorrido depende solamente del tipo de lectura que hagamos: del lenguaje natural hacia el lenguaje plástico, o viceversa. Se trata, en cierto modo, de una interactividad provocada por el sincretismo de los lenguajes escrito y visual, y de los dos programas narrativos: vida y muerte. Esto posibilita, no solamente la sobreimpresión plástica y contrastada de los enunciados, sino también la transformación de los mismos: de un espacio de mortalidad, propio del espacio-tiempo histórico, llamado “real”, hacia otro de inmortalidad, propio de un tiempo y un espacio histórico, o “mítico”.

Las relaciones y las operaciones que permiten la realización de un proceso tal pueden ser representados en una estructura elemental de la significación, a partir de figuras (lexicales o planarias) que conforman el enunciado. Es a partir de los universales vida/muerte que se explicitan las relaciones sincréticas (eidéticas y cromáticas) de los elementos, que son interpretables a partir de las estructuras profundas del relato. (Ir a /Cuadrado semiótico/, p. 43).

La lectura de este relato se ubica en la dimensión cognoscitiva de la instancia de la enunciación (cultural e ideológica), es decir, en el uso que hacemos de un sistema cromático axiologizado. El sentido de la oposición de los términos contrarios y subcontrarios del cuadrado está determinado por la naturaleza escrito-visual del enunciado, y particularmente por su naturaleza fotográfica. Así, sólo el sentido correspondiente al encabezado (el ser del sujeto muerte) posee una significación explícita, mientras que el resto (el parecer del sujeto), obedece sobretodo a una lectura ideológica y cultural del rol figurativo de los elementos plásticos de la fotografía.





La oposición de los términos contrarios crea un espacio cognitivo que podemos llamar de *mortalidad* (término complejo de la oposición vida/muerte en este micro-universo), mientras que la oposición de los sub-contrarios crea un espacio cognitivo de *inmortalidad* (término complejo de la oposición no-vida/no-muerte). Homologado al cuadrado de las modalidades veridictorias, la lectura de este cuadrado puede comenzar a partir de no importa cual de los términos contrarios (el ser o el parecer), partiendo del supuesto de que estos dos términos pueden manifestarse como “verdaderos”. “...Intuitivamente parece ser que [...] tal discurso pone en correlación, a nivel profundo, dos categorías semánticas relativamente homogéneas [...vida/muerte...], que trata como si ellas fueran dos esquemas de un solo micro-universo, y que su sintaxis fundamental consiste en aseverar alternativamente como verdaderos los dos términos contrarios de este universo del discurso”.<sup>29</sup>

Una lectura de este tipo permite pasar de la muerte anunciada por el encabezado, hacia la no muerte figurativizada por la luz sobre el sujeto –lectura circunscrita en un marco socioideolectal– y de aquí hacia el personaje “en vida”, modelado por los efectos plásticos de la luz, o viceversa. La lectura del relato es pues necesariamente “sinfin”, debido a las características sincréticas y escrito-visuales del discurso, lo que permite ir y venires en la lectura de los formantes y de las figuras.

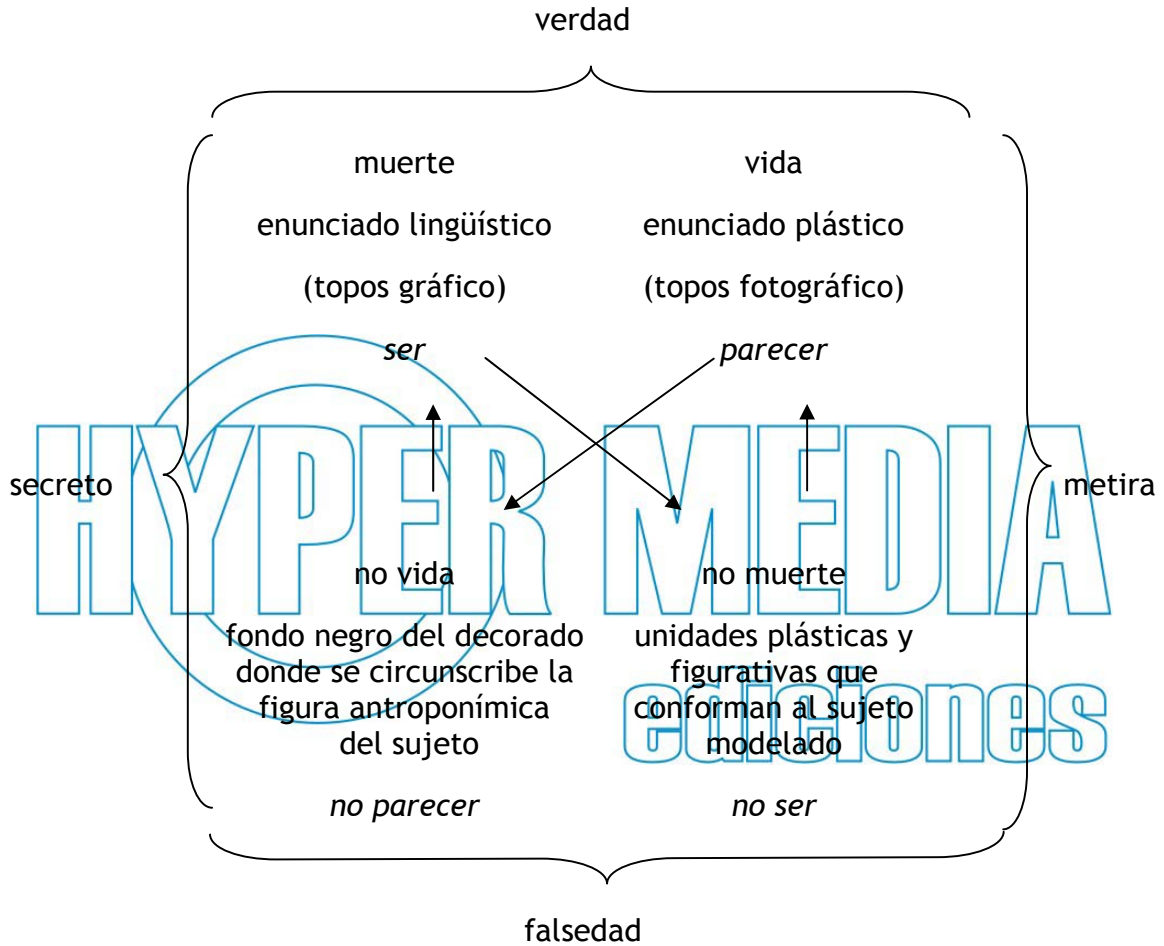
Considerando que vida y muerte constituyen dos programas alternativos que manifiestan la particularidad del ser verdadero del sujeto en el enunciado, podemos afirmar que éstos conforman el aspecto mortal del sujeto. El estar muerto y el parecer vivo informan eso que hemos denominado el *espacio de mortalidad* (espacio cognitivo general). A este espacio se impone otro de *inmortalidad* (espacio cognitivo parcial), que se manifiesta por los términos subcontrarios de no vida vs no muerte.<sup>30</sup>

En el cuadro de las modalidades veridictorias podríamos distinguir la veracidad enonciva de estos elementos, pero también las relaciones existentes entre un espacio cognitivo y otro.

<sup>29</sup> Cfr. “L’avenement de l’évenement. Temporalisation y aspectualisation”, in Greimas A. J. *Maupassante. La sémiotique du texte*, Edit. du Seuil, Paris, p. 71.

<sup>30</sup> Ibidem.

Cuadrado de las modalidades veridictorias



Así, suponemos que los espacios cognitivos localizados aquí permiten, por un lado, la *mis en place* de un hacer cognitivo (espacio cognitivo general relativo a las cualidades mortales del sujeto enunciado), a partir del establecimiento de un contrato fiduciario a nivel de la instancia de la enunciación. Lo anterior nos permite sentar como la “verdad” el espacio cognitivo general. A partir de este espacio de referencia, podemos localizar otro (paratópico o interno), un espacio cognitivo parcial. Es ahí donde el sujeto adquiere la competencia para llegar a ser históricamente muerto (implicación no parecer no vivo/estar muerto), o míticamente vivo (relación no ser -no estar- no muerto/parecer vivo).

Son precisamente las implicaciones entre los términos subcontrarios (nivel abstracto e ideológico del enunciado) y los términos contrarios (nivel figurativo), los que nos ayudan a ubicar los espacios implicados (espacio histórico en la *deixis* positiva; espacio mítico en la *deixis* negativa).

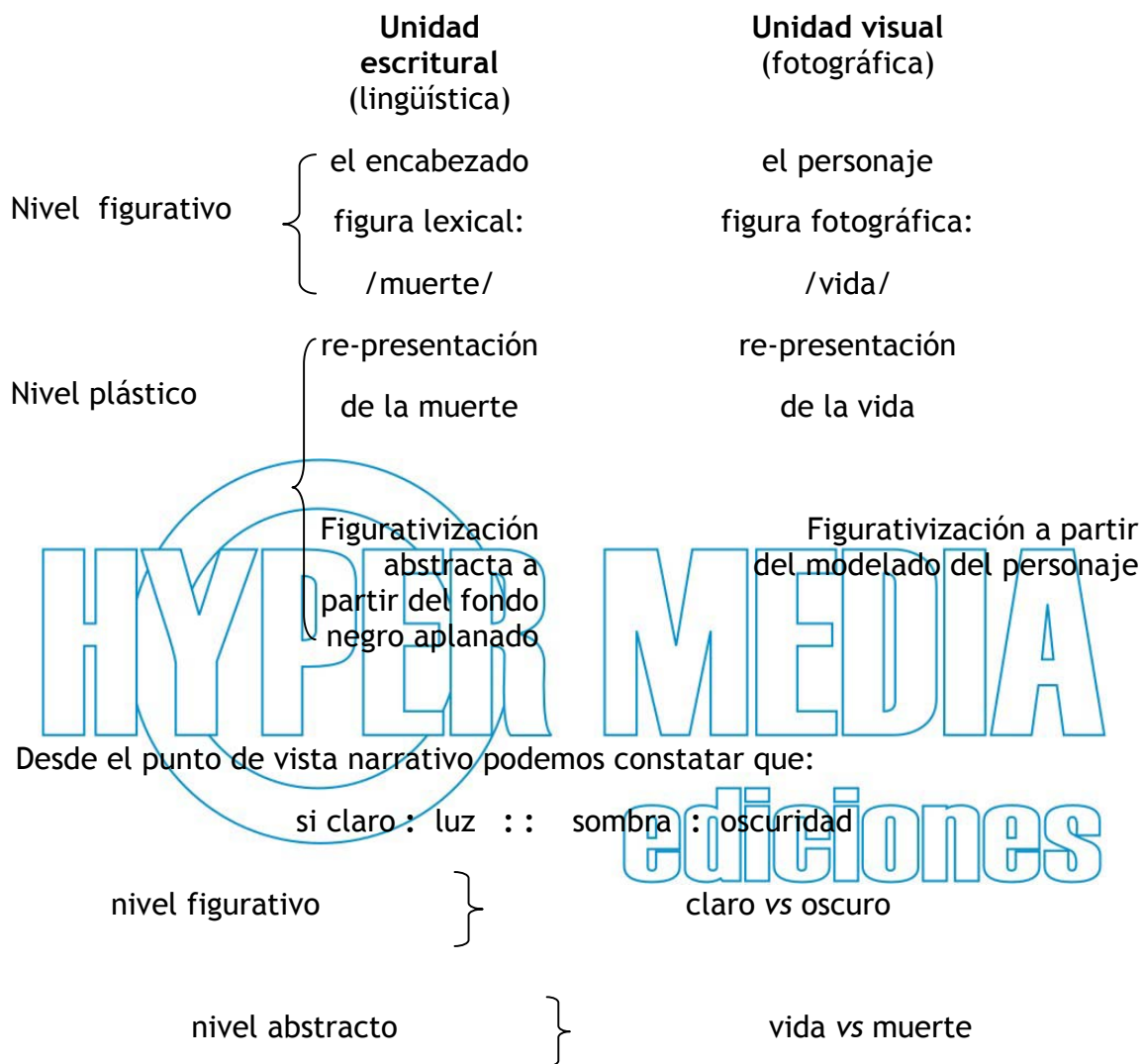
Los elementos de la componente plástica del enunciado, tal como el contraste blanco/negro, tienen una relación ideológica o cultural, según la aplicación de la “*grille de lecture*” iconográfica del mundo cristiano occidental. Además permiten asignar la significación al decorado (fondo negro/encabezado en blanco) que engloba la figura del sujeto. La re-presentación viviente (parecer) transporta al sujeto hacia el no parecer no vivo, lo que facilita la implicación con el estar muerto. El espacio cognitivo global instaurado gracias al contrato fiduciario explicitado a nivel de la instancia de la enunciación permite, al relacionar los elementos plásticos y figurativos del enunciado (nivel ideológico y cultural), poner en relación a los enunciatarios con el saber enunciante: la muerte de Kennedy. Es pues del hecho histórico del que se habla.

Por el contrario, las unidades plásticas y figurativas que conforman al sujeto (su modelado matizado y dulce), permiten identificarlo con un no muerto (no ser), lo que implica el parecer vivo en el conjunto del enunciado fotográfico. Así, si el espacio histórico (secreto) implica un saber, el otro espacio, que calificamos de mítico (mentira). Está modalizado por un creer: creemos que no está muerto, pues parece vivo; lo contrario, al mirar la foto, sería imposible.

El espacio cognitivo parcial (el de los sub-contrarios) es pues un espacio donde el sujeto adquiere la competencia para llegar a ser inmortal, a diferencia de los espacios histórico y mítico. Es en éstos donde se realiza la transformación de un sujeto falso (inmortal), a uno verdadero (mortal), sea para confirmar históricamente su muerte, sea para afirmar su apariencia mítica de viviente.

Lo anterior puede ser explicado a partir de las relaciones sincréticas entre los dos lenguajes de manifestación. Por ejemplo:





La relación figurativo-abstracta del enunciado permite manifestar conjunciones y disjunciones de los sujetos y de los objetos, a partir de su proxémica:

personaje  $\wedge$  luz : modelado (vida) = Kennedy rodeado por la luz y mirando en su dirección.

personaje  $\vee$  oscuridad : aplanado (muerte) = Kennedy dando la espalda a la oscuridad.

personaje ^ vida v muerte

## LA NARRATIVIDAD Y LA DIMENSIÓN POÉTICA DEL ENUNCIADO

El sentido de este enunciado fotográfico –como el de cualquier otro– está determinado “[...] y hay que resignarse a ello [por la naturaleza] esencialmente histórica y cultural [de la fotografía]” [Floch: 1980, p. 9]. La comprensión de esta imagen depende de un parámetro cultural y político (histórico) establecido por un cierto saber de los actores de la comunicación: conocimiento o reconocimiento del actor Kennedy en un contexto sociopolítico específico. Hablamos aquí del referente externo del discurso. No obstante, en tanto tal, el discurso crea su propio referente interno, donde el narrador atribuye al personaje cualidades tanto poéticas como míticas, manifestadas a lo largo y ancho del enunciado planario.

La imagen de la portada remite a los lectores –como se bosquejó anteriormente– al reconocimiento iconográfico de ciertos rasgos elementales propios de una “cosmología” (una ideología) del mundo cristiano occidental, en donde la vida está representada por (o en) el color blanco y la luz, mientras la muerte remite al color negro y la oscuridad.

En la portada, tanto el topos gráfico como una parte del topos fotográfico se circunscriben (se superimponen) sobre una superficie negra. Si se tienen en cuenta las relaciones posibles entre esta ideología y/o cosmogonía occidental, y las unidades discretas representadas en ese micro-universo, podrían justificarse las relaciones culturales con la manifestación plástica del enunciado:

blanco/luz : vida :: negro/oscuridad : muerte

Bajo esta óptica, el negro y la oscuridad del fondo del decorado (conjuntos ideológica y culturalmente a la muerte), se inscriben en el saber cultural y plástico del sujeto de la enunciación, así como el blanco (del encabezado) y la luz que modelan al personaje, remiten a la vida. El negro/oscuridad es una figura englobante y explícita (reforzada por el programa de muerte instaurada y actualizada en el contenido del encabezado), mientras que la luz/blanco es una figura englobada e implícita (plástica y figurativamente hablando). El programa narrativo explícito de /muerte/ se ubica en una isotopía histórica, sobre el *saber* del sujeto de la enunciación, mientras que el programa narrativo de /vida/ se

localiza en una isotopía ideológica, reposando más que sobre el *saber*, sobre el *creer*. Se sabe que el sujeto está muerto (el saber histórico queda reconfirmado por el encabezado, el que nos indica que estamos ante un discurso sobre su muerte) pero, al ver la imagen, se podría creer que está vivo, sobre todo si la fotografía tiende a sublimar la presencia mística del personaje que, al verlo provoca el efecto de sentido vida, aún después de muerto (tal fue el caso de Jesús en Gethsemaní).

Así pues, es gracias al sincretismo entre los dos tipos de lenguajes de manifestación (escrito y visual) que pueden considerarse como virtuales los dos programas narrativos mencionados, donde justamente uno de ellos (el de muerte) también está actualizado.

De tal modo, podemos afirmar que para el programa virtual de vida (*parecer vivo*) tenemos:



El sincretismo entre una sustancia plástica (el blanco, signo de vida) y una configuración discursiva opuesta (la muerte), provoca un efecto de sentido específico, que no sería el mismo que si ambos elementos estuvieran aislados. Así pues, el enunciado lingüístico anuncia la muerte, mientras que su soporte plástico anuncia la vida; la primera tiene –como anotamos– un carácter histórico, la segunda un carácter ideológico (o mítico).

Por el contrario, el color negro del fondo (englobante de la vida figurativiza por el blanco del encabezado y la imagen aclarada del personaje) no contradice, ni el saber cultural y tradicional sobre este color, como tampoco su manifestación plástica:

color negro = sustancia plástica ^ contenido lingüístico

del enunciado de muerte (implícito y cultural)	del encabezado (muerte) explícito e histórico
--	---

Aquí, el contenido histórico se conjunta al saber cultural reforzando la actualización del programa narrativo de muerte. En el programa de vida, por el contrario, un saber se sincretiza sobre otro para provocar un efecto de sentido virtual, para la instalación de ese programa:

$F(S2) \Rightarrow (S1 \wedge 0)$ , donde:

(S2) = color negro

(S1) = fondo del decorado

0 = objeto de valor / muerte /  
descrito por el enunciado lingüístico

La transformación del color blanco, en tanto que destinatario trascendente y actualizado, no se realiza sino conjuntando un valor cultural o ideológico (el blanco), a otro histórico (el del encabezado "Muerte de Kennedy"). Esto demuestra que el valor virtual e implícito de este programa, por oposición al rol figurativo del negro (tanto el del "saber cultural" e implícito sobre su color, como el saber sobre el "sentido histórico" de las palabras), ubica a la muerte como transformación actualizada y explícita.

Es entonces a nivel de la dimensión cognitiva de la instancia de la enunciación que se puede juzgar la importancia cultural y virtual de la oposición cromática blanco/negro de este lenguaje de connotación. Pero es en la dimensión pragmática del enunciado donde vemos cómo esta oposición permite conjuntar la dimensión cognitiva de la instancia de la enunciación, al enunciado mismo.

En tanto que el lenguaje de connotación, el "hecho poético" del color articula paralela y correlativamente los planos de la expresión y del contenido. Se trata pues de una proyección del eje paradigmático al saber del sujeto de la

enunciación, sobre el eje sintagmático (el hacer del sujeto y el objeto del enunciado).<sup>31</sup>

Para reforzar esta hipótesis, disponemos de otros elementos plásticos que constituyen ciertos contrastes tales como: modelado/aplanado, donde habíamos acotado que el modelado conjuntaba el sentido de la vida a nivel del plano del contenido, mientras que el aplanado, el de la muerte. A partir de esto podríamos representar el rol actancial de los términos de esta categoría cromática de la siguiente manera:

$F (S2) \Rightarrow (S1 \wedge 0)$ , donde:

(S2) = Luz (modelador englobante)

(S1) = Kennedy (modelado englobado)

0= Objeto de valor /vida/

Dentro de esta performance se puede ver cómo la vida (el parecer vivo) está representada por la figura del actor, modelado plásticamente por el contraste claro/oscuro. Lo mismo sucede con el valor aplanado:

$F (S2) \Rightarrow (S1 \wedge 0)$ , donde:

(S2) = aplanado (fondo englobante)

(S1) = Kennedy (modelado englobado)

0= objeto de valor / muerte/

En el caso preciso de la portada, el encabezado —en lenguaje natural— y la imagen —en lenguaje plástico— determinan, cada uno de ellos, un saber específico:

texto = muerte = saber explícito (histórico)

texto = vida = saber implícito (ideológico)

<sup>31</sup> Cfr. Greimas A. J. et Courtés, J. “Poétique”, in: *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette Université, Paris, p. 283.





Esta hipótesis es muy probable pues se sabe que a nivel profundo, estos dos términos de la categoría vida vs muerte son dos esquemas de un solo micro-universo, y que su sintaxis fundamental consiste en afirmar alternativamente como verdaderos a los dos términos contrarios de este universo del discurso. Está claro que estamos frente a una gramática propia al relato mítico.<sup>32</sup>

A propósito de la conjunción de los espacios de referencia, resulta interesante anotar que gracias al sincretismo de dos lenguajes de manifestación diferentes es posible una conjunción tal. La “semiótica escrito-visual” presenta un espacio de referencia que subsume tanto un espacio mítico como un espacio histórico. De tal modo, el nivel práctico o figurativo del enunciado /Muerte de Kennedy/ anuncia un estado narrativo estable, donde se nos hace saber que el personaje está bien muerto, pero que los formantes plásticos que constituyen la figura del actor Kennedy permiten crear un efecto de sentido donde “parece vivo”. Al estado narrativo de origen (muerte) se le superimpone otro de vida.

A partir de la relación sincrética entre las figuras que constituyen los dos tipos de enunciados (gráfico y fotográfico), se puede ubicar al actor, sea en un espacio de mortalidad, sea en otro de inmortalidad. Es justamente a causa del carácter semi-simbólico del enunciado planario que es factible establecer correlaciones parciales entre los planos de la expresión y del contenido:

blanco : negro :: vida : muerte  
 modelado : aplanado :: vida : muerte  
 matizado : contrastado :: vida : muerte

A partir del sincretismo escrito-visual, estos elementos aparecen combinados en los dos universos lingüísticos (natural y plástico) e interdependientes en el enunciado:

bloque formante tipográfico (saber explícito) “codificado descodificado”	}	= muerte
bloque formante fotográfico (saber implícito) “codificado no codificado”	}	= vida

<sup>32</sup> Cfr. “mythique” (discours, niveau), in: Greimas A. J. et Courtés, J., ob. cit., p. 241.

Parece posible, gracias al juego muy fino de relaciones sincréticas semi-simbólicas, hacer pasar al actor Kennedy de un estado actualizado de muerte, hacia un estado virtualizado de no muerte, donde el modelado-matizado del personaje se opone el aplanado contrastado del decorado.

Encontramos, desde el inicio del discurso, dos pruebas que glorificaban el hacer del actor:

- a) Una donde el actor accede al estado de muerte (hecho explicitado por el encabezado).
- b) Otra donde el actor accede a un estado virtualizante de vida (hecho implícito por las relaciones sincréticas de las unidades discretas del enunciado).

EL TÍTULO INTERNO DEL REPORTAJE (PP. 66-67). LA PRIMER DOBLE PÁGINA “MUERTO AL SERVICIO DE SU PAÍS”

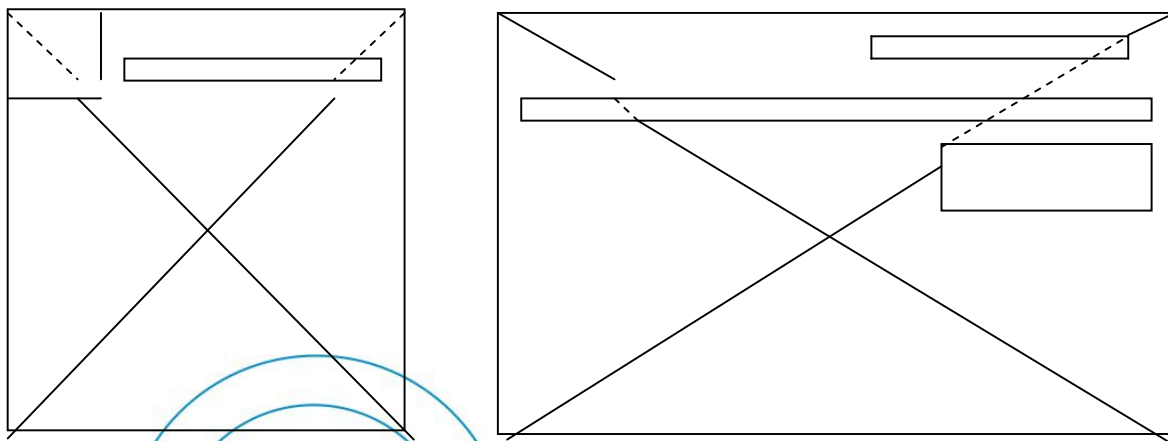
Otro ejemplo de lo que decidimos llamar *superimposición acentuada* es el de las páginas 66-67 de la revista. Además de la portada, el discurso **Mort de Kennedy**, de *Paris-Match*, consta de 33 dobles páginas, constituyendo cada una de ellas un enunciado-relato. Este primer relato difiere del de la cubierta, a partir de la oposición fotográfica genérica que proponemos:

retrato (portada )      vs      instantánea (primer relato)<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Esta fotografía es original de Cornell Capa, realizada para la *Agencia Magnum*. El fotógrafo “[...]pensó que esta fotografía sugestiva de John Kennedy tendría más impacto que un retrato tradicional”. Cfr. *L’histoire de la photo de reportage*, Fernand Nathan Edit. Paris, 1982. p. 134. Parece importante señalar que el cliché de Capa fue reencuadrado para su publicación en este foto-reportaje de *Paris-Match*. El original ofrece la ventaja de una visión más amplia del respaldo del sillón, así como una mayor nitidez del fondo claro. Esta cuestión evidentemente se descuidó en la reproducción hecha por el *Match*, a causa precisamente de la ampliación y de la superimposición del título y del texto que velan el modelado del fondo del decorado (el que por cierto no es sino el de la oficina oval, en la Casa Blanca). Por su parte, el original se aproxima más a un retrato que a una instantánea camuflada de retrato.



Una oposición de orden grafémico es aquella entre la portada tradicional del *Match* en formato tabloide, *versus* la del primer relato (pp. 66-67), en formato doble tabloide (desplegado), provocada por el desdoblamiento de la revista:



Consideremos que éste es realmente el primer relato del discurso, independientemente de que el reportaje posea ya uno (“Mort de Kennedy”) en la portada. Una de las razones de esta consideración es el carácter de la estrategia discursiva del enunciador, a través de la cual suponemos establece un “contrato fiduciario”, donde se comprometen los polos de la instancia de la enunciación: uno (la portada), para hacer saber sobre la muerte de Kennedy; el otro (la primera doble página del reportaje) para aceptar o rechazar los principios a partir de los cuales se va a desarrollar la comunicación de los objetos de valor del discurso. A partir de un espacio cognitivo general de muerte, el enunciatario

deberá aceptar o rechazar los objetos comunicados (creer o no creer). Se trata pues de aquello que en semiótica general se define como una comunicación participativa, pero también, de una comunicación asumida, pues “[...] Si asumir la palabra de otro es, en cierta manera, creer en él, entonces el hacer asumir es decir algo para ser creído. Así consideradas las cosas, la comunicación es, al menos, [...] un hacer saber, pero sobre todo, un hacer creer”.<sup>34</sup>

Para tal efecto, el enunciador se ve en la necesidad de manipular al enunciatario, a partir de todos los elementos de que él dispone: por un lado, los dos lenguajes de manifestación diferentes, donde uno –el lenguaje natura– le sirve para figurativizar su discurso y persuadir al enunciatario del valor de los objetos comunicados; por otro lado, la imagen fotográfica, la que tendrá como tarea figurar (significar) a partir de su disposición topológica en el espacio de la doble plana.

Semióticamente puede afirmarse que el encajonamiento de varios espacios parciales en un espacio cognitivo general permite al enunciador establecer los parámetros de un saber específico sobre la muerte, a partir del cual intentará persuadir al enunciatario sobre el valor de los objetos y la importancia “histórica” (o deberíamos decir mítica), no de la muerte, sino de la no-muerte de Kennedy.

El encabezado en la portada nos confirma la muerte “física” del personaje. Esto limita el espacio cognitivo en el cual vamos a descubrir al actor-sujeto. Por su parte, el encabezado interno estrecha todavía más el espacio de referencia (“Mort au service de son pays”).

Esta primera doble página, que como el caso de la portada, se instala en una isotopía de “mortuoriedad”, agrega otras figuras que caracterizan a la muerte, desencadenando el desarrollo de acciones y de programas narrativos. Por otro lado, estos dos enunciados-relatos son los únicos de todo el discurso en referirse directamente a la muerte, en tanto que espacio englobante que condiciona el desarrollo y el encadenamiento de los enunciados narrativos en los espacios cognitivos parciales (de no vida y no muerte). Existen algunos otros relatos del discurso que se refieren a la muerte, pero sólo implícitamente.

Se pudo analizar también que este espacio cognitivo englobante representaba a la vez la condensación de los espacios parciales de no vida y no muerte, así como la expansión del espacio cognitivo general de muerte, que se anuncia en la portada. Es decir, que entre ésta y la primera doble página se establecía un saber enunciativo que remitía a un saber enoncivo. La muerte de

<sup>34</sup> Greimas/Courtés, “Communication”, ob. cit., pp. 47-48.

Kennedy, tal y como se plantea en esta doble página, remite a una muerte heroica, a un deber-hacer (en tanto prescripción), y a un no poder no hacer (en tanto que obediencia). El destino del actor estaba marcado.

Esta ana-cataforización entre el encabezado y la portada es la característica principal de la “puesta en discurso”, en donde, a partir del espacio cognitivo general se van a desarrollar los espacios parciales. Estas son las razones por las cuales hemos querido analizar estos dos relatos de manera detallada.

Para el análisis de este primer relato del discurso se proponen tres niveles de lectura diferentes, a partir de su organización sincrética:

- a) El análisis plástico del enunciado escrito-visual (plano de la expresión).
- b) El análisis semántico-lexical del encabezado.
- c) El análisis lógico-semántico del texto o artículo correspondiente y superimpuesto.

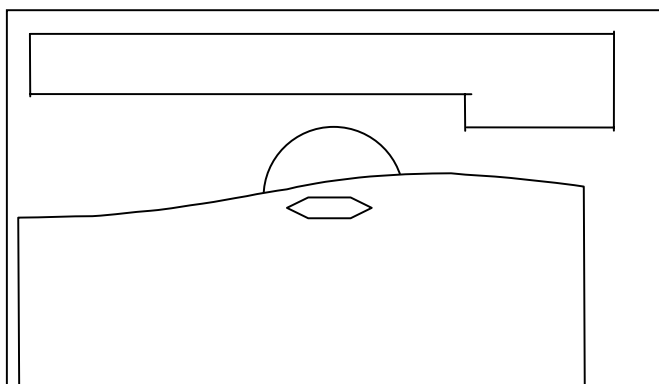
Los tres niveles de lectura están en estrecha interrelación, lo que provoca el sincretismo de este objeto semiótico, pero también su jerarquización y su organización sintagmática.

ediciones

### ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN PLÁSTICA DEL RELATO

El dispositivo plástico de este relato puede ser cortado en dos partes que, por cierto, coincidirían con la separación de los bloques formantes constitutivos: el topos gráfico y el topos fotográfico.

El topos fotográfico está sobreimpreso al topos gráfico. Entre ambos se establece un equilibrio en el dispositivo de la expresión sincrética. El topos gráfico constituye un bloque formante horizontal (espeso y largo) en la parte alta de la superficie. A diferencia del de la portada, que aparece en caracteres blancos sobre fondo negro, éste aparece en caracteres negros sobre fondo blanco. El encabezado



aparece a todo lo largo de esta doble página, con un cintillo, y abajo, hacia el lado derecho, se presenta el texto correspondiente. Estos tres elementos conforman un solo y mismo bloque-formante, no por sus características de lenguaje de manifestación “natural”, sino por su integración y su capacidad de aislamiento tipográfico y topográfico en la superficie.

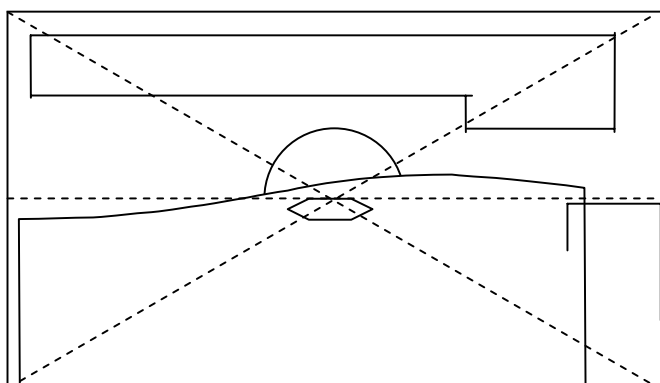
Topológicamente, podría dividirse la superficie en dos partes: la parte superior donde se localiza el topos gráfico, y la parte central-inferior donde predomina el topos fotográfico.

El dispositivo topológico del enunciado planario nos permite, pues, localizar cuatro formantes fundamentales del relato:

1. El bloque formante tipográfico a lo alto.
2. El formante plástico representando la cabeza vista por la nuca, en el centro óptico de la superficie.
3. Otro formante plástico representando una incrustación metálica en el respaldo del sofá (centro topológico del enunciado).
4. El formante plástico que constituye el respaldo del sofá y que llena toda la parte central-inferior de la superficie. Este aparece reforzado, en todo el derredor, por una línea de puntos brillantes (clavos).

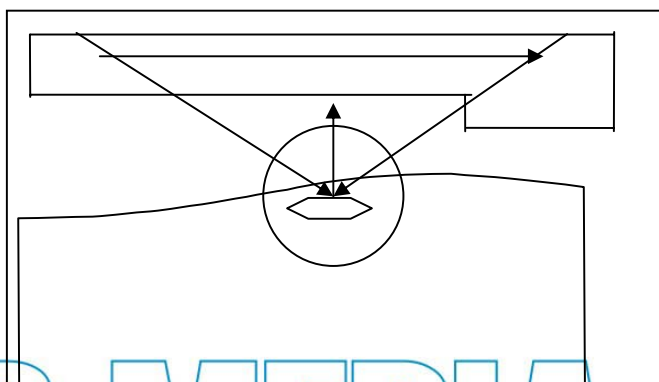
Si miramos detenidamente la superficie, podría localizarse una concentración de elementos a partir de dos formantes fundamentales: la cabeza y la plaqueta metálica. El “punto fuerte” de la fotografía coincide con el centro óptico de la superficie. Por el contrario, la línea imaginaria que divide la superficie en alto/bajo, al centro, coincide casi con el borde del sofá en primer plano y también con las líneas a la derecha de los libreros en el fondo.

Esta concentración cuasi simétrica de la imagen aparece “desequilibrada” a causa del bloque formante tipográfico, que sirve de contrapeso al bloque formante que conforma el sofá. A fin de cuentas, este desequilibrio no es sino un equilibrio plástico entre los dos formantes negros: el encabezado y el sofá, donde el punto de unión o de pasaje es el formante cabeza.



A partir de esta organización topológica, y sin menospreciar los posibles hábitos de lectura a los cuales el lector se somete ante la presencia de un lenguaje natural, es factible establecer una localización espacial que nos permite jerarquizar y conjuntar los elementos que conformen este enunciado, y que suponemos están en relación con el plano del contenido.

Este recorrido de lectura nos permite, pues, focalizar la pertinencia del significante en los elementos de la parte alta, así como de poner en relación los dos lenguajes de manifestación. Esta lectura es todavía más evidente gracias al anclaje escritural en la plaqueta metálica del centro "The president, Jan, 20, 1960".



A partir de este dispositivo topológico podremos precisar cuál es el sistema signifiante propio de este micro-relato escrito-visual, y señalar cuáles son los elementos que los constituyen. Partimos, pues, de una segmentación por planos: primer plano/plano de fondo:

Primer plano

Plano de fondo

Unidades discretas	sillón/clavos/plaqueta/cabeza	muro/libreros/libros
Contraste de base 1	a) oscuro: sofá, cabeza,	claro: muro, librero,
	b) claro: clavos, plaqueta	oscuro: libros, personaje 2
Contraste de base 2	brillante: sofá, clavos, plaqueta	mate: muro, cabeza, personaje 2

Esta clasificación posibilita el establecimiento de un contraste de base claro/oscuro, fundamental en la fotografía en blanco y negro, pero que aquí parece jugar un papel importante a nivel del significado. Al mismo tiempo se puede distinguir otro contraste plástico secundario, que sirve para figurativizar



los elementos pertinentes del contraste de base mate/brillante. En el primer plano, el contraste claro/oscuro junta todos los elementos aparentemente pertinentes del enunciado planario, mientras que el contraste claro/oscuro del plano del fondo no reúne sino los elementos llamados no pertinentes, o sea, los complementarios del enunciado. Sucede lo mismo con el contraste secundario mate/brillante.

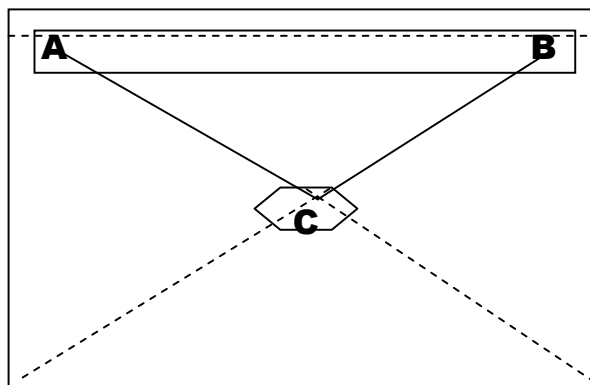
El término brillante corresponde a los elementos del primer plano, mientras que el mate recubre a aquellos del plano de fondo. Esta banalidad podría haberse dejado de lado, pero como una de las características fundamentales del discurso es su localización espacio-temporal, es más que evidente que los elementos del plano de fondo, como el muro, sirvan para espacializar al personaje en la “oficina oval de la Casa Blanca”, así como la plaqueta sirve para temporalizar referencialmente al enunciado.

Antes de continuar parece oportuno mencionar algo acerca de la oposición primer plano vs plano de fondo, exclusiva del topos fotográfico. Es a partir del efecto de sentido “profundidad”, creado por la nitidez del primer plano opuesto a lo borroso del plano de fondo, que distinguimos la pertinencia significativa de las unidades discretas. Por el contrario, es difícil ubicar, por su efecto de nitidez, al topos gráfico en el primer plano, sobre todo si aparece sobreimpreso en el espacio óptico del plano de fondo. En consecuencia, suponemos que en el caso de la sobreimpresión del topos gráfico sobre el topos fotográfico, como en la portada, no se ubica ni en el primer ni en el plano de fondo. Su naturaleza no lo define así, ni su ubicación tampoco. Podríamos afirmar que el topos gráfico está sobreimpreso sobre un no plano de fondo, pero también en un no primer plano, pues a pesar de la sobreimpresión, no pertenece al (no forma parte del) topos fotográfico.

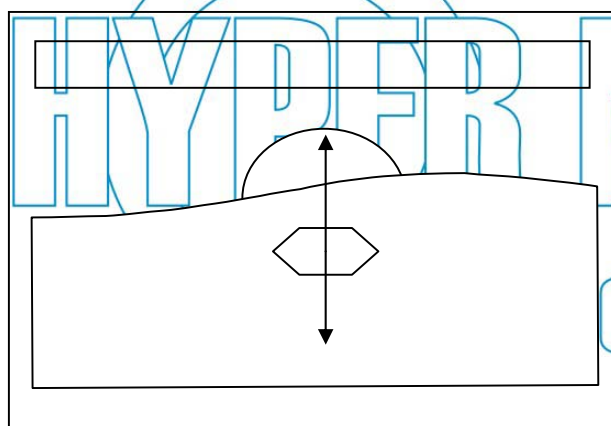
## EL SIGNIFICANTE PLÁSTICO

La segmentación del dispositivo topológico ha permitido clasificar las unidades discretas del enunciado, pero no nos dice nada sobre el proceso que pone en funcionamiento ese sistema. Sería factible afirmar que la lectura del enunciado (el recorrido de la lectura o el barrido escrito-visual que realiza el enunciatario) transforma ese sistema en proceso. Pero es el propio enunciado-relato el que facilita dicha transformación. Es pues a partir de la disposición interna de las unidades discretas que los elementos pertinentes ponen en funcionamiento su propia organización. Es decir, que en el relato se localizan, en un primer momento del análisis, la disposición topológica de las unidades y su propia organización interna.

Lo anterior nos permite distinguir, al interior del espacio rectangular (la superficie plana), una organización triangular (la disposición espacial de las unidades pertinentes). Los puntos A-B corresponden al principio/fin del encabezado, y el punto C –la plaqueta– al centro *óptique* y “punto fuerte” del relato. Pero como lo anotamos anteriormente,

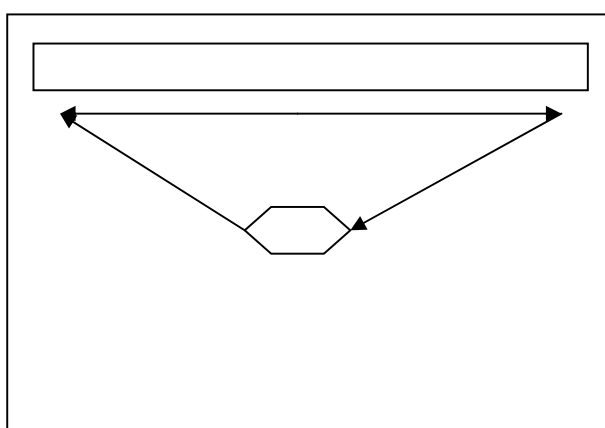


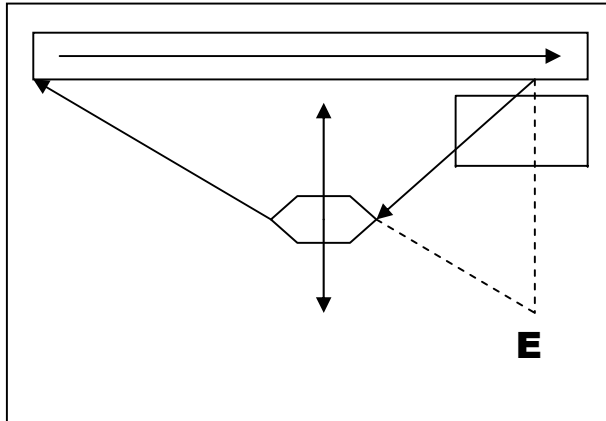
este dispositivo permite un recorrido de lectura generador de sentido, provocado por el pasaje de una unidad discreta a otra, y de ésta a las demás; lectura que encadena los dos tipos de lenguaje de manifestación. Así:



1) Recorrido ascendente /descendente entre los dos puntos fuertes del topos fotográfico: C plaqueta y D cabeza.

2) Recorrido triangular a partir de no importa que ángulo, la disposición de las unidades pertinentes: del principio a fin del encabezado; –de la plaqueta al inicio del encabezado: –fin del encabezado (y texto), a la plaqueta.





3) Recorrido polivalente a partir de, no importa que punto, hacia, no importa, que otro. Se distingue aquí un punto de desequilibrio (E), que corresponde a la cabeza del personaje 2, contado a la mitad, pero que atrae la mirada.

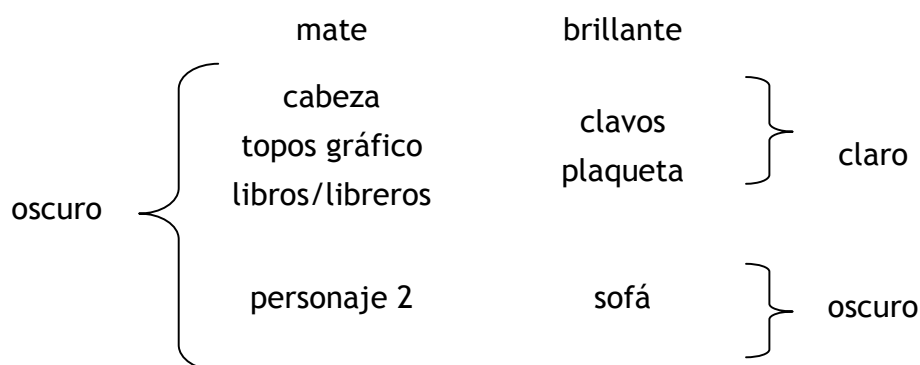
## ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SEMÁNTICA

Así como la disposición de las unidades pertinentes no puede establecerse a partir del contraste de base claro/oscuro, pues también aparece donde hay unidades significantes “no pertinentes” (el plano de fondo borroso), se puede considerar, por tanto, su importancia a partir de una carga semántica que tienen algunas de estas unidades en otro contraste: mate/brillante. En este se incluyen tanto unidades discretas del primer plano, como del plano de fondo. Por ejemplo, el formante cabeza pertenece, en apariencia, al primer plano, pero no es absolutamente neto. Mientras tanto, el rango de los clavos —unidades aparentemente no pertinentes— son brillantes y están ubicadas en el primer plano.

Notamos que el término mate, de la categoría mate vs brillante, está ligado explícitamente a los elementos disfóricos del relato: <sup>35</sup> el topos gráfico que porta la carga semántica de /mortuoriedad/ y de /heroísmo/ (“*John Kennedy. Mort au service de son pays*”). Por el contrario, el término brillante de esta categoría parece relacionado a los elementos eufóricos, como la plaqueta que anuncia el día de la toma del poder (20, jan. 1960); el sofá (sede del poder presidencial); los clavos (al momento no les atribuimos ningún sentido, pero que indudablemente lo tienen, como veremos más adelante).

<sup>35</sup> Estamos, desde el análisis de la portada, en un “código” de lectura específico, propio de la lectura judeo-cristiana occidental, donde negro : blanco :: muerte : vida.





Desde este punto de vista, lo /oscuro/ responde siempre al sentido disfórico atribuido en la portada (la muerte); sentido lexical y semántico del encabezado en negro y de la cabeza que iconiza la figura del actor Kennedy. Por el contrario, el claro está ligado a la euforia (la vida) donde, por ejemplo, la plaqueta anuncia el poder y el sofá la tematiza. Bajo esta misma óptica, dos de esos elementos parecen enigmáticos: el sofá, brillante pero oscuro, y los clavos, claros pero brillantes.

De entrada hay que notar que la cabeza pone en relación, mediante un recorrido ascendente/descendente, elementos disfóricos y eufóricos fundamentales: el encabezado y la plaqueta; el primero perteneciendo a un lenguaje de manifestación natural, el otro a un lenguaje plástico, precisamente a causa de su incrustación en el universo de la fotografía.

Lo anterior nos permite confirmar el status de figuras de anclaje o “puntos fuertes” atribuido a esos elementos. Por el contrario, todavía no sabemos nada del significado de otras unidades discretas, que no son “puntos fuertes”, sino unidades complementarias, como es el caso del sofá y los clavos. Desde el punto de vista cromático, el sofá no pertenece exclusivamente al universo disfórico, pues es brillante; como tampoco al universo eufórico, pues también es oscuro. Conjuga ambos universos, de vida y de muerte, no sólo porque es brillante, si no porque también engloba la figura de vida (la plaqueta).

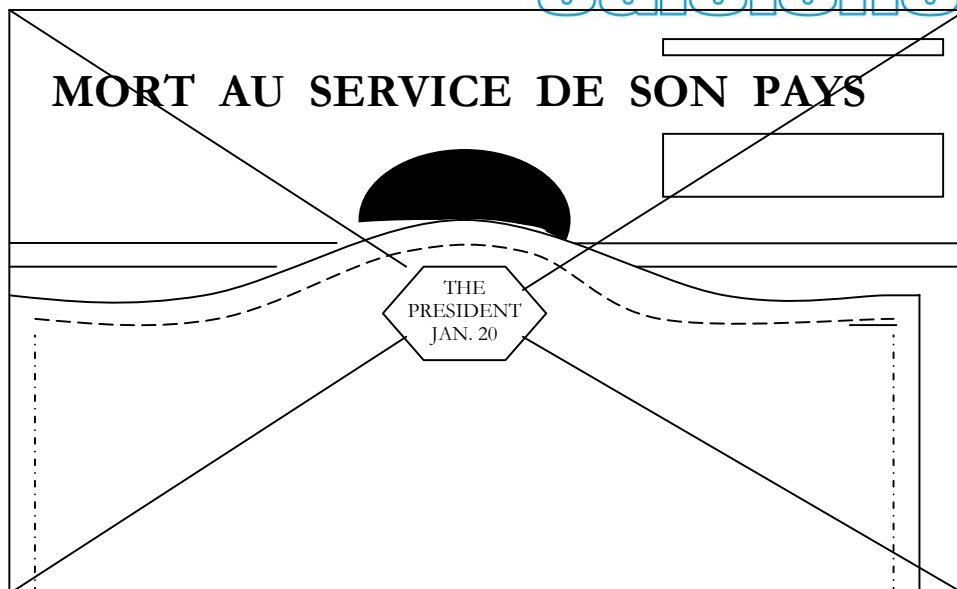
Desde esta perspectiva, la hilera de clavos debe instalarse en la dimensión eufórica, pues es brillante como la plaqueta, contenida en el respaldo oscuro del sofá. Pero parece ser que el universo cultural (el saber o creer) condiciona mucho el significado de esta figura. Por la hilera de clavos claros y brillantes, el formante plástico del sofá adquiere el status de formante figurativo, al cual se le puede atribuir un significado distinto al de la simple representación de un sofá. A primera vista, el formante que representa el sofá puede muy bien ser confundido con un sarcófago, donde la cabeza, vista de espaldas, sería la cabeza del muerto

(Kennedy); mientras que los clavos en el respaldo del sofá serían la hilera de clavos de la cabecera del féretro.

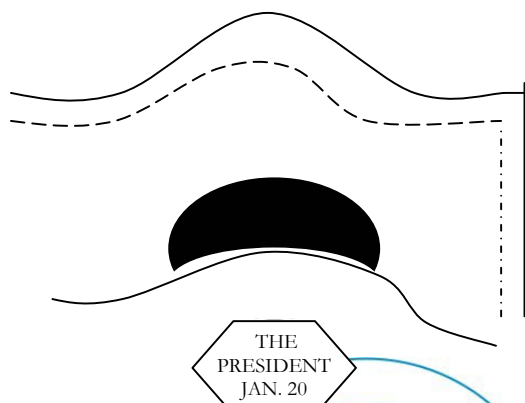
Otra lectura, o al menos otra meta-lectura, permitiría identificar este formante con el féretro de Napoleón en Los Inválidos, o bien con la parte superior de los monumentos a los “muertos al servicio de su país” durante las dos grandes guerras de este siglo, que se localizan en las plazas de todos los pueblos de Francia.

El brillo de los clavos estaría entonces en relación con el brillo de la plaqueta, es decir, en la dimensión eufórica. No obstante, esta relación plástica permitiría también definir la disforia “mortuoria” de los clavos y la plaqueta, en tanto que placa de identificación del muerto en su féretro. Lo anterior, sobre todo si consideramos el recorrido de lectura triangular o polivalente, lo que permite aproximar los “puntos fuertes” (cabeza y plaqueta) al bloque formante tipográfico. En este sentido, la plaqueta resulta todavía más “mortuoria” y disfórica, pues permite identificar al “muerto al servicio de su país”. Cabe destacar la manera en cómo el editor tuvo el cuidado de recuadrar la imagen, justamente para seguir una lectura parcialmente “falsa”, a partir de un recorrido de lectura “verdadero”. Pero también, tuvo el cuidado de contextualizar el relato dejando entrever puntos de desequilibrio del lado inferior derecho de la imagen (personaje 2) en el plano de fondo.

ediciones



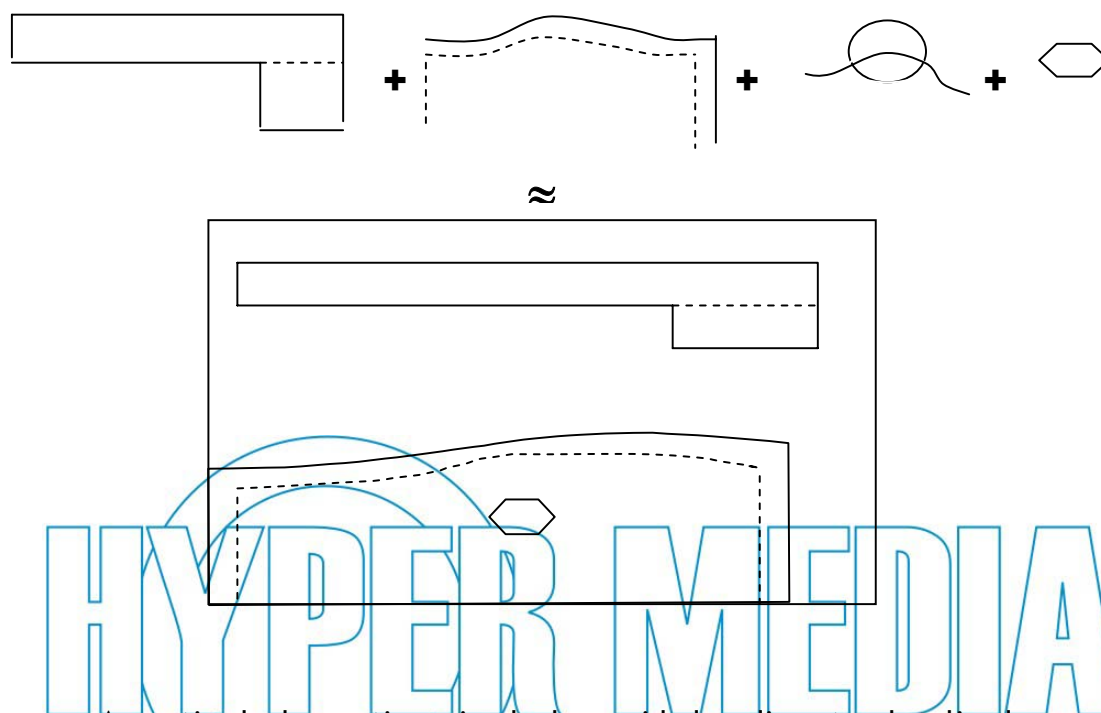
La relación entre las unidades pertinentes, al momento de la lectura, permite comprender mejor este fenómeno de “lectura verdadera”/“lectura falsa”:



“lectura verdadera	“lectura falsa”
el sofá presidencial	féretro
cabeza de JFK sentado en el sofá	cabeza de JFK muerto en su féretro
plaqueta de identificación del muerto	plaqueta de fecha de la llegada a la Casa Blanca

De tal modo, la lectura “verdadera” conduce al re-embrague de un espacio cognitivo de vida, mientras que la lectura “falsa” conduce al espacio cognitivo de muerte. Sin embargo, esta lectura de los formantes está ligada semánticamente a sentidos parciales: el sofá presidencial es el símbolo del poder de JFK instalado en la Casa Blanca desde el 20 de enero de 1960. Esta “lectura verdadera” está determinada por el bloque formante tipográfico que insiste en el saber comunicado desde la portada: la muerte, que por cierto ha sido “al servicio de su país”, en un “destino fulgurante”.

La “lectura verdadera” de los elementos plásticos y tipográficos, reembragando los espacios de muerte y agregando otro de heroicidad (prescripción y obediencia), facilitan la “lectura falsa” de muerte, de catafalco y de féretro. Es un recorrido que oscila entre la verdad y la falsedad semióticas, a partir de la instalación de criterios de jerarquización eidética (aislante) y cromática (integrante), de los elementos pertinentes del enunciado en una superficie cerrada:



A partir de la pertinencia de las unidades discretas localizadas en el primer plano del enunciado, y considerando los dos tipos de lectura posible, podemos ahora preguntarnos sobre las relaciones plásticas entre el sentido de este relato y aquél de la portada. Habíamos dicho anteriormente que aparecían claras diferencias entre el encabezado externo y el interno (portada y primera doble página del reportaje). En primer lugar, la identificación del personaje en la portada (el rostro en  $\frac{3}{4}$  hacia el enunciatario), y la no identificación del mismo en el primer relato de las páginas 66-67 (lo vemos de espaldas y sólo la cabeza).

En segundo lugar, la inversión del contraste de valor claro/oscuro: el topos gráfico y el policromático en la portada (si consideramos el logotipo en rojo y negro), opuesto al monocromático de la doble página. En tercer lugar, la oposición cromática blanco sobre fondo negro en el bloque formante tipográfico de la portada, frente al negro sobre fondo blanco de este primer relato.

Desde el punto de vista abstracto habíamos notado que en la portada Kennedy daba la espalda a la muerte (figurativizada por el negro del decorado), y en cambio el rostro hacia la vida (figurativizada por la luz que lo envuelve). En la doble página la actitud aparece invertida. El sujeto nos da la espalda envuelto en su sofá-féretro de vida/muerte, mientras mira el blanco del decorado (la vida), que por cierto engloba la muerte que anuncia el encabezado. Pero aún más: en la portada el sujeto aparece frente a los enunciatarios (el sujeto de la enunciación frente al sujeto enunciado). En la doble página, la “separación”

entre el sujeto del enunciado y el eventual sujeto enunciante (los lectores) realiza una transformación:

$$F(S2) = \{ (\text{Sujeto de enunciado} \wedge \text{lector}) \longrightarrow (\text{Sujeto del enunciado} \vee \text{lector}) \}$$

La realización de esta transformación entre el sujeto del enunciado y del sujeto enunciante virtualizan la realización del contrato fiduciario, o de comunicación, a nivel de la instancia de la enunciación (enunciador/enunciario), definiéndose así elementos del hacer persuasivo o manipulación de uno hacia otro.

En la portada, Kennedy aparece descontextualizado tanto plástica como espacial y temporalmente, mientras que aquí se le recontextualiza (re-embraga) en un tiempo y un espacio enoncivo-enunciativo. En la portada se definía un espacio cognitivo enunciativo (un saber generalizado sobre la muerte del sujeto), mientras que aquí aparece un espacio cognitivo enoncivo (un saber particular sobre su muerte heroica).

Este juego de relaciones nos permite confirmar la presencia correlativa de dos programas narrativos en dos espacios diferentes: muerte y no-muerte (vida) que habíamos detectado ya en la portada. Razón de más para establecer una identificación (anáfora) entre uno y otro de los encabezados. Aquí se definen los espacios condensados del discurso, a partir de los cuales se van desarrollar, por efecto de expansión, el resto de los programas narrativos de uso, en espacios cognitivos parciales. Desde el inicio del reportaje se definen los programas narrativos de base: /vida/ y /muerte/. En el resto de las subsecuencias del discurso-reportaje se desarrollan espacios cognitivos parciales de no-vida y no-muerte, ya no como programas virtuales, sino actualizados.

Los actantes y los actores correspondientes conforman el armazón de todo el discurso: de la vida a la no-vida y luego a la muerte para, en un ir y venir anaforizante y cataforizante, se vaya de la muerte a la no-muerte y luego al a vida (póstuma). A lo largo del discurso se genera el sentido mortalidad/inmortalidad actualizado y virtualizado. Su sentido profundo: el pasaje de lo histórico (el saber sobre el mundo natural), a lo mítico (el saber ideológico sobre el mundo no natural). Las isotopías del discurso conducen al lector de la mortalidad histórica del político, a la inmortalidad mítica del personaje.

Si volvemos al uso cromático (histórico y cultural) axiologizado en el contexto occidental (blanco : negro :: vida : muerte), estamos obligados a analizar, bajo la misma óptica, este enunciado, sobre todo si la portada y la

primera doble página son las condensaciones del discurso. De tal modo, si consideramos los contrastes localizados a partir de las unidades discretas pertinentes, tendríamos:

oscuro (negro)	vs	claro (blanco)
[muerte]		[vida]
cabeza		plaqueta
sofá		hilera de clavos
encabezado		pared

Pero también a partir de una categoría plástica propia del contraste figurativo, tendríamos:

brillante (vida)	vs	mate (muerte)
plaqueta		cabeza
hilera de clavos		encabezado
sofá		pared

Y en fin, el contraste de base del enunciado:

neto	vs	borroso
unidades del primer plano		unidades del plano de fondo

Si tomamos en cuenta el primer contraste claro/oscuro, aparece un contrasentido:

sofá	vs	pared
(negro/brillante/neto)		(clara/mate/borrosa)

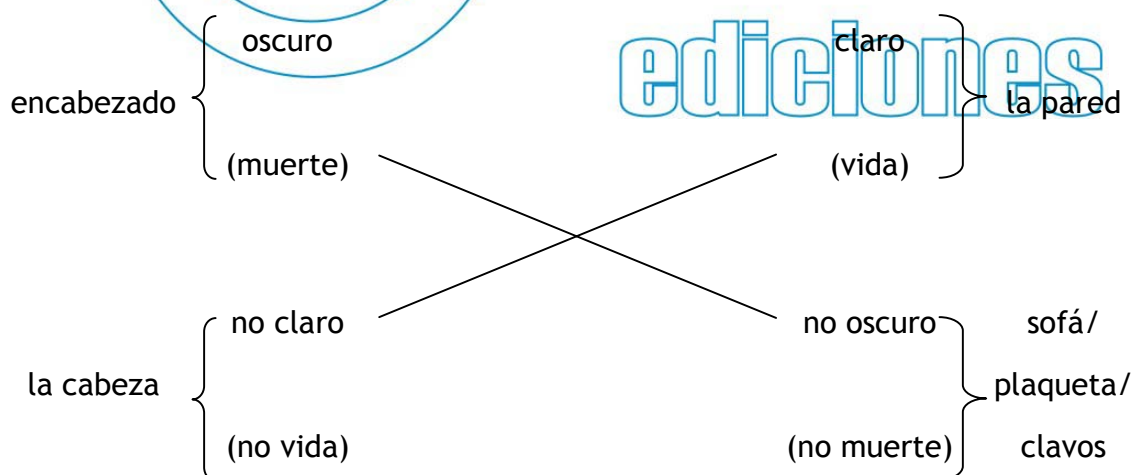
donde el primero, conforme al código de lectura, pertenece a la muerte, y el segundo a la vida. Parece pues que estas dos unidades no tienen solamente un valor cultural, sino sobre todo plástico; es decir, que el sofá entra en el dominio de la muerte, si y sólo si, la “lectura falsa” de este formante figurativo se realiza, mientras que el dominio de la vida se actualiza si dicho formante



figurativo no es localizado que en tanto unidad discreta (formante plástico). Por el contrario, la pared, vista como un simple formante plástico, está relacionada, por su color, a la vida, pero también a la muerte, por aquello que contiene (el encabezado). Estos dos formantes, curiosamente, dividen en dos la superficie del enunciado: la pared que contiene el encabezado, a lo alto; el sofá negro conteniendo la hilera de clavos y la plaqueta central, en la parte baja de la superficie.

Por estas razones no es recomendable descuidar la importancia topológica y plástica de estas dos unidades, pues son fundamentales para la transformación del sistema axiológico (ideológico) de este proceso semiótico. Son estas unidades las portadoras del sentido de la vida y la muerte sincretizadas, independientemente del lenguaje de manifestación al que pertenezcan.

Por otra parte, hay que insistir sobre el aspecto *tímico* de las unidades plásticas del enunciado, manifestada a nivel del plano del contenido, en donde los contrastes claro/oscuro, mate/brillante, neto/borroso, aparecen relacionados por las unidades discretas. De tal manera, a partir del contraste claro/oscuro se les puede atribuir al blanco y negro de esta fotografía, los valores culturales localizados en la portada.



Los términos contrarios permiten la atribución de valores axiológicos y lexemáticos de vida/muerte, mientras que los términos subcontrarios (figurativizando esta carga axiológica y semántica) implican valores culturales.

El único elemento de "mortuoriedad" es la cabeza del sujeto, que representa al personaje "no identificado", actualizado por el propio encabezado que le atribuye una muerte heroica, pues el resto de las unidades plásticas del primer plano se conjuntan, por su implicación, a la vida.

## A PROPÓSITO DEL TOPOS GRÁFICO

### EL ENCABEZADO

Si se toman en cuenta las características tipográficas del encabezado, se puede considerar que este elemento, por una jerarquización tipo-gráfica, separa el titular del resto de los elementos escriturales (el cintillo y el artículo). Hasta el momento, esta observación parece pertinente, pues esta primera doble página posee características totalmente diferentes al resto de los encabezados del discurso.

“*Le destin fulgurant de John Kennedy. Mort au service de son pays*” es el encabezado interno del reportaje, pero de hecho también es el inicio del discurso. En este sentido este encabezado está en relación con el de la portada, como también con la “obertura” de cada una de las secuencias<sup>36</sup>

En el análisis de todo el discurso se localizaron tres tipos de figuras tipográficas para los encabezados:

1. Los grandes titulares principales (portada y primera doble página);
2. Los titulares de “obertura” de cada una de las cinco secuencias.

<sup>36</sup> El análisis total de este discurso, que consta de 33 dobles páginas, constituyendo cada una de ellas un relato, se inició, como cualquier otro análisis semiótico, por la segmentación secuencial del mismo. Se definieron siete segmentos, a cinco de los cuales se les consideró como secuencias:

Secuencias	No. de dobles páginas	No. de fotos
“Mort de Kennedy” (encabezado externo)	Página simple (forma francesa)	Una
“Mort au service de son pays” (encabezado interno)	una doble página (forma italiana)	Una
“Fin de l’histoire d’amour” (primera secuencia)	cuatro	once
“Le crime” (segunda secuencia)	dos	Seis
“Le monde inquiet” (tercera secuencia)	dos	Cuatro
“L’enfant cheri” (cuarta secuencia)	cuatro	Once
“Le bonheur” (quinta secuencia)	cuatro	Siete
Total	diecisiete	cuarenta, más la portada



3. Los titulares internos de cada relato en caracteres medios (los once diferentes relatos pertenecientes a las distintas secuencias).

Todos los titulares, salvo el de la portada, pertenecen a la misma familia tipográfica, pero a nivel de los encabezados principales (externo e interno), aparecen semejanzas y diferencias.

Por la similitud de tamaño existe una continuidad entre los dos, pero también una discontinuidad motivada por la diferencia cromática y tipográfica. Entre el titular de la primera doble página y el de los diferentes inicios de secuencias, existe una continuidad tipográfica y plástica (misma familia y mismo color), pero también se nota una discontinuidad (tamaño y disposición topológica diferentes). En este sentido, el encabezado "*Mort au service de son pays*", no pertenece ni a los titulares de las secuencias, ni al de la portada. Es, para decirlo de alguna manera, un puente narrativo entre la obertura del discurso y el discurso mismo.

En este relato aparecen, como en cada uno de los diecisiete relatos del discurso, un artículo en superimposición. No obstante, este texto queda englobado en el mismo topos gráfico, junto con el titular, a diferencia de los otros textos que quedan reducidos y distribuidos espacialmente de manera diferente. El gran titular interno está a lo alto y a todo lo largo de la superficie, como el de la portada, salvo que éste no posee artículo alguno y no pertenece a la misma familia tipográfica. En síntesis, este es un titular, pero no es el encabezado principal del discurso.

### ANÁLISIS SEMÁNTICO-LEXICAL DEL TITULAR: LE DESTIN FULGURANT DE JOHN KENNEDY. *MORT AU SERVICE DE SON PAYS*

Es evidente que la lectura plástica del relato no nos permite agregar todos los otros valores culturales o axiológicos del discurso, sobre todo si éste posee un lenguaje de manifestación concomitante al primero. A partir del análisis semántico del lenguaje natural es como podemos encontrar el *surplus* de sentido, paralelo al de los valores culturales localizados al momento del análisis del lenguaje planario.

Por tanto, procedimos a un análisis semántico lexical a partir del sentido de las palabras que ofrece el *Petit Robert*. Este titular es, de entrada, más tímico que aquel de la portada. El hecho de estar modalizado por un deber

hacer/no poder no hacer, determinado por el contenido del cintillo (que ya analizaremos), condiciona, en cierta manera, el sentido del enunciado. Si el discurso ha sido ya ubicado desde la portada en un universo de “mortuoriedad”, la iteratividad se manifiesta aquí por la utilización de la misma figura lexemática /muerte/. Por su parte, la junción entre el sujeto del enunciado y el objeto /país/ se transforma en proceso por el lexema /servicio/.

Sabemos que se trata de la muerte no natural de un hombre, pero no de un hombre cualquiera, sino de la muerte de JFK, al “servicio de su país”. Un semema simple podría englobar los roles temáticos del sujeto y los objetos del enunciado. A saber y conforme a las diferencias que da el Robert:

mort	au service de	son pays
Cese de la vida = duelo	ofrecimiento + inmolación	sacrificio + heroicidad + americanidad

En este enunciado insiste sobre el carácter terminativo (de muerte) instaurado por el saber a nivel de la dimensión cognitiva de la instancia de la enunciación. Encontramos aquí, en la organización especial del enunciado, una focalización explícita sobre la “americanidad” [“Mort (de Kennedy) au service de son pays”]. Por el contrario, y como ya lo hemos visto, en la portada aparece la “universalidad”:

*Paris-Match* : francesidad :: “Mort de Kennedy” : americanidad

Hay que anotar de inmediato que esta focalización enonciva es a la vez una glorificación hecha por un actante (el narrador), quien delega en un destinador trascendente, Charles de Gaulle, en aquella época presidente de Francia, y a quien el narrador atribuye la frase en cuestión “muerto al servicio de su país” (última frase del artículo, y que en el relato 1 de la tercera secuencia, la frase en cuestión puesta en boca de De Gaulle cambia y es “muerto como un soldado bajo el fuego” [p. 82 de la edición de *Paris-Match*]).

Pero si bien el narrador instauro un espacio universal implícito (espacio utópico si consideramos que es ahí donde –según la semiótica– se realiza la transformación del estado de vida al estado de muerte), el destinador trascendente instauro otro espacio diferente –espacio paratópico– donde el sujeto adquiere la competencia (el poder-deber llegar a ser héroe), para morir al servicio del su país.

Conforme a esta focalización de dos espacios por dos destinadores diferentes: el destinador-narrador *Paris-Match* y el actor observador De Gaulle, vemos cómo el sujeto de hacer Kennedy adquiere el objeto de valor /muerte/. De acuerdo al narrador, el sujeto se presenta como conjunto del objeto de valor, en un estado narrativo estable:  $S \wedge O$  ( $S = \text{Kennedy}$ ,  $O = \text{muerte}$ ). El destinador trascendente establece, por el contrario, la atribución de un objeto modal: un deber hacer o prescripción, al mismo tiempo que un no poder no hacer (u obediencia).

Lo anterior, como ya lo anotamos, se realiza en un espacio paratópico, donde el actor adquiere la competencia para realizar el pasaje de un estado de muerte natural, hacia uno de la muerte heroica. La sanción sobre el estado de muerte del actor está ubicada en una isotopía de heroísmo y/o de la inmolación (sacrificio), mientras que en la portada el actor sólo queda ubicado en una isotopía de /muerte/.

Por otro lado, debemos considerar también el predicado "...au service de..." agregado a la muerte anunciada en la portada. De un enunciado de esta inicial que inaugura el programa de duelo y cese de la vida, se pasa a un estado final de inmolación o sacrificio; sacrificio que transforma al actor en "heros pour la terre entière", de acuerdo con la frase que cierra este artículo del relato.

Podemos entonces suponer que si bien la isotopía figurativa de "mortuoriedad" planteada en la portada manifiesta un estado tímico de disforia, la transformación de este estado inicial de muerte natural en muerte heroica instala un estado final de euforia.

Esto parece más evidente si se toma en cuenta el sobretítulo; "Le destin fulgurant de John Kennedy". El actor es presentado sin ninguna formalidad, lo que ya desdramatiza un poco el espacio de "mortuoriedad". Las dos figuras, /John Kennedy/ y /destino fulgurante/ son absolutamente eufóricas y permiten encontrar varias interpretaciones (varios sentidos), a partir de las definiciones del *Petit Robert*. Intentemos precisar cuáles son las opciones lexicales y figurativas de esas palabras:

- A. Destin:
1. Potencia que según ciertas creencias fijarían de manera irrevocable el curso de los acontecimientos.
  2. Conjunto de acontecimientos, contingentes o no, que componen la vida de un hombre.
  3. El curso de la existencia considerada como factible de ser modificada por aquél que la vive.
- B. Fulgurant:
1. Que produce destellos, rodeado de destellos.
  2. Que arroja un rayo vivo y rápido como destello (brillante, deslumbrante).
  3. Que golpea alegre y repentinamente el espíritu, la imaginación (violento).

Para organizar los semas que portan estas figuras lexemáticas, debemos construir el repertorio de aspectos virtuales correspondientes a cada sistema presentado por las definiciones del Robert:

A.1. *existencialidad* + *irrevocabilidad*

A.2. *existencialidad* + *contingencia* =  
(*revocabilidad/irrevocabilidad*)

A.3. *existencialidad* + *revocabilidad*

B.1. *luminocidad* + *espontaneidad* + *globalidad*

B.2. *luminocidad* + *espontaneidad (viva y rápida)*

B.3. *espontaneidad* + *luminosidad*

Suponemos que el campo semántico de estas dos figuras depende del conjunto de campos lexicales propios de cada una de ellas. El núcleo estable de esta doble figura lexemática sería:

existencia (semema A) luminosa y espontánea (semema B) de John Kennedy.

El semema A comprende dos recorridos semémicos fundamentales:

1. irrevocabilidad (contingencia)
2. revocabilidad (necesidad)

Profundizando, siempre de acuerdo al *Petit Robert*, en la jerarquía del sentido de las palabras, vemos que revocabilidad (recorrido sema2) implica:

la *puesta en duda* y la *constatación* = controversia

donde controversia significa discutir, negar: *constater un fait, constater la vérité d'une nouvelle, la justesse d'un raisonnement* [constatar un hecho, constatar la verdad de una noticia, la justeza de un razonamiento].

Lo anterior implica la consideración de la *contingencia* del acontecimiento, por oposición a la necesidad de su ejecución. Por el contrario, en lo que concierne al semema B, donde el núcleo estable es constante e iterativo en todas las definiciones, no sirve sino para contextualizar el recorrido semántico de la figura **destin**, que deviene fulgurante; es decir, una existencia (revocable e irrevocable a la vez) deslumbrante y espontánea.

La relación entre estas dos figuras lexemáticas (**Destin fulgurant**) permite interpretar el acontecimiento como revocable e irrevocable, es decir, ponerlo en duda (no creer), o bien creer. Así, el destino fulgurante de John Kennedy, provoca la constatación o la incertitud (la incredulidad) pero al mismo tiempo, la certeza (la creencia). Pero... ¿en qué? La relación provocada por las dos figuras nos remite a la oposición:

revocabilidad	vs	irrevocabilidad
necesidad-		Contingencia
(creer)		(no creer)

¿En qué debemos o no creer? ¿En lo fulgurante del destino de Kennedy, o en su muerte? No hay que olvidar que es el curso de los acontecimientos el que fija de manera irrevocable la muerte de Kennedy —anunciada desde el principio— la que podría ser revocada por aquél que la vive.

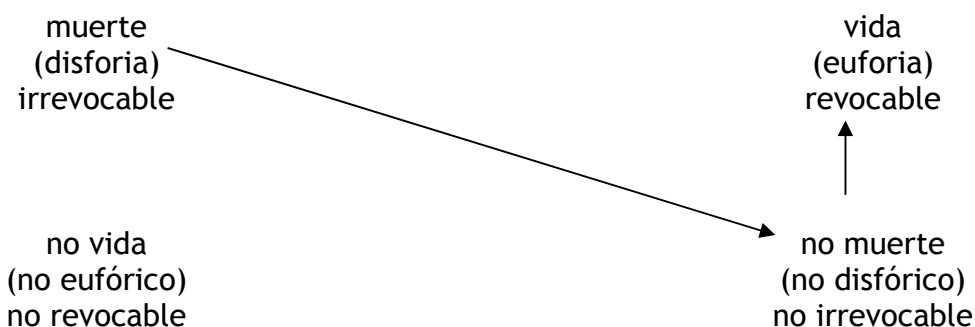


De tal modo, el saber histórico nos permite el recorrido semántico de no creer en la irrevocabilidad del acontecimiento, es decir, en la muerte. Pero el sentido de la figura lexemática nos permite encontrar otro recorrido semémico, determinado por un cierto saber no histórico, sino ideológico: creer en la irrevocabilidad y, por tanto, poder revocar el acontecimiento (la muerte). Así pues, saber histórico se opondría a saber mítico (o ideológico) en el sentido que tiene la lectura total de esta figura lexemática **Destin fulgurant** (de John Kennedy).

Esta “existencialidad” revocable/irrevocable no es significativa en el enunciado hasta que consideremos las modalidades epistémicas que actúan sobre ella: creer y saber. Desde el punto de vista enoncivo, la revocabilidad/irrevocabilidad en la existencia deslumbrante y espontánea del actor, no es sino la atribución de un objeto modal epistémico por un narrador que impide la posibilidad de que el sujeto de hacer (Kennedy) lo rechace (está obligado pues de aceptarlo). Esto va a permitir modificar o revocar (hacer), o no modificar o no revocar (no hacer) el curso de los acontecimientos.

Es pues, a partir del objeto modal epistémico atribuido al sujeto lo que hace creer en el destino fulgurante, pero que también hace creer al enunciatario en la revocabilidad de los hechos, al menos en un nivel ideológico o mítico del creer.

La instalación de un creer o no en la modificación de los acontecimientos (la muerte de Kennedy), no puede ser retomada por aquellos que se dan cuenta de esta atribución, es decir, los lectores-enunciatarios. Les toca a ellos revocar o no, en su saber, o más bien en su creer, el curso de los acontecimientos: hacer pasar al actor Kennedy de un estado de muerte realizada, hacia un estado virtualizado de vida, bosquejado por el sentido de este titular. De esta manera, a la isotopía de “mortuoriedad” instalada en la portada se le agrega otra de no muerte, concomitante a aquella de sacrificio. Podemos ver cómo, en el universo del lenguaje natural de los titulares, de un estado realizado y disfórico de muerte, pasamos a otro virtual y eufórico de vida:



Una vez más, la oposición saber histórico vs saber mítico (o ideológico) está ubicada sobre la dimensión cognitiva de la instancia de la enunciación, mientras que el hacer pragmático del sujeto semiótico está en el enunciado mismo. De tal modo, el creer o no creer no modaliza simplemente al enunciado, sino al “contrato fiduciario” establecido por la instancia de la enunciación. Se trata de una manipulación que permite la adquisición de una competencia para la transformación de un estado de muerte irrevocable, en uno de vida revocable. Dicha virtualización no se manifiesta sino en la instancia “manipulada”, donde el saber histórico sobre la muerte de Kennedy conjunta virtualmente el saber mítico de su vida enunciada en el discurso.

### A PROPÓSITO DEL ARTÍCULO O TEXTO DE ACOMPAÑAMIENTO<sup>37</sup>

Así como un reportaje fotográfico apareció en una revista de gran tiraje, como *Paris-Match* bajo la forma de un *fait divers*, hay que notar que la estrategia discursiva del enunciador se focaliza en un hacer persuasivo que presupone la aceptación de los objetos de valor por parte del enunciatario. En un discurso como el aludido, donde el destinador de la comunicación busca más que nada la eficacia de su discurso, no es posible ejercer cualquier tipo de sanción sobre su propio hacer manipulador. En este esquema, la instancia de la enunciación puede solamente medir su hacer persuasivo a partir de la aceptación o no del contrato propuesto, cuestión que por cierto no es pertinente desde el punto de vista semiótico. El hacer saber (o hacer creer), por parte del enunciador, no puede interpretarse como una comunicación asumida, o sea, como un deber o un querer creer del enunciatario. La única posibilidad que S1 (el enunciador) tiene para hacer eficaz su discurso, es diseminar los elementos que le permiten amplificar la red estratégica del discurso, de tal manera que pueda dejar al enunciatario (S2) pocas oportunidades de rechazar el contrato y, en consecuencia, los objetos de valor ofrecidos.

<sup>37</sup> El texto del artículo es: “La mort vient de grandir un homme aux yeux du monde entier, et meme devant ses adversaires. A 22 heures locale, la radio de Moscou interrompait brusquement ses émissions pour un ‘fals’h annoncé par ces mots: ‘Tres triste nouvelle. À cette douleur universellement ressentie s’ajoute un sentiment d’effroi: qu’adviedra-t-il ailleurs si, dans une nation apparemment si preservée, un homme qui croyait à l’avenir, à la jeunesse, à la bonne volonté, tombe, comme le premier aventurier venu de la politeque, sous les balles d’un quelconque assassin? Comme Lincoln qui, il y a just cent ans, abolissait l’esclavage, il était optimiste au point de refurser de croire à l’assassinat comme mode d’expression politique. Il a, comme Lincoln, payé de sa vie cette erreur. C’est pour tant cette erreur qui fait de l’ex-enseigne de vaisseau Kennedy, mort le 22 novembre 1963 ‘au servicede son pays’ selon le général de Gaulle, un héros pour la terre entierre. La balle qui l’a tué, a raté ce qu’il voulait incarner: l’espoir.” [*Paris-Match*, 30, nov, 1963, p. 34].

Por lo anterior, resulta interesante distinguir cómo la construcción del enunciado obliga a que la dimensión cognitiva de la instancia de la enunciación se ubique en un nivel donde la manipulación y la sanción no son exclusivamente de orden intradiscursivo, sino que, en otro nivel, pertenecen al acto mismo del discurso. Si el encadenamiento de los enunciados en el esquema narrativo permite únicamente hablar del sujeto del discurso frente a los objetos que se le atribuyen en el relato, semióticamente podría suponerse que dicho esquema puede también aplicarse para una lectura socio-semiótica del acto de comunicación entre los sujetos enunciantes (S1 y S2). En todo caso, el sujeto manipulador (es decir, el destinador trascendente y enjuiciador), manifiesta su presencia en el discurso bajo la forma de actante-narrador.

Por ejemplo, en el marco del lenguaje visual vimos cómo el bloque formante tipográfico del encabezado permitía al destinador camouflarse e instalarse espacialmente en la parte alta de la superficie bidimensional, así como en el enunciado lingüístico: “le destin fulgutant de John Kennedy”. Esta jerarquización espacial permite, de entrada, glorificar la performance del actor-sujeto, actualizando un programa narrativo de *sacrificio*. Por otra parte, el saber había reconocido como realizado un estado de muerte (en la portada), transformada en estado de heroísmo en la primera doble página.

En el caso del artículo que acompaña al relato escrito-visual, varios enunciados narrativos no hacen sino describir una sucesión de los estados del sujeto, donde el destinador hace saber sobre el desarrollo de sus acciones, juzgando positivamente sus roles temáticos. Y es justamente sobre esos enunciados narrativos de estado que el destinador reviste una cierta *presentificación* a través de varias figuras. No encontramos en este relato ninguna polémica en el desarrollo de los enunciados. El relato escrito tiende hacia la focalización de una de las etapas del esquema narrativo: el reconocimiento o sanción.

La prueba consiste en atribuir al sujeto ciertos objetos modales epistémicos, tales como el querer creer (en la vida) /no querer creer (en la muerte), siendo ambos sinónimos: “vouloir croire en l’avenir.../ne pas vouloir croire en l’assassinat...” Lo anterior equivale a la atribución de modalidades de virtualidad en la fase del establecimiento de un contrato entre el destinador-narrador y el sujeto de hacer o destinatario; condición que permite al sujeto realizar la transformación de un estado de muerte natural, en otro de muerte heroica.

En la prueba principal (la performance), el objeto modal (no querer creer en el asesinato), adopta la figura de *error*, pues el narrador nos hace saber que es este error el que es la causa de la muerte de Kennedy. Es entonces a través de



un programa narrativo de uso /incredulidad/ que se desarrolla la transformación principal del relato, el /sacrificio/:

$$F(S) \Rightarrow [(S \vee Om-Ov) \longrightarrow (S \wedge Om-Ov)], \quad \text{donde:}$$

S = Kennedy

Om = no querer creer (error)

Ov = asesinato

En lo que concierne a la sanción, habíamos anotado que era una figura que glorificaba, desde el principio, el hacer del sujeto: “La mort vient de grandir un homme...” En la clausura del enunciado, otra glorificación aparece para sancionar también el hacer: “*l’incarnation de l’espoir...*,” que permite reconocer la muerte de Kennedy como heroica: “*C’est pour tant cet erreur qui fait de l’ex-enseigne du vaisseau Kennedy... un héros pour la terre entiere...*”

## CONCLUSIONES

1. Para la lectura semiótica de este discurso escrito-visual (“Mort de Kennedy”, *Paris-Match*), partimos del supuesto según el cual, en una semiótica sincrética, formada por dos lenguajes de manifestación diferentes, uno escritural y otro fotográfico, se genera una sola significación, aunque sabemos que el sentido del lenguaje natural reposa, sobre todo, en la forma del plano del contenido, mientras que en los lenguajes visuales, aparecen separaciones diferentes en la forma del plano de la expresión.

Pudimos ver cómo, a lado de la significación del lenguaje natural, aparece un *surplus* de sentido a nivel de la manifestación, cuando se constituyen las unidades significantes en *bloques formantes tipográficos* (topos gráfico y topos fotográfico). Estos, a nivel profundo del plano de la expresión, descansan sobre categorías topológicas tales como marginal vs dominante, y de categorías profundas, tales como equilibrado vs no equilibrado.

Paralelamente, otro *surplus* de sentido se genera al interior del discurso en su conjunto. Así, las categorías plásticas a nivel superficial y profundo del plano de la expresión sincrética, está en relación con la forma del plano del contenido del lenguaje escritural. Pudimos notar como:

- a) Se produce una interrelación entre el dispositivo topológico del lenguaje natural bajo forma del bloque formante tipográfico y el dispositivo topológico de otras unidades significantes.
- b) La forma del plano del contenido del lenguaje escritural está en conjunción y/o disjunción con las unidades discretas del plano de la expresión sincrética, constituidas por la relación del dispositivo grafémico de los dos lenguajes de manifestación.

A continuación establecimos los mecanismos de junción entre esos dos lenguajes de manifestación.

En algún momento, ciertos analistas discutieron si, en el caso de semióticas sincréticas, alguno de los lenguajes era parasitario del otro. El análisis ha querido mostrar que el sentido generado por un solo lenguaje de manifestación conduce y se conduce a partir del sentido producido por la semiótica escrito-visual en su conjunto.

Por otra parte, la forma del plano de la expresión del lenguaje natural, si es que podemos afirmar tal cosa, al momento de su constitución plástica en bloques formantes tipográficos, determina –a nivel profundo del plano de la expresión sincrética– una jerarquización planaria de los elementos plásticos. Estos provocan, desde el principio, separaciones diferenciales a partir de la disposición topológica en la superficie cerrada de cada una de las unidades escrito-visuales. Por ejemplo, si un bloque formante tipográfico aparece como dominante o marginal en relación al topos fotográfico, esto constituye en sí una separación diferencial que permite jerarquizar una unidad discreta en relación con las otras.

Del mismo modo, si el contenido de los titulares principales selecciona ciertos elementos inscritos en el lenguaje natural, esto podría significar que los elementos que constituyen las estructuras discursivas de una “porción” del discurso, son más significativos que otros. En este sentido, los bloques formantes tipográficos que constituyen una semiótica escrito-visual (en equilibrio o no equilibrio, o en predominancia o marginalidad) están en relación con los otros elementos del discurso, para construir todos, conjuntamente, los planos de la expresión y del contenido. Si la disposición topológica de ciertos formantes plásticos hace fundamentales esos elementos a nivel de la manifestación (tipográfica), éstos no son independientes de la significación general que produce el enunciado (es decir, el discurso escrito-visual), puesto que una significación tal está generada por la junción (conjunción o disjunción) entre las unidades discretas de los lenguajes de manifestación escrito-visual. Un enunciado

escritural no tiene sentido sino por la junción con un enunciado o una parte de un enunciado visual.

Al parecer, la significación se genera a partir de la disjunción/conjunción permanente entre dos tipos de enunciados escrito-visuales. Se trata, en el caso de un discurso de esta naturaleza, de lo que podríamos denominar un recorrido de la *significación sin fin*, que relaciona todos los términos de una estructura elemental de la significación. Pero si a nivel de la manifestación existe una jerarquización planaria de las unidades escrito-visuales, a nivel de la forma de plano del contenido no se puede dejar de lado la significación generada por un elemento escritural, para privilegiar otro proveniente de la componente plástica, o viceversa.

Un discurso de esta naturaleza permite la interrelación de los lenguajes que lo constituyen, interrelación que privilegia, ciertamente, algunas unidades discretas para su disposición topológica a nivel de la manifestación, a fin de conjuntar otras a nivel del plano del contenido.

2. La jerarquización planaria de las unidades discretas escrito-visuales depende de la estrategia discursiva de la instancia de la enunciación. Lo anterior permite la producción de un discurso que rinde cuenta de los objetos que va comunicar, para hacer eficaz el discurso, el enunciador estructura un universo que se inscribe en un contexto general de un querer saber (querer estar informado) del enunciatario.

Como ya se apuntó en varias ocasiones, la constitución de un discurso se define a nivel de la dimensión cognitiva de la instancia de la enunciación, donde el sujeto manipulador intenta persuadir al enunciatario mediante el uso de todos los elementos discursivos que tiene a la mano, creando una estructura comunicacional de *confidencia* entre el sujeto del discurso y el enunciatario mismo. Para tal efecto, el enunciador representa en “privado” y “en público” al actor sujeto del discurso, queriendo hacer creer en esta estructura *confidencial* establecida entre los dos polos de la cadena de la comunicación y el sujeto del discurso.

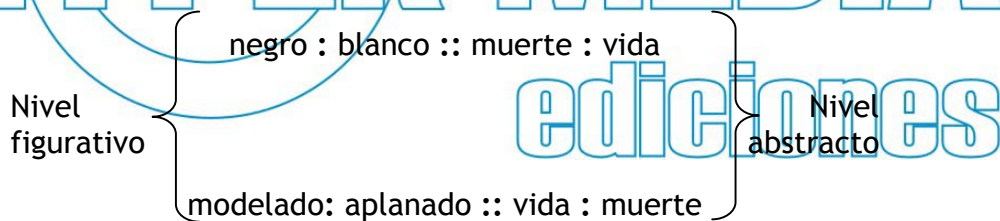
*Paris-Match* debe así plegarse a las características de un discurso de masas, donde el enunciatario, teniendo ya cierto conocimiento sobre el valor de los objetos a comunicar, decide aceptar el contrato de comunicación propuesto por el enunciador, bajo la forma de una comunicación participativa.

El discurso “Mort de Kennedy” se inscribe en el universo de la susodicha cultura de masas, pero sobre todo, en un campo donde el hacer persuasivo del

enunciador descansa sobre la intención de volver eficaz un “mensaje” mediante el hacer creer en la personalidad de JFK tal como él lo propone. De tal manera, el querer informar del enunciador, se compromete o se confronta con el querer (o no querer) estar informado del enunciatario. Este tipo de contrato facilita el hacer persuasivo de *Paris-Match*, pero sobre todo, le permite jugar con todos los elementos existentes para “poner en discurso” objetos de saber sobre el sujeto.

3. En fin, pudimos ver también que este discurso posee todas las características de un discurso mítico, en donde las instancia de la enunciación textualiza unidades plásticas y figurativas pertinentes, que dan al discurso una dimensión poética. En este sentido, poético y mítico parecen interrelacionarse para generar un discurso persuasivo, que se inscribe en el saber cultural del enunciatario.

Observamos que más allá de la simple junción a nivel de la manifestación sincrética de las unidades discretas del discurso, la dimensión poética también existe, y que está determinada por el carácter semi-simbólico del relato, lo que, según prevé la semiótica visual, hace corresponder a una unidad del plano de la expresión, un equivalente a nivel del plano del contenido. A saber:

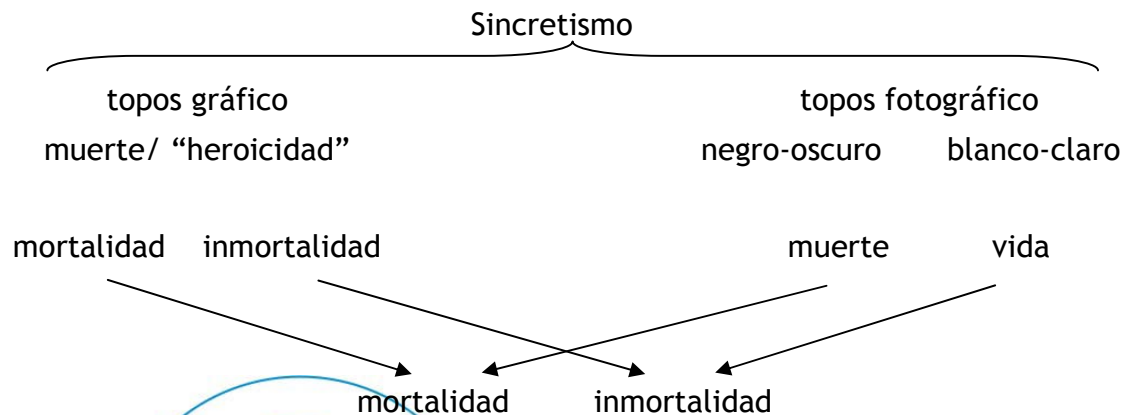


Pero fuera de esta relación semi-simbólica, pudimos atribuir un *surplus* de significación a un lenguaje segundo: un lenguaje mítico que depende de un lenguaje primario, es decir, aquel donde se manifiesta la relación semi-simbólica y donde el carácter figurativo del discurso permite la organización de otro nivel más profundo de significación, ligado a la naturaleza plástica de ciertos formantes figurativos.

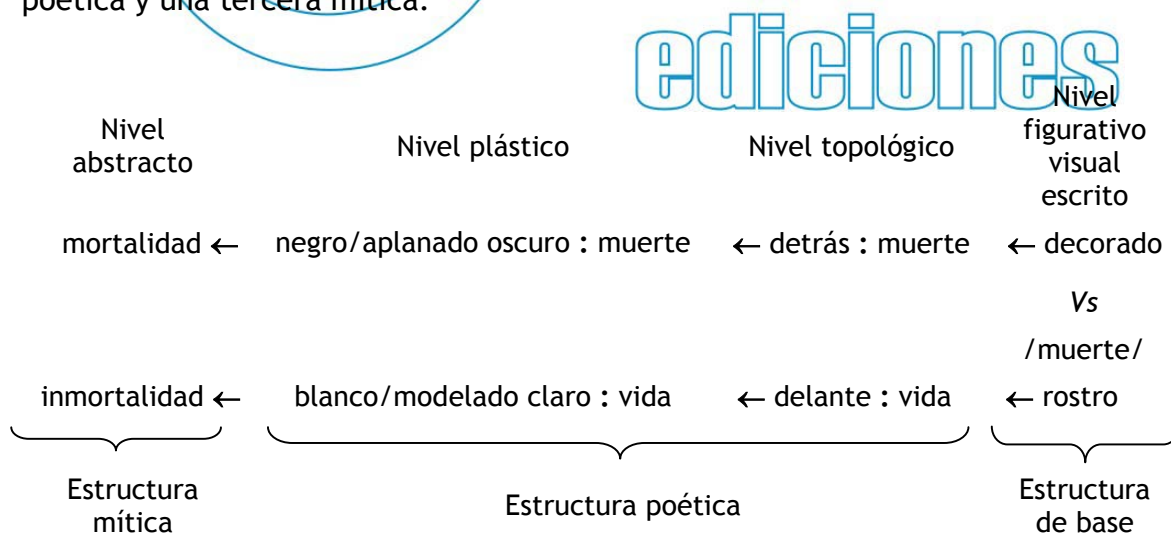
Así por ejemplo, la oposición negro vs blanco que identificamos desde la portada debe relacionarse a un “micro-código” histórico-cultural occidental, al cual la tradición judeo-cristiana atribuye el sentido de vida y muerte.

El semi-simbolismo de esta semiótica sincrética permite asignar un sentido poético y mítico al discurso, a partir de la conformación de los formantes plásticos. Así pues, si estos formantes permiten identificar oposiciones

clasemáticas, podemos suponer que los formantes figurativos hacen posible el establecimiento de oposiciones ideológicas basadas sobre aquellos.



Los formantes plásticos fueron identificados a partir del análisis del nivel de manifestación del discurso y del plano de la expresión, sin importar que algunos de ellos sirvan de soporte de los formantes figurativos que fueron identificados a partir del plano del contenido. La semiosis producida permitió así localizar la existencia de una estructura discursiva de base, una estructura poética y una tercera mítica:



A partir de la jerarquización plástica del dispositivo del plano de la expresión, pudimos observar que también existe una relación sincrética, a nivel profundo, entre lo poético y lo mítico, en la organización de las estructuras semio-narrativas del discurso.



# IMÁGENES DE LA REVOLUCIÓN (UNA LECTURA SEMIÓTICA DE LA FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL)

## INTRODUCCIÓN

Quando Barthes intentó definir por última vez el procedimiento para leer una fotografía, propuso dos elementos que permitían –según él– comprender e interpretar una imagen fotográfica: el *punctum* y el *studium*.<sup>1</sup> Con estos dos elementos que conformaban su marco de referencia, Barthes creía poder anclarse a los “rasgos distintivos” de la imagen. El *punctum* lo definía como “...le hasard qui en elle [la photographie] me point (mais aussi me meurtrit, me poigne).”<sup>2</sup> Y para determinar el buen o el mal sentimiento por la representación fotográfica (o mejor dicho, por el sujeto u objeto representado) definía el *studium* como “...le champ tres vaste du desir nonchalant, de l'interet divers, du gout inconséquant: J'aime/je n'aime pas, I like/ I don't. Le studium est de l'ordre du to like et non du to love”.<sup>3</sup>

Para el análisis científico de la fotografía –como el que aquí pretendemos– no podemos partir del deseo *nonchalant* que las imágenes nos provocan. En consecuencia, el análisis semiótico que proponemos como alternativa se inscribe dentro del marco teórico y metodológico de la semiótica general de A. J. Greimas, y de la semiótica visual de ahí derivada.

Partimos del principio según el cual “la semejanza del objeto planario al objeto del mundo natural es pura y simplemente un efecto de sentido “realidad” y no algún poder de reproducción. La iconicidad será entonces definida en términos de ilusión “referencial”, es decir, como el resultado de un conjunto de

<sup>1</sup> Cfr. Barthes, Roland. *La chambre claire* (Notes sur la photographie). Cahiers du Cinéma, Gallimard-Seuil. París. 1980.

<sup>2</sup> *Ibidem*. pp. 49. “... el azar que en ella [la fotografía] me suspende (pero también me mata, me golpea)”.

<sup>3</sup> *Idem*. pp. 50. “...el campo muy amplio del deseo desganado, del interés diverso, del gusto inconsecuente: Amo/no amo, me gusta/no me gusta. El *studium* es del orden del gustar y no del amar”.

*procedimientos discursivos, actuando sobre la concepción bastante relativa de lo que cada cultura concibe como realidad, y sobre la ideología “realista” asumida por los productores y por los espectadores —sobre todo los espectadores— de las imágenes”.*<sup>4</sup>

Un segundo precepto radica en el carácter de lo parecido de la imagen con relación al objeto o sujeto fotografiado, a propósito de lo cual se considera que lo semejante o parecido (lo “real literal”) no existe en el discurso fotográfico, sino que se manifiesta pura y simplemente como un efecto de sentido “verdad”. O sea, como un decir-verdad, fuera de toda relación “real” con el objeto o sujeto sensible del mundo. Es decir, eso que en semiótica se denomina como veridicción (por oposición a veracidad), que el discurso aporta —o porta— en su organización de los elementos de la realidad en el enunciado fotográfico, donde justamente podemos encontrar un aspecto “verdadero”, otro “falso”, uno “mentiroso” u otro “secreto”.<sup>5</sup>

Aparece pues aquí el problema del referente. Tradicionalmente existe la tendencia a identificar *mundo natural* con *referente*, pues se concibe que el referente está constituido por los objetos del mundo real. No obstante, la semiótica define al *mundo natural* como el “parecer [o la apariencia] según la cual el universo se presenta al hombre como un conjunto de cualidades sensibles, dotadas de una organización que, en ocasiones, [se] define como el ‘mundo del sentido común’”.<sup>6</sup>

Junto a esto, aparece pues el problema de la *ausencia de referente*, es decir, la correspondencia que pudiera existir entre un discurso literario o poético y un referente ficticio o imaginario. Desde esta perspectiva, la definición de discurso “real” (donde los signos corresponden a los objetos del mundo natural) imposibilita la definición del discurso ficticio, como si éstos careciesen de referente y aquellos sí lo tuvieran.

La semiótica general considera que el único elemento que permite calificar al discurso está dado en términos del propio referente interno que él mismo genera, y de la impresión de realidad o ilusión referencial que el discurso es capaz de generar a través de su estrategia discursiva. Esto no sólo obedece a un tipo específico de discurso, como sería el caso del discurso fotográfico o del discurso poético. Los análisis semióticos realizados han demostrado que los referentes del discurso, en el seno de una estrategia determinada, aparecen no sólo en los discursos literarios o verbales, sino también en los discursos jurídicos

<sup>4</sup> Floch, Jean Marie. “Les langages planaires”, in *Sémiotique; Ecole de Paris*. Hachette. París. 1981. pp. 205.

<sup>5</sup> Cfr. Greimas, A. J. y Courtés, J. “Modalités veridictiores”. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Edit. Hachette. París. 1979. pp. 417-419. Hay edición en español por la Edit. Gredos. Madrid. 1983.

<sup>6</sup> Cfr. Greimas/Courtés. *Op. cit.* pp. 234.

o científicos, que constituyen su propio referente interno.<sup>7</sup> Así pues, en todo discurso, el efecto de sentido “realidad” o “verdad”, al que aludía Barthes, se encuentra constituido en y por el discurso mismo.

En consecuencia, la manifestación o representación del mundo natural no se puede concebir sino en términos de una re-presentación del mundo natural, y de su transformación en universo semántico cultural.

## OBJETIVOS

Como es sabido, toda imagen fotográfica solicita de un “aprendizaje de *aquel que la mira [pues] en cierto modo, ella afirma su naturaleza esencialmente histórica y cultural*”.<sup>8</sup> Para el análisis que intentamos emprender aquí, necesitamos considerar la organización semiótica de los elementos que producen la significación de un discurso fotográfico historiografiable, paralelamente a su valor y su sentido propiamente histórico. En este sentido, nos proponemos realizar en este trabajo una lectura propiamente semiótica de las fotografías, el que deberá ser complementado por un análisis histórico ulterior.

La razón de este análisis se basa en la hipótesis de que la significación de un discurso planario, como es el caso de las fotografías, independientemente de que sean materiales historiografiables, parte de los elementos que se manifiestan a nivel del plano de la expresión (de su significante), que entran en relación semiótica, con los elementos del plano del contenido (su significado).

Este punto de partida se verá justificado por una oposición elemental, localizada a nivel del plano de la expresión, que es la de **retrato vs instantánea**, que organiza a los diferentes tipos de fotografías, pero que también genera significación, la que redundará en la organización de los significados profundos a nivel del plano del contenido.

## EL CORPUS PARA DEL ANÁLISIS

Tomamos como objeto de estudio, no un discurso fotográfico organizado y yuxtapuesto a partir de una serie continuada de fotografías, cuya significación puede ser atribuida a su “puesta en discurso” (como el caso de *La muerte de*

<sup>7</sup> Cfr. al respecto, Greimas, A. J., Landowski, E., *Et. al. Introduction a l'analyse du discours en Sciences Sociales*, Edit. Hachette Université. París. 1979 y los trabajos de Françoise Bastide sobre el análisis del discurso científico, *Documents y Acts Sémiotiques* del Groupe de Recherches Sémio-linguistiques, EHESC-CNRS, París.

<sup>8</sup> Floch, Jean Marie. “Sémiotique poétique el discours mythique en photographie”, *Documents du Centre Internazionale de Semiótica e de linguística*. Urbino. 1989. pp.9.



*Kennedy*, publicada en el *Paris Match*). Partimos más bien de un conjunto de enunciados fotográficos sueltos, atribuidos a diferentes fotógrafos, realizados en espacios diferentes y tiempos semejantes. Entre estos trabajos no existe ninguna relación en forma y sustancia del enunciado mismo, ni del acto de enunciación que los produjo.

Tal corpus está constituido por algunas fotografías del acervo iconográfico del Archivo General de la Nación, correspondientes a tres autores mexicanos: Romualdo García, Agustín Víctor Casasola y Hugo Brehme, muestra que fue publicada en la edición Suiza de Erika Billeter y Benteli Verlag, denominada: *Fotografié, Lateinamerika, von 1860 bis heute*, Kunsthau, Zurich, 1981. Las fotografías analizadas se localizan en los capítulos “Das Bild der Jahrhundertwende”, pp. 128-132, y en el capítulo “Der Beitrag zur Modern”, pp. 153-169.

La meta de este análisis es la de mostrar y demostrar la importancia de una lectura semiótica de documentos fotográficos, susceptibles de ser integrados en un análisis historiográfico, y complementado por él.

#### ALGUNAS PRECISIONES Y PROPOSICIONES A CONSIDERAR

Antes de proceder a la lectura semiótica de los enunciados fotográficos, será necesario anotar ciertas consideraciones a propósito de la fotografía en tanto que acto de enunciación, de tal forma que sea más factible comprender la producción de estos enunciados, y de la importancia que tiene en su organización significativa, en tanto que enunciación-enunciada.

Así pues, consideramos que el acto fotográfico debe ser interpretado como la semiótica de una acción que tiene como tarea producir un discurso, el que finalmente está condicionado por esta misma acción. El retrato —y en consecuencia el retratista— utiliza elementos del mundo natural absolutamente distintos de aquellos utilizados por un fotógrafo diletante (“*a la sauvette*”). Así, podríamos definir esta acción simple entre un tipo de hacer (el del retratista) y otro (el del diletante), y en el otro se ejerce un “delito flagrante” (en la instantánea).<sup>9</sup>

<sup>9</sup> “Delito flagrante” lo retomamos de la expresión “flagrant délit” que fue instaurada —en fotografía— por Henri Cartier Bresson para definir el tipo de fotografías como las que él o Robert Doisneau realizaban. Este término fue retomando en un análisis semiótico por Jean Marie Floch, en el trabajo intitulado: “L'iconisation: enjeu d'une énonciation manipulative”. *Acts sémiotiques*. Groupe de Recherches Sémio-linguistiques. Paris. No. 23. Sept. 1982. pp.19.

Estas dos acciones permiten caracterizar los elementos que diferencian un tipo de fotografía (el retrato), del otro (la instantánea).<sup>10</sup>

La “puesta en escena” se actualiza en la *pose* del actante-sujeto del enunciado, y en la dosificación intencional de la luz –natural o artificial– que se utiliza. Por el contrario, el “delito flagrante” se actualiza en la captación de un instante de lo “real”.

En términos operacionales, esta oposición constituye una categoría semiótica que nos sirve de punto de partida y que se manifiesta de la siguiente manera:

Retrato  
(puesta en escena) vs Instantánea  
(delito flagrante)

Estas primeras reflexiones nos permiten extraer y justificar las razones del *hacer* fotográfico (hacer desde el punto de vista modal) y del *ser* del fotógrafo, lo que no signifique que tal problemática quede así completamente definida.

Por el momento podemos anotar simplemente el carácter *nuomenal* y fenomenal del acto fotográfico. Así, independientemente de que este acto pueda ser percibido como una actualización sintagmática (es decir, como el proceso que pone en funcionamiento el sistema de una proxémica social donde puede observarse el ser y el hacer del sujeto fotografante y del sujeto fotografiado), podemos considerar al acto fotográfico dentro de un esquema narrativo,<sup>11</sup> donde el fotógrafo aparece, según el caso, como sujeto operador o destinador de la acción fotográfica, y donde es posible hacer co-existir lo *nuomenal*, es decir, la figuración de los sujetos/objetos sensibles del mundo: su ser; y lo fenomenal, o sea, la iconización que provoca la ilusión referencial de estos sujetos/objetos: su parecer.

<sup>10</sup> Categoría Semiótica (portrait vs instantané) propuesta en la tesis: Reséndiz Rodríguez, Rafael, *Approches d'une lecture sémiotique d'un discours scripto-visuel*. École des Hautes Etudes en Sciences Sociales. Paris. 1983.

<sup>11</sup> De herencia proppiana, e inserto dentro de la evolución teórico-metodológica de la semiótica greimasiana, el *esquema narrativo* se define como la continuidad del discurso a través del establecimiento de rupturas, reestablecimientos y de obligaciones contractuales entre un destinador y un destinatario, las que se representan esquemáticamente en cuatro etapas sucesivas: *manipulación*, que se manifiesta a través de un hacer persuasivo del destinador sobre el destinatario potencial, a través de la seducción, la amenaza o intimidación; la provocación y la tentación); la competencia o adquisición de la capacidad del destinatario para ejecutar lo que el destinador le propone en su manipulación; la *performancia*, o transformación que el destinatario realiza después de la adquisición de la competencia y, finalmente, la sanción o evaluación que el destinador hace sobre la acción del destinatario. Cfr. Greimas, A. J. y Courtés, J. *Op. cit.* “Schéma narratif” a pp. 244-247.

Desde este punto de vista, y en tanto que representación del mundo, el acto (y el enunciado) fotográfico, no es ni más ni menos fenomenal o nuomenal, sino los dos a la vez; ser y parecer de los objetos del mundo natural representados. La fotografía, en tanto que enunciación-enunciada, implica *haceres* diferentes, justificados a su vez, por *seres* diferentes. Bien que lo fenomenal del acto fotográfico no busque sino dar cuenta de la figuración (de la puesta en circulación de las figuras del mundo natural, donde se ponen en juego varios elementos figurativos, según se trate de un retrato o de una instantánea); lo nuomenal manifiesta la intencionalidad de un tal acto que se ejecuta para representar (crear una ilusión referencial a partir de la iconización de esas figuras) una parte del ser del mundo.

Esto no significa que el retrato sea el *parecer* del mundo y la instantánea sea su *ser*. Constatamos con nuestra reflexión que la acción semiótica del acto fotográfico —y en consecuencia de su enunciado— no manifiesta sino la veridicción —el “decir-verdad”— de una determinada “realidad”, y ya sea el retrato o la instantánea tienen algo de fenomenal y de lo nuomenal. Pensamos que ello depende de la intencionalidad (y de la intensidad) icónica y/o figurativa de los elementos que constituyen el enunciado, sea a nivel de su manifestación, o al nivel superficial del plano de la expresión (sus formantes y sus figuras), las que finalmente no son independientes de la forma del contenido.<sup>12</sup>

Partimos también del supuesto según el cual el saber hacer fotográfico puede manifestarse en dos niveles: en el acto de enunciación, por un lado, y en el enunciado mismo, lo que da como resultado la enunciación-enunciada. Si bien la fotografía es capaz de retener y de figurar un instante del mundo, es el saber fotográfico el que la hace posible. No obstante, en tanto que práctica social, este saber-hacer no tiene sino dos posibilidades de manifestación enunciativa: o bien la fotografía es un retrato, o bien ella es una instantánea.

Así pues, podemos considerar, en términos generales, que el retrato es el producto acabado de un *saber-hacer*, y que la instantánea obedece más que nada a ciertos compromisos facultativos propios de un poder-hacer. Este *saber* y este *poder* están diferenciados por el “punto de vista” del fotógrafo. En el primer caso, éste está situado en un punto fijo. Desde este punto de vista, el fotógrafo observa el conjunto de la escena, a partir de donde va a tratar de reconstruir este conjunto de “vistas” que ha tomado a intervalos más o menos cortos pero, en general, desde el mismo punto de vista. En el caso de la instantánea, el fotógrafo se considera como un ser móvil: explora, circula en el mundo, y a cada

<sup>12</sup> Cfr. Reséndiz Rodríguez, Rafael. “De la photographie et de l’acte photographique”, *Approches d’une lecture sémiotique d’un discours scripto-visuel* (These de doctorat). École des Hautes Etudes en Sciences Sociales. Paris. Diciembre de 1983. pp. 31-33.

instante, si es posible, cristaliza sus visiones sucesivas en las imágenes recabadas en lugares diferentes.<sup>13</sup>

En este sentido, las reflexiones sobre “las determinaciones sociales de las formas fotográficas” coinciden con nuestra reflexión, pues los historiadores de la fotografía afirman que “...el fotógrafo, para construir su imagen, está obligado a accionar directamente sobre o en la realidad física de, por lo menos dos maneras extremas: organizando un espacio a partir de los objetos, de los personajes, de las luces cuidadosamente dispuestas en un conjunto significativo [el retrato, en nuestro caso], o bien, recorriendo el espacio existente para seleccionar un fragmento [la instantánea]. Construir un espacio obliga al fotógrafo a atrapar, transponer, desplazar los objetos [hacer una puesta en escena]; buscar un espacio fotografiable le impone recorrer, escalar, resbalar, estirarse, arrodillarse en, delante, sobre la realidad física... En todo caso, el lugar del aparato implica y necesita una posición del cuerpo en el espacio...”<sup>14</sup>

El retrato se opone a la instantánea en tanto que resultado de una práctica social, donde el hacer del fotógrafo se ve sobre-modalizado por un saber, en el caso del retrato, y por un poder, en el caso de la instantánea. O si lo queremos decir en otros términos, por la presencia de espíritu (la presence d'esprit) del fotógrafo diletante que debe ser capaz de servirse de la cámara frente a la fugacidad de la escena, o bien en el caso del retratista, frente al *acquiescement du sujet* o consentimiento para dejarse fotografiar.<sup>15</sup>

La “teoría fotográfica” define el acto fotográfico como el resultado de un proyecto a través del cual el fotógrafo “aprehende” lo real por medio de estrategias diversas. Así, frente a su inductor (trozo de la realidad a atrapar) el fotógrafo manifiesta implicación o distanciamiento, intervención frente a lo real fotográfico, o rechaza comprometerse a la vez como actante observador”.

Para esta tarea, Gilles Mora<sup>16</sup> considera que el fotógrafo dispone del encuadre y de la composición, a través de las cuales se podría rendir cuenta de su proyecto, “pero el encuadre y la composición no poseen el mismo orden de valor. Existe en fotografía una moral del encuadre, con sus prohibiciones, y que define como único aceptable el uso de toda superficie registrada al momento de la toma de vistas (...) por el contrario, no hay moral de la composición (...) la composición, si no corresponde a un orden intrínseco de lo real tal como lo manifiesta la toma del encuadre, deviene entonces trucaje...”

<sup>13</sup> Cfr. Moles, A. “...deux theses philosophiques á propos de la connais sence du monde par un observateur”, *L'image, communication fonctionnelle*. Edit. Casterman. 1981. pp.181.

<sup>14</sup> Rouillé, A. “Les determinatios sociales des formes photographiques”, *Les cahiers de la photographies*, ACCP. Lascledes Brax. 1983. pp. l32.

<sup>15</sup> Cfr. Moles, A. *Op. cit.* pp.148.

<sup>16</sup> Mora, Gilles, “le projet photographique”, *Les Cahiers de la photographie*, ACCP. No. 8. 1983. pp. 14-15.

El *saber-hacer* consiste pues, en principio, en dominar ciertos elementos indispensables para textualizar el mundo natural, por ejemplo, el alumbrado – natural o artificial– que provoca el claro/oscuro, en el caso de la foto blanco y negro, o bien frío/caliente, propio de la temperatura del color en la fotografía policroma.

En segundo lugar, este *saber-hacer* implica también la manipulación que el fotógrafo-enunciador ejerce sobre el actor-sujeto para hacerlo adoptar una cierta actitud (una pose), o tomar una cierta expresividad, para saber cuál de todas ellas él deberá atrapar. La competencia (la capacidad) del actor-sujeto y su performancia (la realización de su acción) están en relación directa con la del sujeto manipulador (el fotógrafo), quien a fin de cuentas es el único capaz de juzgar (de sancionar) la calidad del trabajo al momento de su textualización, o bien, durante la lectura de la prueba.

Si el hacer-persuasivo del destinador de la acción fotográfica que produce un retrato se actualiza en la manipulación que el retratista hace del sujeto a fotografiar, en la instantánea la situación es totalmente distinta. Si el retratista actúa en la dimensión cognitiva, el fotógrafo diletante actúa en la dimensión pragmática. El primero es sujeto manipulador, el segundo es manipulado; el primero es destinador del acto fotográfico, el segundo aparece casi como destinatario, pues está condicionado por las circunstancias para adaptarse a ellas. El diletante no domina la situación y su poder hacer está limitado por condiciones que parecen dominarlo.

En el caso de la instantánea, estos elementos (el sujeto/objeto y la escena donde ellos se encuentran), se vuelven prácticamente sujetos manipuladores del fotógrafo, ubicado en una estructura modal de *obediencia* (no poder no hacer) y de *prescripción* (deber hacer).

Él trabaja al azar, bajo los caprichos del sujeto y de los objetos, (elementos que Moles llama *criterios de lo remarcable*), pues el fotógrafo debe escoger la escena del mundo circundante, a partir de los eventos.

A diferencia de la instantánea, el retrato modifica a su gusto al actor-sujeto y su contexto. El sujeto/objeto deviene a la vez [en] actor-sujeto y actante social del discurso fotográfico, de su discursivización y de su “puesta en escena”. El fotógrafo manipula al actor-sujeto para hacerlo hacer algunas cosas (una pose o una expresión).

Por el contrario, la instantánea se localiza en otra estrategia discursiva totalmente distinta, donde el fotógrafo no es el destinador de la acción, sino un destinatario que se ve obligado, por el contexto donde se encuentra, a trabajar como puede.



Es pues el acto fotográfico el que determina la puesta en discurso (la figuración y la iconización) de la enunciación-enunciada, así como la distanciamiento/presentificación del enunciador. *“Dicho de otro modo, cuando el fotógrafo [está frente a la realidad] manipula simultáneamente valores sociales. Elabora, en efecto, su imagen a partir de la realidad... que para merecer una forma fotográfica, debe someterse a la acción de los procedimientos fotográficos (el encuadre, el punto de vista) [y] adquirir, por lo mismo, una nueva unidad, una organización diferente, y sufrir así modificaciones en el conjunto de valores de la cual ella es portadora. La forma fotográfica integra pues, en la obra, la realidad... pre-existente al acto fotográfico, instaurando –a partir de ella– una nueva relación axiológica: es ésta realidad transferida a la forma sobre otro plan de valores, lo que constituye el contenido de la imagen. Contenido y forma se interpretan y son pues inseparables, la forma teniendo necesidad del peso extra-estético del contenido, para realizarse en tanto que forma. En una palabra, la forma fotográfica no es la forma (de la realidad fotografiada), ella es, por el contrario, la forma de un contenido realizado, con la ayuda de [esta realidad].”*<sup>17</sup>

En el caso de la instantánea, la acción del fotógrafo puede partir de su posición originaria (deber hacer/no poder no hacer)<sup>18</sup> la cual no presupone necesariamente una relación o una operación cualquiera con la estructura modal del retratista, pues se trata de (quehaceres) diferentes.

## LA LECTURA SEMIÓTICA DE LAS FOTOGRAFÍAS

Un primer procedimiento que consideramos necesario implementar para la lectura semiótica del *corpus* de fotografías, es la descripción del plano de la expresión de las imágenes, a partir de la primera oposición fundamental que propusimos a nivel de la manifestación de los enunciados:

retrato

vs

instantánea

En este sentido, podremos ir describiendo la forma en que la descripción del significante plástico permite organizar y jerarquizar la producción del sentido de las fotografías, aún antes del análisis del plano del contenido.

<sup>17</sup> Rouillé, A. *Art. cit., Op. cit.* pp. 136.

<sup>18</sup> Término positivo del cuadrado semiótico de homologaciones del poder y del deber hacer. Cfr. Greimas, A. J. y Courtés, J. “Modalités du pouvoir”. *Op. cit.* pp. 287.

## LA LECTURA SEMIÓTICA DEL SIGNIFICANTE FOTOGRÁFICO

En el *corpus* que hemos seleccionado podemos encontrar, en términos generales, ejemplos en lo que concierne a la oposición significativa de la manifestación fotográfica de la cual partimos. Por ejemplo, los retratos realizados por Romualdo García, entre 1905 y 1914, donde podemos percibir, en todas ellas, el mismo telón de fondo *en tromp a l'oeil*, y casi invariablemente en el mismo ángulo y encuadre, que engloba a los personajes fotografiados. Este estilo de retratos está muy próximo al de las fotografías burguesas de los años 1860-1870, realizados en los estudios de Nadar o de Carjat, en la Francia del Segundo Imperio, y aún después.<sup>19</sup> En todo caso, el telón de fondo es el mismo en todas las fotografías de García, y contrasta típicamente con los personajes que engloba.

Hasta este momento de nuestra lectura, no podemos afirmar si los personajes son auténticos, o alguno de ellos está parcialmente disfrazado, como —por ejemplo— podría ser el caso de “La revolucionaria”, donde vemos que el personaje, tocado con un sombrero mexicano porta y se apoya en una vieja carabina de la que pende una etiqueta.



Imagen 3.  
R.G. 3 “La revolucionaria”

<sup>19</sup> Cfr. Freund Gisele, *Photographie et société*, Edit. du Seuil. Paris. 1974.

Si consideramos que el retrato, de acuerdo a las condiciones de evolución de la fotografía, estaba en Europa sólo al acceso de la clase burguesa y pequeño-burguesa, podemos suponer que en México, y en el caso de los retratos de R. García, era la burguesía y la pequeña burguesía rural guanajuatense la que se daba cita en el estudio del artista. Ahí, auténticos o disfrazados, la aristocracia rural de la ciudad y sus alrededores posaba para el objetivo del retratista. Tal es el caso de, por ejemplo, R.G.1 *Los esposos*, R.G.6 *La doña*, R.G.7 *Las hermanas*, R.G.8 *El joven retratista* y R.G.9 *Con escopeta y sombrilla*.

# HYPER MEDIA

## ediciones





y menos evidente son los casos R.G. 2 *Pareja*, R.G. 3 "*La revolucionaria*", R.G. 4 *Retrato en familia*, R.G.5 *Con porte revolucionario*.



Imagen 2.  
R.G.2 *Pareja*



Imagen 3.  
R.G.3 "*La revolucionaria*"



Imagen 4.  
R.G.4 *Retrato de familia*



Imagen 5.  
R.G.5 *Con porte revolucionario*

quedan excluidos los casos R.G.10 *Indio con jarana* y R.G.11 *Señora y sus hijos*, los que pueden obedecer más a una búsqueda estética del fotógrafo, que a un trabajo remunerado.



Imagen 10  
R.G.10 *Indio con jarana*



Imagen 11  
R.G.11 *Señora y sus hijos*

A partir de esta primera aproximación exploratoria y descriptiva del carácter retratista de las imágenes, será necesario proceder a una lectura semiótica, a partir de la descripción significativa del dispositivo topológico, para centrar una interpretación posterior de todos esos elementos aunados a los del plano del contenido.

En primer lugar, una consideración espacio-temporal nos obliga a leer estas imágenes –sin ningún afán etnocentrista– dentro de un contexto socio-histórico específico: el periodo entre 1905 y 1914, es decir, una etapa pre y netamente revolucionaria. Este *embrajage* espacio-temporal, propio de las estructuras discursivas de los enunciados, es necesaria, pues evita precisamente el prejuicio etnocentrista de ver las imágenes desde una perspectiva occidental y contemporánea.

En consecuencia, cabe proceder a la descripción significativa y topológica de los retratos aquí presentados. Una cualidad típica del retrato es pues su localización espacial en interiores, es decir, en estudio, propio de la época y condicionado por el carácter técnico del equipo utilizado (aunque esto no es una justificación, como lo veremos en los trabajos de Casasola y Brehme). Además, no se debe olvidar la significación social del “irse a retratar”, que estuvo enmarcada en una práctica, también social, de los hábitos burgueses del Segundo Imperio, y más en aquella época en la que México era una para-colonia del afrancesamiento porfiriano. Carjat y Nadar encontraron en Romualdo García un heredero nato.

El retrato en interior exigía, pues, una pose, pero además un decorado. En este caso, el decorado siempre es el mismo, constituido por un telón de fondo *en trompe a l'oeil*, donde se observa lo que podríamos definir como un *decorado mítico* o irreal, por oposición a lo que sería un decorado natural o “real”. Un tal decorado descontextualiza de la realidad en que se vivía a los personajes fotografiados: columnas griegas, ventana y escalinata estilo rococó; en algunos casos un tapete y en otros algún objeto “tridimensional fuera del telón de fondo, tal como una columna (R.G.1 *Los esposos*); una mesa con frutero (R.G.6 *La doña*);



Imagen 1  
R.G.1 *Los esposos*



Imagen 6.  
R.G.6 *La doña*

sillas (R.G.7. *Las hermanas*, R.G.8. *El retratista joven* y R.G.11. *Señora y sus hijos*), etc.



Imagen 7  
R.G.7 *Las hermanas*



Imagen 8  
R.G.8 *El retratista*



Imagen 11  
R.G.11 *Señora y sus hijos*

De entre todo destaca la escalera en *trompe a l'oeil* incrustada en el telón de fondo. Estos elementos míticos o irreales marcan el carácter culturizado del retrato, dentro de lo que denominamos una “puesta en escena”.

En tal caso podremos afirmar que cuatro elementos significantes determinan el carácter del retrato: la *puesta en escena*, el *interior*, el *decorado* y la *pose*. Desde el punto de vista topológico, estos elementos permiten dividir la superficie bidimensional del enunciado en dos: delante/detrás, donde el delante ubica al sujeto englobado en el detrás englobante. Esta categoría topológica delante vs detrás puede ser también interpretada como englobante vs englobado, siendo el englobante el decorado mítico o irreal, y el englobado el sujeto histórico o “real”. Desde este punto de vista mítico-irreal vs histórico-real aparece como una categoría profunda, a nivel del plano del contenido, soportada por la categoría topológica englobante vs englobado, a nivel profundo del plano de la expresión. En términos generales y sin profundizar en ello, diremos que estas dos categorías profundas en el plano de la expresión y del contenido, tienen un soporte plástico a nivel superficial, determinados por la oposición: modelado (los personajes vs aplanado [el decorado]; y al mismo tiempo, ésta es el soporte de otra categoría o universal semántico que se denomina: natural [los sujetos fotografiados] vs cultural [el telón de fondo en *trompe a l'oeil*]).

Así pues, lo cultural-mítico-aplanado del decorado, engloban lo natural-histórico-modelado de los sujetos. Desde esta óptica y considerando el carácter semi-simbólico de un lenguaje visual,<sup>20</sup> estos enunciados pueden esquematizarse de la siguiente manera:

<sup>20</sup> Recordemos que para Hjelmslev los juegos puros (lo que Greimas llama lenguaje formales) son sistemas simbólicos, en la medida en que la interpretación encuentra un grandor de contenido (y

englobado: englobante :: natural: cultural  
modelado: aplanado :: histórico: mítico

Este tipo de retratos aparece pues como la conjunción de dos elementos opuestos: elementos del mundo natural (el modelado de los objetos del mundo natural y los sujetos fotografiados), conjuntados a los elementos aplanados del mundo cultural (el telón de fondo que, con elementos ajenos al universo socio-cultural –a su microcódigo– engloba al burgués y al pequeño burgués rural de aquella época). Es por ello que consideramos que este universo “cultural” es mítico o irreal, opuesto y englobador del universo “natural” histórico o real, que son los sujetos ontológicos fotografiados.

Cabe hacer una aclaración a estas alturas de la lectura semiótica que proponemos. Quizá desde el punto de vista historiográfico –tal y como se ha realizado en el estudio de fotografías de archivo– y aún iconográfico (en el sentido de Panowfski), lo fundamental sería, por ejemplo, la descripción de la componente sintáctica de las estructuras discursivas del enunciado (espacialización, temporalización y actorialización), lectura que estaría conducida por la interpretación de la pose, la vestimenta, los objetos, los rasgos de los sujetos, etc. que en nada variaría a la de una historia de la cultura burguesa tradicional. La interpretación del plano del contenido de tales enunciados no descarta esta posibilidad y permite que tanto la componente sintáctica, como semántica de las estructuras discursivas, se organicen en el nivel profundo de las estructuras semio-narrativas, para que sea ahí donde se definen los micro-códigos histórico-culturales que colaboran en la generación de la significación de las fotografías.<sup>21</sup>

---

sólo uno), correspondiente a cada grandor de la expresión, de tal modo que las redes de los planos que se entrelazan serán idénticos. En los discursos llamados planarios, como las fotografías, se entiende por semi-simbólico la correlación parcial entre elementos del plano de la expresión y elementos del plano del contenido, estableciéndose cuando a dos figuras del plano de la expresión pueden ser homologados dos términos de una oposición del plano del contenido. Estas correlaciones parciales crean microcódigos que sobredeterminan la semiótica figurativa. Tales microcódigos dan origen al nacimiento de un lenguaje segundo: el lenguaje poético. Cfr. Floch, J. M. “Les langages planaires”. *Op. cit.* pp. 204.

<sup>21</sup> La semiótica intenta elaborar una teoría de la significación, y no únicamente de la comunicación intencional, que pueda rendir cuenta de todos los lenguajes. A medida que análisis concretos se realizaban desde hace más de veinte años sobre lenguajes muy diversos, la semiótica se dotó de un modelo de representación de la producción del sentido y que esquematizó la economía general del discurso; se denomina; *recorrido generativo de la significación*, el cual representa la dinámica de la producción del sentido. En este modelo se localiza la disposición ordenada de las etapas sucesivas por las cuales la significación pasa enriqueciéndose y, de simple y abstracta, puede devenir compleja y concreta. Para la semiótica todo objeto significativo debe ser definido según su modo de producción y no según la historia de su creación. La constitución del sentido, localizable a través de las articulaciones mínimas, es un desarrollo lógico, construido *aposteriori* por el analista. Se distinguen dos etapas en el recorrido generativo: las estructuras semionarrativas y las estructuras discursivas. Así como todo producto implica una producción, todo enunciado, ya sea lingüístico, visual o gestual, implica una



La semiótica visual parte de la necesidad del análisis de los planos del lenguaje (expresión y contenido) tomados separadamente, para poder justificar la producción de la significación a través de los elementos del plano significante y del plano significado. Esto quiere decir que una lectura fotográfica no solo obedece a la aplicación de un “código de lectura (*grille de lecture*) de los objetos del mundo natural” que permite la descripción y comprensión de los *formantes figurativos*, sino también e inicialmente, la descripción de los *formatos plásticos*, que se organizan a nivel de la manifestación del enunciado. La semiótica ha demostrado, con el análisis en diversos tipos de lenguajes visuales, el carácter semi-simbólico de estos enunciados a partir de la semiosis producida entre ambos planos, lo que produce la significación. De tal forma, se ha demostrado que la textualización de elementos significantes, a nivel superficial y profundo, crea “separaciones diferenciales” (*écarts différentiels*) que producen significación; consecuentemente su relación con el plano del contenido posibilita el establecimiento de micro-códigos y/o micro-universos semánticos que determinan la lectura y el sentido de los discursos visuales, considerados como lenguajes de connotación.

El análisis semiótico enriquece y objetiviza una posible interpretación historiográfica, la que hasta la fecha se concreta en describir, por un lado, la historia de la creación del enunciado, y por el otro, “el sentido” del lenguaje segundo o de connotación, a partir del universo semántico del historiador. Jamás explica objetivamente cómo se produce tal significación connotativa, y menos aún el origen del sentido poético y mítico que los lenguajes visuales parecen poseer indistintamente.<sup>22</sup>

De ahí la importancia del análisis de los dos planos del lenguaje tomados separadamente (expresión y contenido), para objetivizar la interpretación de la significación de los enunciados visuales, y de la forma en que éstos organizan y jerarquizan sus contenidos. En última instancia, una lectura pre-iconográfica, iconográfica e iconológica tal y como lo propone Panawfski,<sup>23</sup> no está completamente divorciada de una lectura semiótica o sociosemiótica,<sup>24</sup> tal y como lo proponen estas notas.

---

enunciación. La enunciación manifiesta las virtualidades que el sujeto que habla, se mueve o dibuja, toma del sistema de significación que él decide utilizar. Las *estructuras discursivas* son las etapas por las cuales pasa la significación a partir del momento en que el sujeto o enunciador selecciona y ordena las virtualidades ofrecidas por el sistema de significación. Las *estructuras semio-narrativas* son el conjunto de virtualidades que serán tomadas en consideración, y explotadas por el sujeto enunciante. Las estructuras semio-narrativas son pues, en el recorrido generativo de la significación, anteriores a las estructuras discursivas. Cfr. Greimas, A. J. y Courtés, J. *Op. cit.* “Parcours generatif”. pp. 157-160.

<sup>22</sup> Cfr. Reséndiz, R.. *Approches d'une lecture sémiotique d'un discours scripto-visuel*, (Tesis de doctorado). EHESS. París. 1983.

<sup>23</sup> Cfr. Floch, Jean Marie. “*Quelques propositions pour une sémiotique visuelle*”, Bulletin du Groupe de Recherches sémio-linguistique. EHESS-CNRS. París. No. 4. 1979.

<sup>24</sup> Cfr. Floch, Jean Marie. “*L'iconsiation: enjeu d'une énonciation manipulatoire*. Acts sémiotiques. GRSL, EHESS-CNRS. París. No. 23. 1982.

## PARA UNA LECTURA SEMIÓTICA DEL PLANO DEL CONTENIDO

Partamos del plano significante, de lo que hemos denominado como instantáneas, propio del hacer del “fotógrafo diletante”. No es por casualidad que las fotografías seleccionadas sean las más reconocidas y pertenezcan a A. V. Casasola, quien nos hizo participar de la gesta revolucionaria, a través de la “revelación” de personajes, conocidos o desconocidos, que hicieron la revolución. Paralelamente, Hugo Brehme nos ofrece, dentro de sus “instantáneas”, un panorama diferente, a través de la representación de las calles de la ciudad por aquella época en que la Revolución se desarrollaba en la sierra y en las planicies. A diferencia de Casasola, Brehme recurre a dos elementos fundamentales del retrato: la *pose* y la *puesta en escena*. Esta tendencia es clara en todas sus fotografías “Emilio y Eufemio Zapata con sus hermanas” (H.B.1); las escenas de la calle (H.B.2. *Sobre la calle*, H.B.3. *Figuras y máscaras*, H.B.4. *Pobladores* y H.B.5. *Artesanos*),



Imagen 27  
H.B.1. *Emilio y Eufemio Zapata con sus hermanas*

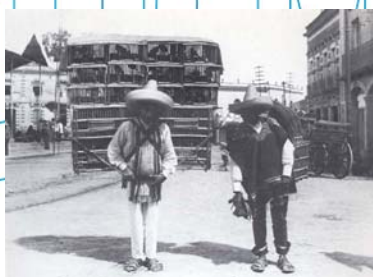


Imagen 28  
H.B.2. *Sobre la calle*



Imagen 29  
H.B.3. *Figuras y máscaras*



Imagen 30  
H.B.4. *Pobladores*



Imagen 31  
H.B.5. *Artesanos*

y hasta en las imágenes de los zapatistas detenidos a la mitad del camino (H.B.6) y los villistas sobre el vagón del tren (H.B.7).



Imagen 32.  
H.B.6. Zapatistas  
detenidos a la mitad



Imagen 33.  
H.B.7. Villistas sobre el vagón del  
tren

En estas imágenes quedan excluidos dos elementos del retrato, tales como el *interior* y el *decorado artificial*. Desde este punto de vista, sus contrarios, exterior y decorados naturales, son propios de la instantánea.<sup>25</sup> Desde esta perspectiva, las fotografías de Brehme no son propiamente ni retratos, ni instantáneas.

En lo que a Casasola concierne, éste siempre permanece del lado de la instantánea, en relación a Hugo Brehme, y las imágenes mismas rinden cuenta de esa intencionalidad; tal es el caso de: “*El soldado con su esposa y su hijo* (A.V.C.6), “*La soldadera y sus niños*” (A.V.C.7),

<sup>25</sup> Una aclaración parece pertinente a estas alturas de nuestra lectura: con la evolución de la técnica fotográfica también evoluciona el lenguaje de la fotografía. Si bien en aquella etapa la instantánea solo era posible realizarla en exteriores (recordemos los trabajos clásicos de Brady y de Fenton sobre las guerras de Crimea y de Secesión); con la llegada de la luz artificial: primero la luz de magnesio (Nadar y sus catacumbas; Hine y sus niños sobre-explotados; Riis y los tugurios de los inmigrantes en Estados Unidos), y después el flash, la instantánea pudo realizarse en interiores, aunque en un principio no se desprendió de su carácter: “retratil”. Sin embargo, hay que apuntar que aún hoy, la instantánea se sigue caracterizando por ser un “delito flagrante”, en oposición a la “puesta en escena” del retrato, que incluso las fotos de Nadar en las catacumbas y las de Hine y Riis, aún poseían. En el caso de las imágenes que analizamos, aparecen ya ciertos rasgos de instantánea en interiores —con luz de apoyo— como en “El cadáver de Zapata en Cuautla”. No obstante, pese a la hibridación que se empieza a manifestar en el lenguaje plástico de las fotografías, la oposición principal permanece. Por su parte, el caso de los *retratos* en exterior prácticamente continúa. “El retrato de Zapata” es un ejemplo; pero la puesta en escena en exteriores no se conjunta al decorado artificial, lo que modifica el sentido de estas imágenes respecto de un retrato clásico al estilo de Romualdo García.



Imagen 17  
A.V.C.6 *El soldado con su esposa e hijo*



Imagen 18  
A.V.C.7 *La soldadera y sus niños*

y más aún el “*Enfrentamiento entre porfiristas y zapatistas*”, donde la acción es directa y prácticamente el fotógrafo está en la línea de fuego (A.V.C.8); así como en los *fusilamientos de Chalco* (A.V.C.10) y de *Fortino Sámano* (A.V.C.12, A.V.C.11).



Imagen 20  
A.V.C.8 *Enfrentamiento entre porfiristas y zapatistas*



Imagen 21  
A.V.C.10 *Fusilamiento en Chalco*





Imagen 23  
A.V.C.12 *Los caídos*

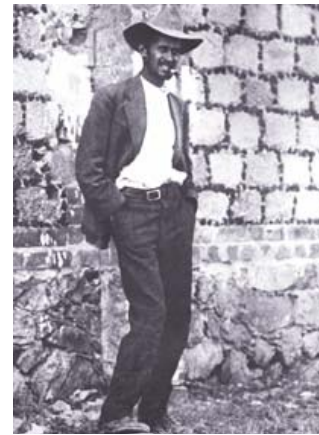


Imagen 22  
A.V.C.11 *Fortino Sámano  
ante el pelotón*

Razones, justamente, del quehacer fotográfico del “cazador de imágenes” nos enfrentan a dos obras clásicas de Casasola: “*El retrato de Zapata*”, hecho en 1911 (A.V.C.13), y la foto del “*Cadáver de Zapata en Cuautla*” (A.V.C.14).



Imagen 25  
A.V.C.13. *El retrato de Zapata*



Imagen 26  
A.V.C.14 *Cadáver de Zapata en  
Cuautla*

Aquí estamos frente a dos trabajos diferentes, inclinados más hacia el retrato, que hacia la instantánea. El primero no es exterior ni tampoco interior; es en el patio de una casa. La segunda fotografía (“El cadáver de Zapata”) es

decididamente un interior, sin ser necesariamente un retrato, puesto que no hay ninguna pose, ni forzosamente un decorado. No excluye esto la puesta en escena de los personajes del rededor que miran, unos al objetivo del fotógrafo, otros – sorprendidos– a la luz de magnesio que explota en el aire.

Si bien los retratos de Romualdo García permitieron ejemplificar el análisis del plano de la expresión, las imágenes de Casasola y Brehme pueden permitir aproximarnos al análisis del plano del contenido. Estamos ante la presencia de lo que podríamos denominar un mensaje plásticamente híbrido –y no claramente definido– como los retratos anteriores; sino frente a imágenes que, ancladas más a elementos del mundo natural (el decorado), sin telón de fondo porfiriano, ni puesta en escena burguesa, nos permiten la lectura de este plano con más facilidad.

No obstante, desarrollamos el análisis a partir de una segmentación topológica del significante, en donde justamente la ausencia de una puesta en escena y de decorado, permitirán ubicar estas fotos –inicialmente– en tanto que instantáneas, tomadas en el exterior a la luz de ambiente.

Partamos del supuesto de que el análisis del plano del contenido de una fotografía, o de cualquier otro objeto visual, se realiza de la misma manera que el análisis del plano del contenido de cualquier otro discurso. Desde esta perspectiva, un intento de clasificación del material nos permite dividirlo en dos, en relación con la configuración antroponímica de los sujetos del discurso: personajes anónimos y personajes conocidos. Esta oposición en el nivel superficial del discurso nos permite identificar, inmediatamente, el carácter de ciertas imágenes, donde el elemento espontaneidad verifica aun mas el “delito flagrante” de las instantáneas, en razón de otras que no lo son y aparecen como no-retratos, o como no-instantáneas. Tal es el caso de fotografías en delito flagrante como “*Adelita la soldadera*” (A.V.C.1); “*El soldado con su esposa e hijo*” (A.V.C.3); “*La soldadera y sus hijos*” (A.V.C. 8).



Imagen 12  
A.V.C.1 “*Adelita la soldadera*”



Imagen 17  
A.V.C.6 *El soldado con su esposa e hijo*



Imagen 18  
A.V.C.7 “*La soldadera con sus hijos*”

En el caso de H. Brehme, sólo H.B.1, con los hermanos Zapata, resulta antroponímicamente identificable, quedando todas las otras en el nivel del anonimato, y en consecuencia, cargadas hacia la instantaneidad.



Imagen 27  
H.B.1 Emilio y Eufemio Zapata con sus hermanas

En casi todas las imágenes de Casasola no aparecen más que sujetos anónimos, que sólo son identificados ahora como arquetipos fotográficos, gracias al conocimiento histórico-cultural que de ellos se tiene, porque han trascendido dentro de nuestro acervo cultural. Pero su verdadera significación no radica ahí, menos aún a través de una lectura etnocentrista y contemporánea que de ellas hagamos.

Por otro lado, aparecen fotografías que deben ser enmarcadas dentro de una cierta “retratificación”, y se debe justamente el *embrage* antroponímico de los sujetos del discurso, tanto para el fotógrafo, como para los lectores del enunciado. Es el caso de, por ejemplo, “La entrada del Ejército de Villa y Zapata a la Ciudad de México, en 1914” (A.V.C.3); “Villa en su Rancho” (A.V.C.4); “Retrato de Zapata” (A.V.C.13); “Zapata asesinado” (A.V.C.14); y en el caso de Hugo Brehme; “Eufemio y Emiliano Zapata con sus hermanas” (H.B.1).

ediciones



Imagen 14  
A.V.C.3. La entrada del ejército de Villa y Zapata en la Ciudad de México



Imagen 16  
A.V.C.4. Villa en su rancho





Imagen 26  
A.V.C.14. Zapata asesinado

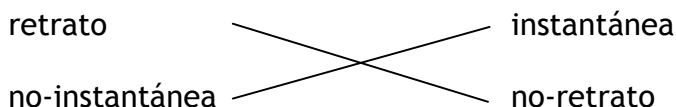


Imagen 27  
H.B.1 Eufemio y Emiliano Zapata con sus  
hermanas

Para esta lectura semiótica de las estructuras discursivas resulta importante esta identificación espacio-temporal, pues ella permite, a diferencia del resto de las fotografías del *corpus*, reforzar el carácter “retratil” de estas imágenes. Más que explicar el mayor “realismo” entre las imágenes de Casasola y las otras menos “comprometidas” de Brehme, es importante abordar el problema a partir de la naturaleza plástico-discursiva, que puede empezar a evidenciarse a partir de la oposición instantánea vs retrato.

Antes de continuar, resulta metodológicamente útil argumentar el carácter dinámico de una tal oposición, en tanto que productora y portadora de cierta significación fotográfica. Para poder entender el procedimiento en que la significación se produce, la semiótica ha ideado un esquema que permite visualizar tal producción de sentido y que se denomina: estructura elemental de la significación, o cuadrado semiótico,<sup>26</sup> la que puede ser representada –en nuestro caso– de la siguiente manera:

<sup>26</sup> La estructura elemental de la significación, o cuadrado semiótico, es la representación visual de las relaciones que guardan los rasgos distintivos de una misma categoría semántica; es decir, una misma estructura. Esta relación puede ser considerada como un eje semántico, donde cada uno de los dos términos presupone al otro. Los dos términos están en relación cualitativa: en contrariedad (por ejemplo; retrato vs instantánea. La característica de esta relación es que los dos términos pueden estar presentes de manera concomitante. Pero cada uno de estos dos términos puede, separadamente, contener una relación privativa, y cada uno de ellos estar marcado por la presencia de un rasgo distintivo. Asimismo, cada uno de esos dos términos estará en contradicción con el término que estará definido por la ausencia de ese rasgo; esto corresponde a una operación de negación (retrato→no-retrato, y/o instantánea→no-instantánea). Posteriormente a esta negación viene una operación de aseveración, que complementa el recorrido semiótico de la significación. Esta operación de aseveración se realiza con el término contrario contra el cual es proyectado (no retrato→instantánea, y/o no-



La relación de los términos de una categoría semiótica, como la anterior, permite especificar el sentido de cada uno de ellos, así como su significación dentro de tal estructura, a partir de su relación dinamizada con los otros términos de la misma. Los términos pueden aparecer concomitantemente en el discurso analizado, lo que produce el sentido dentro del enunciado.

Así, si bien la *estructura elemental de la significación fotográfica* esta planteada a partir de la categoría retrato vs instantánea, la negación de cada uno de esos términos permite la aseveración de cada uno de los términos opuestos, y ser actualizada, lo que produce el recorrido semiótico de la significación.

En consecuencia, resulta fundamental atribuir a cada uno de los términos de esta estructura, los rasgos distintivos deducidos a partir del análisis, tanto a nivel del plano de la expresión, como del plano del contenido.

Habíamos dicho que el plano significante de los retratos de Romualdo García, realizados, en *interior*, se oponían a las instantáneas de Cañasola, realizadas en *exterior*. Así también, dijimos que una categoría topológica del nivel profundo del plano de la expresión, como aquella de englobante vs englobado, permitía encerrar míticamente a los sujetos de los retratos, a través de un decorado de fondo *en trompe a l'oeil* mítico y ajeno al universo de los sujetos fotografiados, quienes se sometían a la puesta en escena burguesa del gusto afrancesado de la época. Desde este punto de vista, si bien los sujetos del discurso son anónimos (rasgo distintivo de la instantánea), la puesta en escena, la pose, el decorado artificial y la dosificación de la luz caracterizan a estas imágenes como retratos.

Frente a las instantáneas descritas, veíamos también que éstas poseían ciertos rasgos distintivos, que se caracterizaban por ser contrarios a los del retrato en exterior: delito flagrante, espontaneidad; (por oposición a pose), decorado natural y luz de ambiente. En este sentido habíamos dicho que el *retrato codificaba el orden de lo cultural*, y que *la instantánea el orden de lo natural*. En consecuencia, formulamos la hipótesis de que lo cultural, enmarcado dentro de una puesta en escena, con decorado artificial, pose y dosificación de la luz, mitificaba a los personajes; mientras que lo contrario, el delito flagrante, el decorado natural y la espontaneidad de los sujetos, “realizaban” el enunciado,

---

instantánea→retrato). A esta relación se le denomina relación de complementariedad, y a la susodicha operación se le denomina implicación.

en el sentido en que “realidad” era interpretado como propio de lo histórico, y no de lo mítico.

De tal forma, los rasgos distintivos de cada uno de los términos de la estructura pueden operacionalizarse de la siguiente manera:

Retrato	Instantánea
-puesta en escena	-delito flagrante
-interior	-exterior
-dosificación de la luz	-luz de ambiente
-pose	-espontaneidad
-mítico (irreal)	-histórico (o real)

Bajo esta consideración habrá que adjudicar a cada uno de los términos de la estructura, los rasgos distintivos que pertenecen a cada uno de ellos, y todas las inferencias que se hagan a partir de su manifestación concomitante (contraria o contradictoria), leerlas a partir de tales oposiciones.

Así, la categoría primitiva retrato vs instantánea, a nivel superficial del plano de la expresión, es soporte de otra oposición a nivel del plano del contenido: mito vs historia. Por el momento, detectamos una oposición espacial (categoría topológica), en un nivel más superficial: interior vs exterior. Los ejemplos inmediatos son, para el retrato, los trabajos de R. García, y para la instantánea, los de Casasola y Brehme.

Sin embargo, a partir de esta clasificación muy general que hemos realizado, es necesario especificar el carácter de algunas de estas fotografías, que más bien pueden identificarse por su hibridación, y cuyo sentido oscila a partir de una oposición contradictoria y concomitante de los rasgos distintivos que las caracterizan; es decir, fotografías que oscilan entre el retrato/no-retrato, y la instantánea/no-instantánea. En este sentido, se trataría de fotografías que deambulan entre lo mítico/no-mítico, y lo histórico/no histórico. Ahora bien, los rasgos distintivos propios al no-retrato o no-instantánea deben estar presentes en ciertas fotografías que, a nivel del plano de la expresión, deben aparecer ante nosotros como tales, y poseer en consecuencia una significación diferente a las fotografías en claro “delito flagrante”, o “en puesta en escena”. Justamente, ciertas fotografías de Casasola parecen combinar características del delito flagrante con rasgos tales como exterior/espontaneidad, y otros de la puesta en escena (interior/pose).

En consecuencia, será necesario explicar cómo mito e historia se modifican en fotografías no-instantáneas y no-retratos, dando paso a una hibridación plástica y del contenido, que produce un sentido no definido, ni como documento con contenido propiamente histórico, o “real”, ni como enunciado mítico, o “irreal”.

Por el momento, podemos decir que su manifestación espacial (no-interior/no exterior), parece más que nada estar determinada por las recurrencias plásticas que tales fotografías hacen de elementos del retrato o de la instantánea. Tal parece que, de acuerdo con una primera lectura, en ciertas fotografías se solicita una pose, como en las imágenes de Hugo Brehme tomadas en la calle y, es justamente esta escena callejera, combinada con la técnica de la pose al estilo del retrato, lo que permite ubicar tales imágenes como instantánea/no-instantánea, y no necesariamente como retrato.

Otro ejemplo sería el caso de las fotos de Zapata (el retrato clásico y la foto del cadáver). En el caso de ésta última –en interior– fue necesaria la luz de apoyo, en donde los personajes al rededor del cuerpo del caudillo fueron atraídos por la misma. En este sentido, luz de apoyo, interior y la cierta puesta en escena, nos ubica dentro del retrato clásico. Ahora bien, este “retrato” de Zapata, en tanto tal, nos conduciría más hacia una significación mítica que histórica, justamente por el carácter mitológico del retrato. Pero dadas las características de esta fotografía, esta imagen de Zapata muerto podría ser considerada como instantánea/no-instantánea, y en consecuencia, su sentido oscilaría entre lo histórico/no-histórico, aunque no necesariamente mítico.

Las hipótesis precedentes nos ubican en el centro de un problema fundamental en la lectura de las fotografías historiográficas: el de lo mítico o lo histórico del contenido de estos documentos, con el consecuente riesgo que se corre de hacer una falsa interpretación sociohistórica a partir de tales imágenes.

Al respecto podemos afirmar que es a partir de la puesta en ejecución del sistema de significación fotográfico de carácter historiográfico, a través del proceso semiótico que pone en funcionamiento dicho sistema (que por cierto, se visualiza a través del recorrido semiótico de nuestra estructura elemental de la significación), el que nos permite definir el significado de estas fotografías. Los rasgos distintivos de estas imágenes permiten determinar si son fotografías instantáneas o retratos –o por el contrario– no-instantáneas o no-retratos, ubicándolas en uno de los términos concomitantes de la estructura (contrarios o contradictorios), y determinando así el significado mítico o histórico; o por el contrario, no-mítico o no-histórico que tales imágenes producen a un nivel profundo.

Si teóricamente el recorrido semiótico de la significación se produce a partir de la negación de uno de los términos de la estructura (disyunción), para luego complementarse a través de una afirmación con el término contrario (conjunción),<sup>27</sup> los rasgos distintivos de tales imágenes nos permiten definir el significado profundo que generan las fotografías analizadas.

<sup>27</sup> Cfr. *Supra*. pp. 23-24.



Por ejemplo, el hecho de que el retrato se niega —a partir de ciertos rasgos distintivos del mismo— en no-retrato, y que tal hecho se evidencia en la lectura de cierto tipo de fotografías, como por ejemplo A.V.C.5, *Zapatistas desayunando en Sanborn's*; A.V.C.14, *Zapata asesinado*; H.B.6, *Zapatistas en el camino a Cuautla*, etc., puede entonces afirmarse que la existencia de no-retratos y no-instantáneas sea un tipo específico de imágenes que oscilen más que nada entre dos términos contradictorios de una estructura de significación: retrato→no-retrato, o instantánea, lo cual tiende a producir una significación híbrida y diferente a la que podría tener un retrato o una instantánea pura.



Imagen 16  
A.V.C.5. *Zapatistas desayunando en Sanborn's*



Imagen 26  
A.V.C.14. *Zapata asesinado*



Imagen 32  
H.B.6. *Zapatistas en el camino a Cuautla*

Partamos del hecho de que el pasaje de lo histórico de una instantánea (su proximidad al mundo “real”), determinada por la manifestación plástica del significante (exterior-delito flagrante), hacia lo mítico de un retrato (su proximidad a lo “irreal” del mundo no-natural determinado por la puesta en escena), nos permiten considerar ciertos elementos significantes como productores de “separaciones diferenciales” (*écarts différentiels*) que determinan el sentido profundo de las imágenes. Cabe señalar que la pura descripción “connotativa” de rasgos espacio-temporales y actoriales fotografiados, sin considerar inicialmente elementos significantes del plano de la expresión, no puede dar toda la significación que las fotografías portan y aportan.

Tratemos de demostrar lo anterior a partir de ciertas fotografías de nuestra muestra, tal y como aparecen en la edición de Benteli Verlag. Por ejemplo, en las páginas 156-157 aparecen dos clichés contrapuestos. El primero “Pancho Villa auf seiner Ranch, un 1923” (Pancho Villa en su rancho, en 1923) (A.V.C.4) y el segundo: “Zapatisten beim Frühstück, México City, 1914”, y que nosotros conocemos como “Zapatistas desayunando en Sanborn's” (A.V.C.5).



Imagen 15

A.V.C.4. Pancho Villa en su rancho



Imagen 16

A.V.C.5. Zapatistas desayunando en Sanborn's

Partiendo de nuestra categoría primitiva (retrato vs instantánea), y en términos generales, la primera correspondería a una instantánea, puesto que está tomada en exterior, en decorado natural, sin aparente puesta en escena (en delito flagrante). La segunda, tomada en interior, con la luz artificial, con cierta puesta en escena (pose), aunque sin aparente decorado, salvo el fondo constituido por el resto de personajes que “resguardan” a los personajes centrales, pasaría a ser un retrato.

No obstante nuestra definición original (retrato/instantánea), el carácter híbrido de estas fotografías permite ubicarlas como oscilantes entre dos términos contradictorios (retrato → no retrato e instantánea → no-instantánea). El caso de “Zapatistas desayunando en Sanborn's” puede identificarse como un retrato/no-retrato, y el de Pancho Villa como una instantánea/no-instantánea. Las razones son las siguientes:

En principio, desde el punto de vista plástico, Villa y sus subalternos aparecen en aparente “delito flagrante”, sin “puesta en escena” alguna, lo que pasaría como una instantánea. No obstante, si el decorado es natural y está conformado por personajes-observadores que rodean a los tres personajes centrales, donde dos de ellos: Villa y un segundo (su compadre), aparecen sentados, y el otro aparece de pie. Detrás, siete hombres, unos apoyados en los árboles y otro sentado en el suelo, permanecen atentos al fotógrafo más que a su jefe. Los tres personajes están en trajes de campaña y armados; dos de ellos fuman tranquilamente.

Desde este punto de vista, es decir, la “no puesta en escena”, que tiene algo de una pose, la presencia atenta de los subalternos y la inmovilidad de los personajes centrales, demuestra que si bien el fotógrafo se aproximó hasta los sujetos, éstos aceptaron “posar” para la foto. De ahí que esta imagen oscile entre la instantánea/no-instantánea, pero no llegue a ser un retrato.

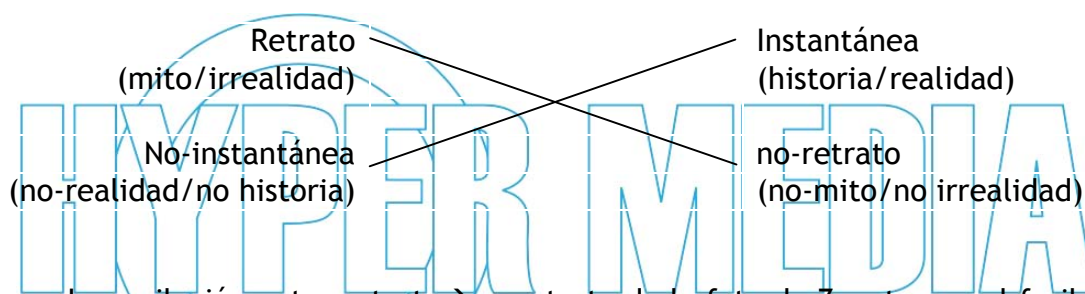
Contrariamente, la fotografía de los “Zapatistas desayunando en Sanborn's”, la que debería considerarse como un retrato, aparece justamente con ciertos elementos plásticos de un no-retrato, pues si bien está realizada en interior –manifestando una cierta pose la “puesta en escena” no está determinada por la voluntad del fotógrafo, sino condicionada por las circunstancias. Los zapatistas irrumpen el Sanborn's de la calle Plateros, al momento en que el ejército popular de Villa y Zapata ocupaban la Ciudad de México, en 1914.

En ese momento, Casasola aprovecha para solicitar una fotografía a miembros de la División del Sur que –cabe suponer– estaban en vías de desayunar. Los observadores de la parte trasera se muestran al fotógrafo posando, lo mismo que los personajes centrales, dentro de una situación circunstancial y fortuita.

Otras dos imágenes de Casasola: “El retrato de Zapata”, con el fusil en la mano derecha, el brazo izquierdo apoyado en el sable y una banda transversal cubriéndote el pecho bajo las cananas, denotan la “retratificación” y la pose del sujeto. A diferencia del retrato clásico de la época, esta imagen, que sí obligó a una “puesta en escena”, no recurrió a ninguna truculencia de una imagen de estudio, como sería el caso del telón de fondo *en trompe a l'oeil* de los retratos de Romualdo García. La foto de Zapata se realizó en decorado natural y con la consecuente luz de ambiente. Esta hibridación de la puesta en escena del personaje al natural nos obliga a considerarla como un enunciado fotográfico que oscila entre el retrato y el no-retrato, pero que no se aproxima en nada a la instantánea.

La foto contrapuesta dentro de la edición de Benteli Verg es justamente la imagen de Zapata asesinado, con la camisa ensangrentada, lo que permite suponer que fue realizada el mismo día del crimen, pues una marca de enunciación espacio-temporal así lo indican: “Cuautla, Morelos, abril 19, 1919”. El cuerpo inerte de Zapata fue expuesto a la prensa, inmediatamente después del asesinato. Por su carácter periodístico, esta imagen posee el rasgo de una instantánea. Sin embargo, la necesidad de depositar el cadáver de una cierta manera; de levantarlo por asistentes de la comandancia policíaca o militar para que el cliché fuera realizado, denotan una cierta “puesta en escena” requerida por el fotógrafo, a pesar de la evidente dificultad espacial para lograrla. La espontaneidad de los mirones, cuyos rostros sorprendidos miran al objetivo, o a la luz de magnesio que explota en el aire, pasó a la “historia”, junto con el rostro de un Zapata inerte. Esta instantánea/no-instantánea se opone al retrato/no-retrato de la página precedente. (Recordamos la semejanza de esta foto, con aquella del “Che” Guevara en la comandancia militar próxima a Nacahuazú, cuando el cuerpo fue expuesto a la prensa internacional).

Esta instantánea/no-instantánea del cadáver de Zapata que temporalizada, espacializada y actorializada, rinde cuenta de la muerte objetiva del caudillo del sur, ubicando al sujeto en el rango de personaje real/no-real (o no vivo), dentro de un discurso historiográfico en que este documento se convierte. Por el contrario, el retrato/no-retrato de Zapata y los zapatistas (que también es un documento historiográfico) ubican estas imágenes en el rango de mito/no-mito. Recordemos que cultural y semánticamente, en la actualidad se reconoce a un Zapata “viviente” a través de los carteles serigrafados que se realizaron a partir de esta imagen del retrato clásico hecho por Casasola, y que circuló mucho durante la última fase del movimiento estudiantil-popular de 1968. De acuerdo a la estructura elemental de la significación, tanto el retrato/no-retrato de Zapata y los zapatistas en Sanborn's, como el de la instantánea/no-instantánea de Villa en su Rancho y de Zapata muerto, se podrían localizar en un cuadro semiótico de la siguiente manera:



La oscilación entre retrato→no-retrato de la foto de Zapata con el fusil en la mano y en consecuencia, entre mito→no-mito de una historia oficializada, permite también un recorrido semiótico de la significación entre irrealidad y no-irrealidad. La foto requirió de una pose, de una cierta “puesta en escena”; no obstante, el interior/no-interior de esta fotografía (el patio de una casa) determino también una cierta libertad no-libertad del fotógrafo para acondicionar el escenario y, al mismo tiempo, condicionarse a las circunstancias en las que se encontraba.

El hecho de verlo con el fusil en la mano derecha, la izquierda apoyada en un sable y una banda atravesándole el pecho, bajo las cananas, no es sino prueba de la “retratificación” de la fotografía.

A diferencia del retrato clásico, como los del estilo de Romualdo García, esta imagen no recurrió –salvo la pose y el “vestuario”– a ninguna otra truculencia de una foto de estudio, como sería el necesario telón de fondo *en trompe a l'oeil*. Más bien aprovechó el decorado natural del patio de la casa, donde incluso percibimos observadores en la parte inferior de la misma. Esta hibridación de la imagen, en donde aparecen características de una “puesta en escena” del personaje en un decorado al natural, permiten ubicar la fotografía entre retrato/no-retrato, mito/no-mito, irrealidad/no-irrealidad.



El caso de Villa en su Rancho y el Zapata muerto, en tanto que instantáneas→no-instantáneas, si bien —y de acuerdo con la hipótesis de la creación de “separaciones diferenciales” creadores de sentido a nivel del significante— se alejan de la “realidad” y se trasladan hacia una no-realidad, inversamente a lo ocurrido con la imagen de Zapata y los zapatistas. No obstante, desde el punto de vista del significante visual, la instantánea→no-instantánea del cadáver de Zapata y la de Villa en su rancho, poseen más características “historicistas”, por su aparente “anclaje” a la “realidad”, que el de los retrato→no-retrato de Zapata y los zapatistas. Por lo tanto, deberían ser consideradas más próximas a la realidad que al mito.<sup>28</sup>

Sin embargo, el hecho de que la fotografía necesite de un aprendizaje histórico y cultural para leerla, y que al mismo tiempo, actualice y temporalice un “hecho” o extracto del mundo natural, permite que la “realidad” sea fácilmente confundida con la “irrealidad”; es decir: que el mito sea leído como historia, o viceversa, la historia como mito; problema ineludible del carácter aspectual de la fotografía. Es el caso de un *ser* sin el *estar*, o de un *estar* sin el *ser*.

En consecuencia, para leer una fotografía intervienen otros códigos culturales y sociales, aparte de los códigos visuales (los que definitivamente también están inscritos en el micro-universo semántico de quien “organiza” la realidad en una fotografía, y de quien la “interpreta”. Es pues a partir de estos micro-universos que la instantánea→no-instantánea de Villa y de Zapata se pueden leer como documentos historiografiados (por su parte, es así como se leería cualquier fotografía, cuyo sentido sólo variaría por el carácter o el uso social que se le diera a tal o cual imagen). En el caso de estos dos personajes (Villa y Zapata), la lectura de las imágenes donde ellos aparecen puede tener una doble interpretación, o bien como mito, o bien como historia.

Dentro de la representación del contexto socio-histórico y cultural del mexicano, dentro de su “memoria colectiva”, ni Zapata ni Villa (como tampoco cualquier otro héroe nacional) se representan generalmente como personajes muertos. Un ejemplo de ese sentir oficializado son, por ejemplo, las estatuas de la Alameda del sur (Zapata) y del Parque de los Venados (Villa), ambos a caballo. Su memoria (o al menos la memoria oficializada) los representa cabalgando hacia

---

28 A propósito del mito, Levi-Strauss dice que “...El mito se refiere siempre a acontecimientos pasados. Pero su valor intrínseco proviene [del hecho de que] estos acontecimientos [...] se refieren...] simultáneamente al pasado, al presente y al futuro... El mito es lenguaje, pero lenguaje que opera en un nivel muy elevado y cuyo sentido logra despegar [...] del fundamento lingüístico sobre el cual había comenzado a deslizarse.” (Cfr. Levi-Strauss, C.) “La estructura del mito” *Antropología Estructural*. Edit. Eudeba. pp. 190-192. Al respecto, Greimas anota que “...En lugar de excluir toda referencia al contexto, la descripción del mito está obligada a utilizar las informaciones extratextuales, sin las cuales el establecimiento de la isotopía narrativa sería imposible” (Cfr. Greimas, A. J. “Para una interpretación del relato mítico”, *Comunicaciones*, No. 8. Edit. Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1966. pp. 185.

el norte y hacia el sur geográfico de la Ciudad. Su asesinato es parte de la vergüenza histórica y oficial que se lava a través de los discursos y los homenajes anuales. Por tanto, Zapata y Villa no pasan definitivamente al mito o a la historia. Si nos atenemos a nuestro análisis, oscilan entre el mito→no-mito (que no llega a ser realidad), o entre la realidad→no-realidad (sin llegar a ser mito); todo depende del carácter plástico de su representación. Nunca quedan ubicados ni definidos en uno u otro de los dos términos de una estructura semántica definida (mito o historia).

Es por ello que Zapata, representado muerto, pasa, en el sentir colectivo, al mito del olvido (nunca se ha reproducido ni se ha comercializado una imagen del cadáver de Zapata, como por ejemplo, tampoco una imagen del cadáver del Che). Por su parte, Zapata vivo (en su retrato/no-retrato) se define típicamente dentro del mito/no-mito, sin perder su carácter de personaje “real”; de ahí su oscilación hacia lo no-mítico o lo no-irreal.

El micro-universo semántico y cultural en el que se interpretan las fotografías, es al mismo tiempo un micro-universo histórico-semántico, en el que se sabe de la muerte de los personajes, pero sólo se les recuerda en vida. Zapata muerto es una historia no-mítica;<sup>29</sup> vivo, tal y como se le representa hoy día a través de los carteles tomados del original de Casasola, es un mito no-histórico (a-histórico). Por su parte, Villa, vivo, de acuerdo con la instantánea/no-instantánea analizada, y prácticamente también dentro del film de Fernando de Fuentes “Vámonos con Pancho Villa”, es una realidad/no-realidad. Aun después de muerto, es una historia/no-historia en la que Villa sigue con su cabeza ausente del resto de su cuerpo.<sup>30</sup> Villa tardó años en ser reconocido como héroe nacional, y que su nombre fuera inscrito en letras doradas en la Cámara de Diputados.

Por su parte, hay quienes aún dicen que Villa fue un bandolero y un asesino, de ahí el retardo para reconocerlo como héroe y la confusión semántico-cultural para interpretarlo como realidad/no-realidad. Nadie dice de Zapata lo mismo. Aún hay recuerdos muy frescos de su acción, y todavía se solicita su presencia en las montañas del sur. El vive en la memoria colectiva, aunque en la realidad todos sepan que está muerto<sup>31</sup>.

<sup>29</sup> Al final del film “Viva Zapata”, de Elia Kazan, cuando a un campesino le informan que han asesinado a Zapata, el personaje no cree en la muerte de su jefe, y dice: “el no está muerto, debe andar cabalgando allá por las montañas”, sentimiento que aún permanece en los viejos combatientes que aún viven y que no olvidan a su jefe.

<sup>30</sup> “Cuando Viva Villa, es la muerte” reza el título de uno de los últimos filmes no-históricos y no-míticos sobre Villa, en el que el personaje, en primera persona, desde su cabeza ausente, cuenta sus aventuras, y al final pide que su cabeza se le incorpore al resto del cuerpo.

<sup>31</sup> Este texto fue elaborado antes del levantamiento neo-zapatista, de Chiapas, 1994.

A Villa, por su parte, el pueblo lo reconoce tanto como bandolero que como héroe, como el guerrillero eterno. Su vida, a diferencia de la de Zapata, pasa al mito/no-mito, y su muerte, a la historia/no-historia.

Estos elementos que conforman el micro-universo semántico y cultural para leer estas imágenes, y sobre todo, estas fotografías que forman ya parte del acervo cultural del mexicano, refuerzan más el hecho de su representación plástica y de su significación: las unas como instantáneas (como historia/no-historia); las otras como retrato/no-retrato (como mito/no-mito). Considerarlas únicamente como retratos o instantáneas (mito/historia), sería restarle valor al significante plástico en la creación de sentido a nivel del plano de la expresión, y desvirtuar su significado en la semiosis que se produce con el plano del contenido. Saber y saber ver se complementan en esta lectura de los niveles superficial y profundo del enunciado fotográfico, que no deja de lado el “poder” y el “saber-hacer” fotográfico de Casasola.

## CONCLUSIONES

Evidentemente, esta lectura semiótica no puede considerarse ni finiquitada ni exhaustiva, y máxime porque tanto la riqueza plástica de las imágenes, como la del contenido, ameritarían detenerse en algunas de ellas con mayor detalle, para segmentar a fondo el dispositivo de la expresión como el del plano del contenido.

Por el momento, nos hemos abocado a poner en ejecución una teoría y un método que, abstractos en la reflexión, se concretizan en la acción. Además quisimos tratar de mostrar y demostrar que de acuerdo con el objeto de estudio, una interpretación semiótica es factible, pues recupera elementos significantes que generalmente, en la interpretación histórica, sociológica o estética, quedan de lado suponiendo la obiedad de su presencia, y enmarcando dichas lecturas en la pontificación de lugares comunes propios al micro-universo semántico de los analistas.

Con este trabajo hemos pretendido, a partir de la semiótica general y a la semiótica visual, extender la posibilidad de la interpretación fotográfica, partiendo de una oposición simple a nivel superficial de los enunciados (retrato/instantánea), la que no necesariamente deberá conducir la lectura o interpretación semiótica de todo tipo de fotografías, sino que tales análisis se deben ajustar a las necesidades que el mismo objeto de estudio impone al analista, o —en su caso— los objetivos administrativos que una tal investigación le solicita.



Partiendo del hecho de que la semiótica es un proyecto científico de carácter hipotético-deductivo –como lo define el mismo Greimas y en cuyo campo de acción teórico- metodológico nos inscribimos– y considerando que desde la *Semántica Estructural* (1961 a *Du sens II*, 1983), hubo un recorrido fundamental en el desarrollo de esta disciplina, es de esperarse que con el transcurso de los años, tal proyecto científico siga desarrollándose en el seno del Grupo de Investigaciones Semio-lingüísticas, y dentro de él, la semiótica visual<sup>32</sup>.

Por el momento, es de suponerse que el “instrumental técnico” para abordar los objetos concretos, como fue en este caso la fotografía, permitirán abrir las posibilidades de análisis más completos y de utilidad más abiertas. La semiótica greimasiana –lo hemos tratado de demostrar aquí– todavía no prevé los umbrales de un proyecto científico terminado. Reconocer lo anterior significaría desconocerlo como proyecto científico y establecerlo como una disciplina ortodoxa y cerrada a la evolución misma del conocimiento.

La semiótica visual, dentro de una serie de disciplinas que se desarrollan alrededor de la semiótica general, puede entonces considerar que si bien su aplicación puede restringirse a objetos específicos, como el de documentos histórico-fotográficos, tiene la posibilidad también de hacerlo con objetos del mundo natural, o de procesos de comunicación y de significación en donde la generación de sentido repercute en el desarrollo cultural del hombre en la sociedad.

Por el momento, digamos simplemente que la fotografía significa, genera sentido; es la actualización de un saber-hacer y de un saber ver fotográfico. Ella es la enunciación de un micro-universo sociocultural (semántico) que se materializa en la textualización de enunciados a partir de un saber y de un sentir del enunciador llamado fotógrafo. La producción que él hace de enunciados permite ver que “su mundo natural” se organiza a partir de la concepción que él tiene de ese mundo, y que nos la comparte a través de sus fotografías. Ahí, en los enunciados, tanto el enunciador como el enunciatario se implican para, el primero, organizar un extracto del mundo desde los niveles más elementales, retomando todo su saber, su sentir y su ver, y el otro para interpretar (aceptar o rechazar, o bien implicarse o afrontarse): al mundo que le es ofrecido por el enunciador. La semiótica sólo toma nota de esto y rinde cuenta de los procesos que ponen en funcionamiento a los sistemas generales y particulares de significación.

---

<sup>32</sup> El Grupo de Investigaciones Semiolingüísticas, del CNRS, de París, se diluyó con la muerte de A.J. Greimas. No obstante, la investigación semiótica avanza con aquellos que fueron sus discípulos e incursionan en enfoques y líneas de investigación muy novedosas.

# "EL HOMBRE EN LA ENCRUCIJADA DE DOS CAMINOS": ELEMENTOS PARA UNA SEMIÓTICA PICTÓRICA (UN MURAL DE DIEGO RIVERA)

## PRESENTACIÓN

Este trabajo de análisis constituye una primera aproximación a la construcción semiótica de un objetivo visual, como el mural de Diego Rivera en el Palacio de Bellas Artes<sup>1</sup>. Varias motivaciones me condujeron a su realización: primero, constituye un tardío y modesto homenaje al centenario del nacimiento del maestro; segundo: responde a la seducción que me provocó el libro de Irene Herner, el que tuve —por invitación de la autora— la oportunidad de presentar durante la Feria del Libro, en el Palacio de Minería en 1986, y tercero: la respuesta siempre interesante e interesada de un grupo de profesores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas cuando, como corolario de un seminario-taller, intentamos analizar, con buenos resultados, la expresión y el contenido de este mural.

La sistematización del análisis que, como dije, no es sino la primera aproximación a la construcción de un objeto semiótico, tiene, como principio fundamental: exponer la forma en que la semiótica visual considera que, para el análisis de un discurso visual, es primero y determinante el análisis del plano de la expresión, separado del plano del contenido, pues aquél es capaz, en sí, de producir separaciones diferenciales, lo que en cualquier lenguaje produce significación.

Desde este punto de vista, estamos suponiendo que un mural constituye parte de un lenguaje visual, y que organiza un discurso, también visual, que produce significación. Pero lo que es más importante: consideramos que en tanto

<sup>1</sup> Este análisis se realizó a finales de los años 80s.

que lenguaje visual posee dos planos, uno de la expresión y otro del contenido, y que la organización del significante visual (plano de la expresión) es capaz de generar, en sí mismo, sentido y significación, a partir de la organización espacial y figurativa de sus componentes.

El discurso visual, pensamos, no solo organiza su significado a partir de la carga ideológico-semántica que el autor le otorga a los formantes figurativos, sino que la organización y jerarquización espacial de esas figuras producen también sentido y significación.

Las características plásticas del mural seleccionado parecen –por sus cualidades didáctico-ideológicas– hacer más accesible la tarea. Esto facilita mucho la exposición teórico-metodológica y analítica de los principios de la semiótica visual, los que son aplicados no sólo a la pintura figurativa sino, incluso, a la no figurativa, como de hecho ya se ha venido realizando.

El análisis nos demostrará, en el caso de este mural, cómo un principio de "redundancia iconográfica" (plástica y topológica) es fundamental cuando el discurso visual aparece politizado, y como ese principio de iteración iconográfica se explota al máximo y a todos los niveles: topológico, figurativo, semántico (axiológico e ideológico). Así, el principio de recurrencia basada en la copresencia y la coocurrencia de infinidad de sintagmas visuales (formas y contrastes), no hace sino desarrollar un solo tema, que se refuerza en el entrecruce con otros que no buscan sino –al igual que en el discurso político clásico– insistir y reincidir en lo mismo hasta el cansancio, para convencer de un principio ideológico básico que se conjuga con el universo semántico del artista.

A diferencia del discurso político-ideológico clásico expuesto en lenguaje natural, el discurso político-ideológico visual nos persuade a través de universos cromáticos que, por su dimensión espacial, absorben y atrapan al espectador, siempre y cuando éste sea capaz de descifrar el intrincado mundo plástico y figurativo del autor. Las masas están representadas, combativas y espectantes. Resta por saber si éstas son los enunciatarios reales del mensaje, y si, expuestas ante él, tienen la capacidad de asimilarlo.

## UNA DEFINICIÓN SEMIÓTICA

Para el desarrollo de esta exposición parece sensato mencionar que el marco teórico-metodológico de referencia se circunscribe dentro de la semiótica visual, derivada de la semiótica general de A.J. Greimas y del Grupo de

Investigaciones Semiolingüísticas<sup>2</sup>, específicamente los principios manejados son los expuestos por la semiótica planaria de Jean Marie Floch<sup>3</sup> y Félix Turlleman<sup>4</sup>, miembros del grupo de referencia.

Por razones de procedimiento resulta pertinente señalar los preceptos básicos sobre los cuales se sustenta el enfoque semiótico seleccionado:

1. La semiótica considera que el referente no es un elemento constitutivo del lenguaje, aunque para algunos el referente sea el mundo real y para otros el contexto de toda comunicación. Así, la semiótica rechaza la presuposición metafísica de una correlación término a término, del lenguaje y el universo referencial. Este rechazo acarrea dos consecuencias, una teórica y otra práctica:
  - a) La semiótica, en tanto disciplina, adquiere su autonomía. Estudia los hechos del lenguaje sin depender de otras ciencias de "la realidad" físicas o sociológicas.
  - b) La semiótica no considera que ciertos lenguajes, como los visuales, sean más "fieles" a la "realidad" que otros, como los lenguajes naturales. Un dibujo figurativo es tan arbitrario como una palabra.
2. El signo no es sino una simple unidad de manifestación del lenguaje, un producto histórico, un acto de uso. Por lo tanto, la semiótica no estudia a los signos en sí, sino va más allá, separando las dos fases del mismo (significado y significante), para ver cómo cada uno de ellos es una realización de los planos de la expresión y del contenido, ofrecidas por el juego de las separaciones diferenciales que constituyen cada plano .
3. Al no privilegiar al signo, la semiótica se separa de la semiología, para la cual el lenguaje es un sistema de signos, y se avoca al estudio de los sistemas de significación. No obstante, la semiótica considera que la significación no es un problema de intencionalidad explícita para transmitir un mensaje. El estudio de la significación no puede reducirse al fenómeno de la comunicación. La producción del sentido debe ser el objeto de análisis semiótico que tenga como meta descubrir y describir la organización que el hombre social hace de su experiencia.
4. La semiótica hace suyas las afirmaciones saussurianas del paralelismo de

<sup>2</sup> Coquet, J.C. *et. al. Sémiotique. Ecole de Paris.* Hachette. Paris. 1983.

<sup>3</sup> Floch, J. M. "Les langages planaires", in *Sémiotique. Ecole de Paris.* Hachette. 1983. pp. 199-207.

<sup>4</sup> Turlleman, Félix. *Paul Klee. Analyse Sémiotique de trois peintures.* Edit. Age de l'homme. Laussane. 1982.

los planos del lenguaje (expresión y contenido), y la de que en la lengua no hay sino diferencias. La forma no se opone al fondo. La forma es la organización invariante y puramente relacional de un plano, que articula la materia sensible a la materia conceptual, produciéndose así la significación.

La semiótica, por tanto, se plantea como objeto de estudio las relaciones de presuposición recíproca entre las formas de la expresión y del contenido (no hay expresión *si* no hay contenido, no hay contenido sin expresión). Son las formas respectivas (del plano de la expresión y del plano del contenido) las que producen las diferencias, sin las cuales no se generaría la significación.

5. La negación del referente en los estudios semióticos se debe al relativismo cultural de cada sociedad o de cada grupo, para usar sus lenguajes: ellos son fieles a "la realidad", o no; son profanos o sagrados, nobles o vulgares. Usar un lenguaje es librarse al juicio individual o colectivo de otro. A este fenómeno se le conoce como fenómeno de *connotación*.

6. Si bien todo lenguaje, o mejor aún, todo sistema de significación, genera sentido (separaciones diferenciales) por la semiosis que se produce entre la forma del plano de la expresión y la forma del plano del contenido (parte superior del esquema), en un lenguaje de connotación, unidades del plano de la expresión como del contenido, en

Plano de la expresión	{ <table border="1"> <tr> <td>Plano de la expresión</td> <td>forma</td> <td rowspan="4">} semiosis</td> </tr> <tr> <td></td> <td>sustancia</td> </tr> <tr> <td>Plano del contenido</td> <td>forma</td> </tr> <tr> <td></td> <td>sustancia</td> </tr> </table>	Plano de la expresión	forma	} semiosis		sustancia	Plano del contenido	forma		sustancia
		Plano de la expresión	forma		} semiosis					
	sustancia									
Plano del contenido	forma									
	sustancia									
Plano del contenido	<table border="1"> <tr> <td>forma</td> <td>(sistema ideológico)</td> </tr> <tr> <td>sustancia</td> <td>(figuras que adoptan los juicios)</td> </tr> </table>	forma	(sistema ideológico)	sustancia	(figuras que adoptan los juicios)					
forma	(sistema ideológico)									
sustancia	(figuras que adoptan los juicios)									

su forma o en su sustancia pueden constituir, todas ellas, el plano de la expresión de un lenguaje segundo, cuyo plano del contenido estará constituido, en su forma, por un sistema ideológico, y en su sustancia,

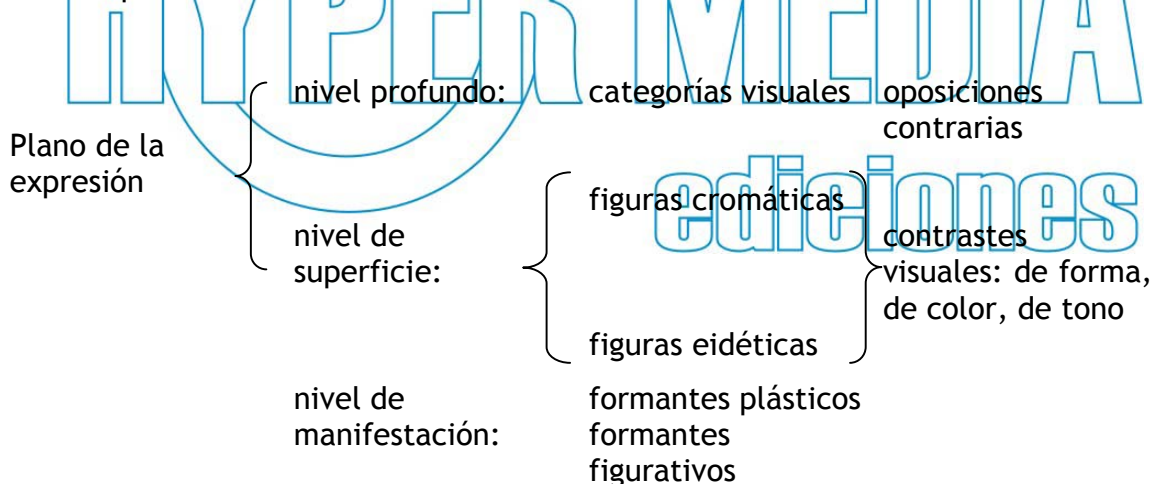


por las figuras que adoptan esos juicios y esas actitudes. Ésta es la característica peculiar de un lenguaje de connotación.<sup>5</sup>

## DE LA SEMIÓTICA VISUAL

Cabría recordar en estas notas la propuesta de la semiótica visual a propósito de los discursos planarios o bidimensionales, donde tal análisis no se justifica sino a partir del estudio de cada uno de los planos constituyentes de todo lenguaje o sistema de significación (expresión y contenido) tomados separadamente. De tal modo, el estudio del plano de la expresión es primero y determinante, pues el estudio del plano del contenido se realiza de la misma forma que el de no importa que otro objeto semiótico. (Floch: 1983).

Considerando que para la semiótica greimasiana, de ascendencia saussuriano-hjemsleviana, el sentido se produce por la relación entre la forma del plano de la expresión y del contenido, y no de su sustancia, cabría recordar los niveles en los que –de acuerdo con la semiótica planaria– se divide el plano de la expresión de un discurso visual:



Así pues, ya en términos generales, diremos que el discurso planario está constituido, a nivel de la manifestación, por formantes, y que estos formantes son de naturaleza plástica y figurativa. La construcción de formantes no es otra cosa que la articulación del significante planario, descifrible a partir de su segmentación en unidades discretas identificables<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Esta enumeración corresponde a un texto producido por Jean Marie Floch, con el fin de divulgar a un público no especializado, líneas fundamentales de la semiótica greimasiana. El texto apareció traducido al español, en los Cuadernos del ITESO, en 1990, con el título de: “La semiótica de A.J. Greimas”..

<sup>6</sup> Greimas, A. J. Postface “Sémiotique figurative et sémiotique plastique”. Inedit.

Greimas considera que el significante planario toma a su cargo paquetes de rasgos de densidad variable, los que se constituyen en formantes figurativos, identificables a partir de la aplicación de un "código de lectura" (*grille de lecture*) del mundo natural, y que son de naturaleza semántica.

Si los formantes plásticos constituyen el nivel de manifestación del discurso, parece entonces necesario explicar el carácter del nivel superficial del plano de la expresión (Cfr. *supra*). Como lo señalamos anteriormente, este nivel permite la localización de figuras, que la semiótica visual define como unidades mínimas de expresión. Según la semiótica visual<sup>7</sup>, las figuras se manifiestan por su co-presencia en unidades sintagmáticas, que son los contrastes; por ejemplo: claro/oscuro, modelado/aplanado, saturado/no saturado, neto/ borroso, etc.

Posteriormente, a nivel profundo del plano de la expresión, es posible definir las categorías visuales, que no son sino elementos operacionales resultantes de las oposiciones contrarias o contradictorias manifestadas por los contrastes; así tendríamos a partir del ejemplo anterior: claro vs oscuro; modelado vs aplanado; neto vs borroso; etc.

Antes de continuar, parecería necesario mencionar que las figuras cromáticas se textualizan (o se materializan) de dos maneras posibles dentro del significante plástico:

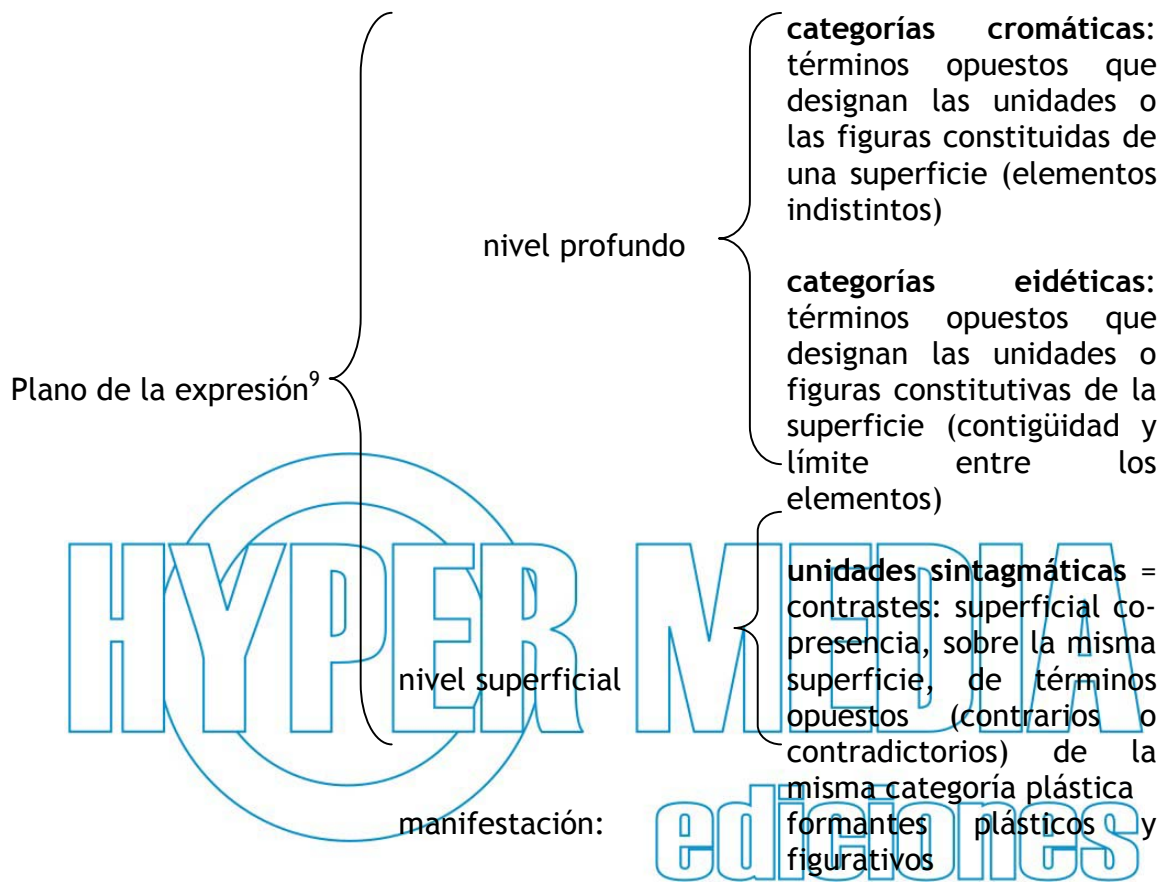
- a) Aquellas figuras que cumplen una función aislante y discriminatoria, en tanto que líneas y contornos, que sirven para la organización que los "lectores" hacen de los elementos que constituyen la superficie (figuras eidéticas).
- b) Las figuras que cumplen una función aislante e integrante, en tanto que superficies plenas (figuras cromáticas)<sup>8</sup>.

A nivel profundo, estas figuras, cuando se manifiestan a través de oposiciones se definen, ya sea como categorías eidéticas, en el caso de las primeras, ya como categorías cromáticas, como las segundas. Si recapitulamos esquemáticamente podríamos representar la reflexión anterior de la siguiente manera:

<sup>7</sup> Floche, J. M. "Sémiotique d' un discours plastique non figuratif ", in *Communications*. No. 34. CETSAS. Paris. 1981.

<sup>8</sup> Floch, J. M. "Les langages planaires". *Op. cit.* pp. 202.





Cabría señalar un último tipo de categorías que, por cierto, permiten, a la luz del análisis, una primera segmentación espacial del discurso visual, antes de la localización misma de figuras y categorías plásticas. Nos referimos a las denominadas *categorías topológicas* (o no constitucionales), tales como alto/bajo; derecha/izquierda; centro/periferia; delante/detrás; etc., las que, junto a las categorías visuales, constituyen el nivel profundo del plano de la expresión<sup>10</sup>.

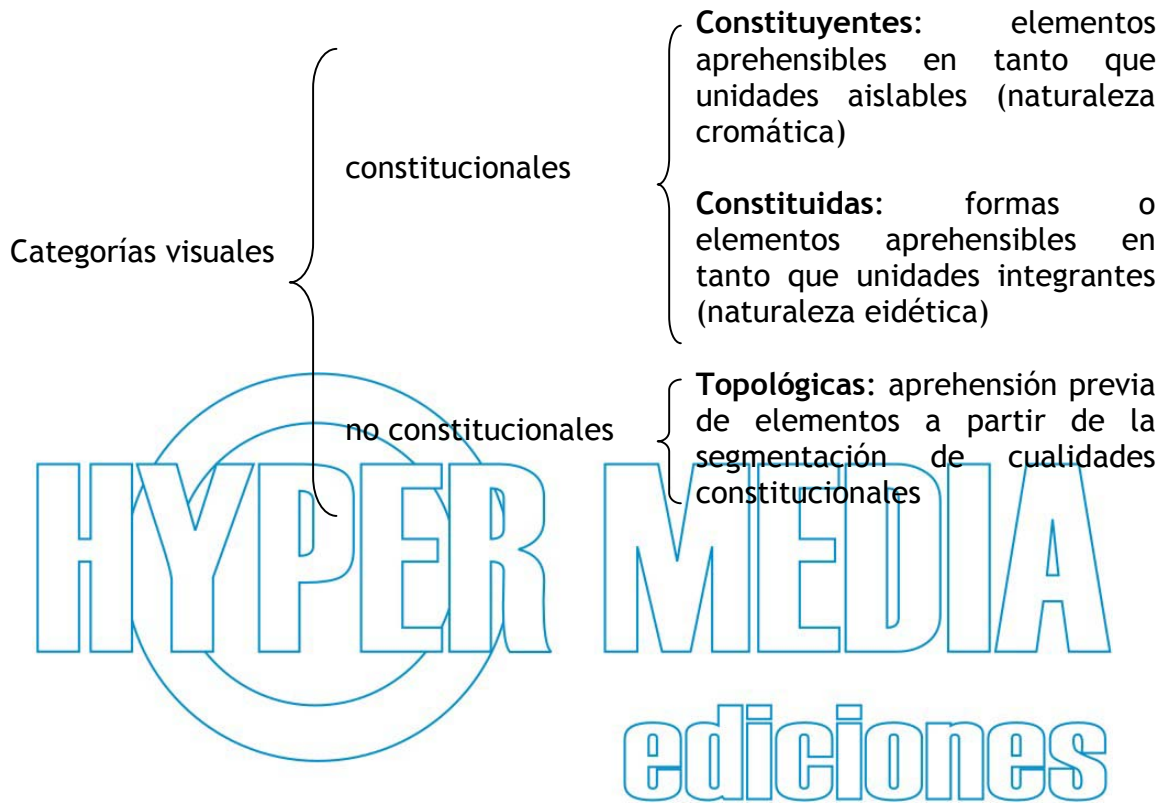
En este sentido puede decirse que "... el dispositivo topológico... hace posible una primera segmentación del objeto en subconjuntos discretos...: su disposición, en tanto que significante visual, no será juzgado satisfactorio hasta que su articulación pueda ser formulada en términos de categorías visuales, extrayendo así las unidades mínimas del significante, en cuya combinación más o menos compleja encontraremos, por una sucesión ascendente, los subconjuntos reconocidos gracias a la segmentación topológica".<sup>11</sup>

9 Reséndiz, Rafael. *Approches d'une lecture sémiotique d'un discours scripto-visual*, (Thèse de doctorat). Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales. Paris. 1983. pp. 59.

10 Turlleman, Felix. Op. cit. pp. 22-23.

11 Greimas, A.J. "Postface...". pp.12

A partir de lo anterior podríamos esquematizar y definir el conjunto de categorías del plano de la expresión visual:<sup>12</sup>



12 Turleman, F. Op. cit. pp. 18.

"EL HOMBRE EN LA ENCRUCIJADA" UNA LECTURA SEMIÓTICA DEL SIGNIFICANTE VISUAL. EL MURAL DE DIEGO RIVERA, EN EL PALACIO DE BELLAS ARTES<sup>13</sup>



El Paraíso Perdido, del Rockefeller Center, al que Irene Herner le dedicó una exhaustiva investigación icono-hemerográfica, reapareció, en gran parte, en el Palacio de Bellas Artes. Así, el mural destruido por los esbirros del viejo Rockefeller se reanimó nuevamente por el propio Rivera en los muros del Palacio de la Alameda.

En primera instancia, un principio de lectura topológico nos obliga, en tanto que espectadores del muro policromo, a reposar y recorrer la vista, de un micro-universo cromático y eidético, a otro: del centro hacia la periferia; de izquierda a derecha; de los ángulos superiores a los inferiores; de la parte superior derecha a la superior izquierda; de lo alto a lo bajo..., etc.

<sup>13</sup> Este análisis se derivó de un trabajo participativo y constituyó el resultado de un seminario-taller para profesores que el autor impartió en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, de la UNAM, en octubre de 1987, y donde participaron los profesores: Luz del Carmen Vilchis, Mercedes Gómez Urquiza, María Elena Díaz López, Santiago Ortega, Arturo de la Serna, David Mijangos, Patricia Valero, Miguel Armenta, Ma. Elena Martínez y Alfonso Ortega.

La lectura parece inagotable porque inagotables aparecen los contrastes y las figuras. La evidencia de los formantes figurativos aparece cuando, del reposo al recorrido topológico, distinguimos oposiciones fundamentales que irán alimentando “la lectura” del nivel de manifestación cromático-figurativo.

Luego de esa lectura reposada y recurrente es factible deslindar los primeros formantes a nivel de la manifestación del significante visual: una concentración edictico-topológica, de la cual se irradia la periferia, segmentado por dos ejes diagonales de esquina a esquina, dividiendo en cuatro espacios ortogonales; superior, inferior, derecha, izquierda. La categoría central vs periferia parece dominar la fuerza espacial del mural. (Ver Fig. 1).

“Mi interpretación... vislumbro la encrucijada como el centro de dos caminos: el de la izquierda, representado al mundo socialista y el de la derecha al régimen capitalista...”<sup>14</sup> Cabe hacer notar que esta acotación del propio Rivera, está hecha a partir del punto de vista del personaje central: “el trabajador de acero”, lo que resulta inverso a los ojos del espectador, a cuya derecha se ubica el socialismo y a la izquierda el capitalismo. En el presente análisis –lógicamente– nos ubicaremos en el punto de vista del espectador.

Lo dicho por Rivera y la segmentación topológica nos permite –de entrada– identificar una segunda categoría a este nivel: derecha vs izquierda, en la que el propio autor designa verbal y visualmente, una carga semántica a la división espacial que plasma en la pintura: derecha (capitalismo) vs izquierda (socialismo).

En un segundo procedimiento de segmentación espacial, podemos ver que la categoría central vs periferia parece adquirir mayor relevancia en la organización del significante visual, pues nos permite identificar otros formantes plásticos que definen “espacios narrativos” particulares (ver Fig. 2). Así, identificamos, además de los espacios señalados: un segmento superior (A); uno intermedio (B), y otro inferior (C); los que constituirán, aunque entrelazados, secuencias visuales constitutivas de todo el discurso; además de los segmentos (D), (E), (F), y (G), que poseen las mismas cualidades narrativas.

A este momento de la “lectura” del discurso parece pertinente proponer la hipótesis sobre la “capacidad didáctica” del mural, la que, al derivarse de un discurso visual totalizador del dominio del hombre (la cultura) sobre la naturaleza, o como lo anota el mismo Rivera: “del hombre en la encrucijada”, mirando con incertidumbre, pero con esperanza, hacia un mundo mejor...”<sup>15</sup>, plasma, en diferentes relatos o secuencias visuales, la historia contemporánea de la lucha de clases.

<sup>14</sup> Rivera, Diego. *Textos de arte*. UNAM. 1986. pp. 179-180.

<sup>15</sup> Rivera, D. *Op. cit.* pp. 179.



Pero también cabría anotar que la identificación del formante plástico no garantiza necesariamente la identificación de formantes figurativos, al menos en su sentido específico, aunque indudablemente signifique en un sentido genérico. Es decir, que es factible identificar figuras de actores, a través de su iconización visual, pero esto no garantiza que "las masas" los identifiquen como actores de la historia, aunque sí como actores del discurso visual. (El viejo Rockefeller, como el viejo Darwin, entremezclados en la alegría icónica, no necesariamente significan tan fácilmente como las cabezas de Lenin, Trosky, Engels y Marx). Indudablemente, como anota Floch; "... los formantes figurativos solo existen a partir de la aplicación de un código de lectura del mundo natural:, (mientras que los formantes plásticos, propios del discurso visual permite definir los niveles de iconicidad, entendida ésta como "ilusión referencial"; es decir, como el resultado de un conjunto de procedimientos discursivos determinados por la concepción muy relativa de aquello que cada cultura concibe como realidad y sobre la ideología "realista" asumida por los productores y los espectadores de esas imágenes (sobre todo los espectadores)"<sup>16</sup>

Para insistir sobre el supuesto de la "capacidad didáctica" del mural parece pertinente mencionar lo apuntado por el Profr. Rafael Herrerías al respecto.<sup>17</sup>

“La composición de este mural está inspirado en esquemas renacentistas. Para nosotros —dice el Prof. Herrerías— el esquema básico del mural de Rivera está inspirado en la composición del Juicio Final pintado por Miguel Ángel en la Capilla Sixtina. El muro de la Sixtina está dividido en dos espacios sobrepuestos y un tercer espacio bajo tierra. En el espacio superior, a1 centro, está el Juez Supremo circundado por las figuras que se presentan a juicio y se muestra el paraíso con los hombres a la derecha y las mujeres a la izquierda. En el espacio bajo, al centro, un grupo de ángeles sopla las fanfarrias, a la izquierda suben los bienaventurados y a la derecha caen los réprobos. En el tercer espacio, bajo tierra (sic); a la izquierda salen los resucitados y a la derecha a golpes de remo son bajados los réprobos de la barca de Caronte, a las puertas del infierno. Como se puede apreciar —continúa Herrerías— Rivera divide su composición con un esquema similar, así como la colocación de las figuras, por temas opuestos, aquí son los justos o bienaventurados los que están en un lado y los réprobos o condenados en el contrario; Rivera colocará sus figuras siguiendo este mismo pensamiento maniqueo: los buenos de un lado y los malos del otro; los manifestantes rusos y el ejército; la burguesía y el proletariado, etc.”

Si consideramos lo dicho por el Prof. Herrerías, podríamos suponer que en tanto que mural, estos frescos responden a una finalidad didáctico-formativo-

<sup>16</sup> Floch, J. M. *Op. cit.* 203-205.

<sup>17</sup> Herrerías, Rafael Ángel. “El mural de Diego Rivera en el Palacio de Bellas Artes”, en: Herner, Irene. *Diego Rivera, Paraíso perdido en el Rockefeller Center*. FCPy S-EDIPICUSA. México. pp. 201.

ideológica, y por tanto, la oposición de contrarios (en sentido lógico y no ideológico del término) facilita la generación de significación particular: Dios y el diablo, en el caso de Miguel Ángel; burguesía y proletariado/naturaleza y cultura, en el caso de Rivera.

No obstante, tal parecería que la capacidad didáctica del mural de Rivera no radica simplemente en la oposición semántica que reflejan los formantes figurativos, sino en la secuencialización de la diégesis que se organiza a través de los formantes plásticos. Derecha/izquierda visual está cargado semánticamente (a nivel profundo) de su misma connotación ideológico-política. Desde esta perspectiva simplista, la construcción cromático-figurativo-semántica del mural no tiene gran ciencia. Sin embargo, será interesante añadir (también a nivel profundo del plano de la expresión) la oposición superior/inferior, que más adelante precisaremos.

Por el momento, y con un fin expositivo, habrá que continuar con nuestra segmentación topológico-secuencial, que nos permitirá definir figurativamente los espacios del discurso. A partir de lo anotado más arriba podríamos definir – considerando la segmentación realizada y las figuras identificadas– los siguientes espacios secuencias (Ver Fig. 3).

1. Personaje central ("Trabajador de acero")
2. Mano ("del poder mecánico")
3. Ducto irrigador
4. Émbolo (tecnología cultural: "conectado sistema de máquinas")
5. Tierra (tecnología/naturaleza: "productos vegetales y riquezas minerales de la tierra")
6. Burguesía
7. Proletariado
8. Ejército y aviación
9. Desfile de obreros
10. Jóvenes
11. Represión (huelgas)
12. Espejos/T.V.
13. Estatuas
14. Máquina radiológica y espectadores no trabajadores (Darwin entre ellos)
15. Líderes y trabajadores (Marx, Lenin, Trosky, Engels, entre ellos)
16. Elipsis energéticas:
  16. a. Microcosmos (descomposición/infección)
  16. b. Macrocosmos (constelaciones y nebulosas ascendentes)
  16. c. "Planeta muerto" y "sol en eclipse"
  16. d. Microorganismos generadores de la vida

La identificación de formantes plásticos y figurativos y su correspondencia en líneas, planos y contornos nos permiten derivar, del contexto general del

discurso, ciertas categorías topológicas que podemos retener como pertinentes para el análisis :

derecha	vs	izquierda
superior	vs	inferior
central	vs	periférico

Las categorías mencionadas, considerando que tienen una correlación figurativa, podemos homologarlas con un significado particular; es decir, considerar —como lo señala la semiótica visual— que a dos figuras de la expresión pueden ser homologados términos de una oposición del plano del contenido, lo que constituye micro-códigos particulares;<sup>18</sup> a saber:



De modo tal que:

izquierda	vs	derecha
-----------	----	---------

formaría parte del englobado; así como también aparece una izquierda/derecha englobada.

De esta manera, la categoría centro vs periferia quedará absorbida topológicamente por esta categoría general, pero encontrando un significado más amplio por su naturaleza fundamentalmente plástica. Así, el centro pictórico adquiere importancia visual a partir de su presencia (y su separación) en primer plano, demarcado claramente por las elipsis energéticas y la gran esfera metálica

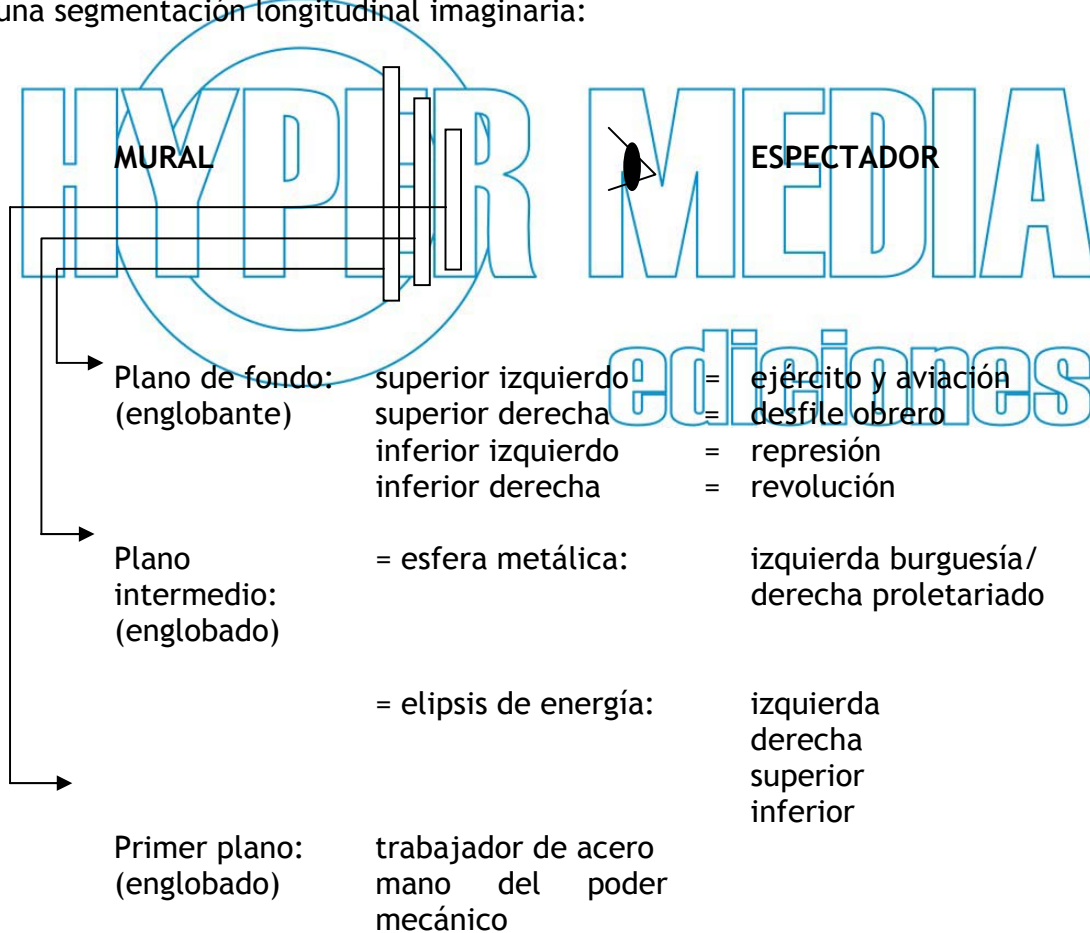
<sup>18</sup> “El estudio de objetos plásticos [nos permite prever] un modo de significación particular [...] La semiosis [...] de esos objetos planarios será llamada *semi-simbólica* (...Recordemos que para Hjelmslev los juegos puros son sistemas simbólicos en la medida en que la interpretación identifica un grandor del contenido (uno solo), correspondiendo a cada grandor de expresión, de tal modo que las redes funcionales de los dos planos que intentamos establecer serán idénticos...) En este sentido, correlaciones parciales entre los dos planos se establecerán cuando a dos figuras de la expresión puedan ser homologados dos términos de una oposición del plano del contenido. Así, estas correlaciones parciales crean micro-códigos...”. Floch, J. M. *Op. cit.* pp. 204.



en plano intermedio que engloba, a su vez, la izquierda proletaria encabezada por Lenin, y la derecha capitalista rematada por un Rockefeller disimulado.

En el plano de fondo dos universos englobantes: la represión (izquierda) y la revolución (derecha). En ambos casos destacando las masas y sus líderes; a la derecha Darwin y la figurativización de su teoría evolucionista; a la izquierda Trosky flanqueado por Engels y Marx. La izquierda visual aparece coronada por las fuerzas represivas (ejército y policía), y la derecha por el desfile obrero y la organización proletaria.

Es a partir de estos formantes específicamente plásticos y su figurativización eidética y cromática como la narrativa visual va adquiriendo sentido. La segmentación bidimensional no basta para hacer explícita esta nueva categoría (primer plano englobado vs plano de fondo englobante), sino una segmentación longitudinal imaginaria:



Considerando la categoría general:

englobante vs englobado

como categoría topológica fundamental, a nivel profundo del plano de la expresión, podríamos, asimismo, definir los niveles de la organización espacial del enunciado plástico y distribuir jerárquicamente los valores figurativo-semánticos (Ver Esquema A) .

Así entonces, si bien a nivel de la manifestación plástica existe una demarcación de formas y contrastes; a nivel figurativo del plano de la expresión –pero sobre todo– a nivel profundo, aparece una correlación de sintagmas visuales que permiten establecer una categoría semántica tal como:

regresión vs revolución

lo que constituiría aquello que en semiótica se define como los términos de la isotopía<sup>19</sup> del discurso. De tal forma, y con fines operativos, definiremos esta isotopía como la isotopía del *antagonismo*:

antagonismo plástico	=	englobante	vs	englobado
antagonismo semántico	=	regresión	vs	revolución
antagonismo connotativo	=	mito	vs	historia

Si bien, dada la composición plástica, la categoría

englobante (periferia)	vs	englobado (centro)
---------------------------	----	-----------------------

puede parecer predominante por lo definido en el esquema A, es evidente que la categoría

izquierda vs derecha

coadyuva también en la organización de los elementos de manera escalonada (de arriba hacia abajo), tal y como se describe en el esquema B.

Por el momento, cabría decir que la categoría

central vs periferia

organiza topológicamente el entrecruce de las líneas imaginarias, de la forma en que aparece representado en la figura 2. De tal manera, si partimos de una lectura topológica y eidética tendremos organizados los elementos como aparecen en el esquema A.

<sup>19</sup> El término *isotopía* designa, "... en principio... la iteratividad, a lo largo de una cadena sintagmática de clasemas, que le aseguran al discurso-enunciado su homogeneidad". Cfr . Greimas , A.J. et Courtés, J., *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris. Hachette. 1979. pp. 197

A nivel profundo del plano de la expresión notamos que el formante plástico que representa el corte longitudinal de la esfera metálica, que separa lo individual y lo colectivo, parecería dejar entrever una contradicción ideológica en el mural de Rivera: Lenin, en tanto que sujeto individual (como el mismo Rockefeller), aparece separado del sujeto social (las masas obreras y los jóvenes revolucionarios).

Por su parte, es evidente que del lado derecho, el sujeto individual Rockefeller está topológica, eidética y cromáticamente aislado del sujeto social *ejército y policía*, que reprimen a los manifestantes y se lanzan a la carga. Pero sería una incongruencia si tal separación se manifestara también del lado izquierdo, dejando a Lenin aislado de las masas obreras y los revolucionarios. Si bien como anotamos arriba, aparece el formante plástico (corte longitudinal de la esfera metálica), Rivera tuvo el cuidado de plasmar las figuras de Marx, Engels y Trosky entre los obreros a quienes instruyen. De esta manera, la separación topológica y eidética de Rockefeller se opone al no aislamiento de Lenin, que se identifica con los sujetos sociales revolucionarios.

Por otro lado, la categoría

izquierda

vs

derecha

constituye más bien parte fundamental del espacio englobante. No obstante, si realizamos una organización taxonómica de los elementos, tendremos lo que aparece en el esquema B. Para comprender la importancia espacial de esta categoría resulta pertinente considerar la jerarquización topológica de los elementos que ahí se representan de manera escalonada, como en tres pisos de un edificio (Ver esquema B).

Existen aquí una gran cantidad de *motivos* que engloban, no sólo a nivel del plano de la expresión, sino también a nivel del plano del contenido, aquello que más adelante analizaremos en la parte central (englobada), del mural (Ver esquema C).

El mito del poder, y de la lucha por alcanzarlo, queda aquí de manifiesto. El poder militar, tecnológico y científico se opone al poder obrero y revolucionario. Las masas organizadas en el desfile del 1º de mayo parecen lanzarse de frente contra el ejército y la aviación (ver *infra*.) La derecha, ubicada espacial y semánticamente como en la *regresión*, se auxilia del mito del poder endiosado en la efigie de un Zeus cercenado por un rayo que genera la electricidad que se dirige al dínamo. Las ciencias naturales, representadas por Darwin y su teoría evolucionista del hombre (concepción bio-social), se opone a la concepción socio-histórica de las enseñanzas que Trosky, Marx y Engels, en el lado izquierdo del mural, que parecen impartir a sus auditores que descansan sobre la cabeza de César. La revolución obrera ha decapitado el poder

autárquico de César, en cuyo estandarte se asoma una cruz gamada, motivo que se opone al Zeus, de cuyo cuello pende una cruz cristiana.

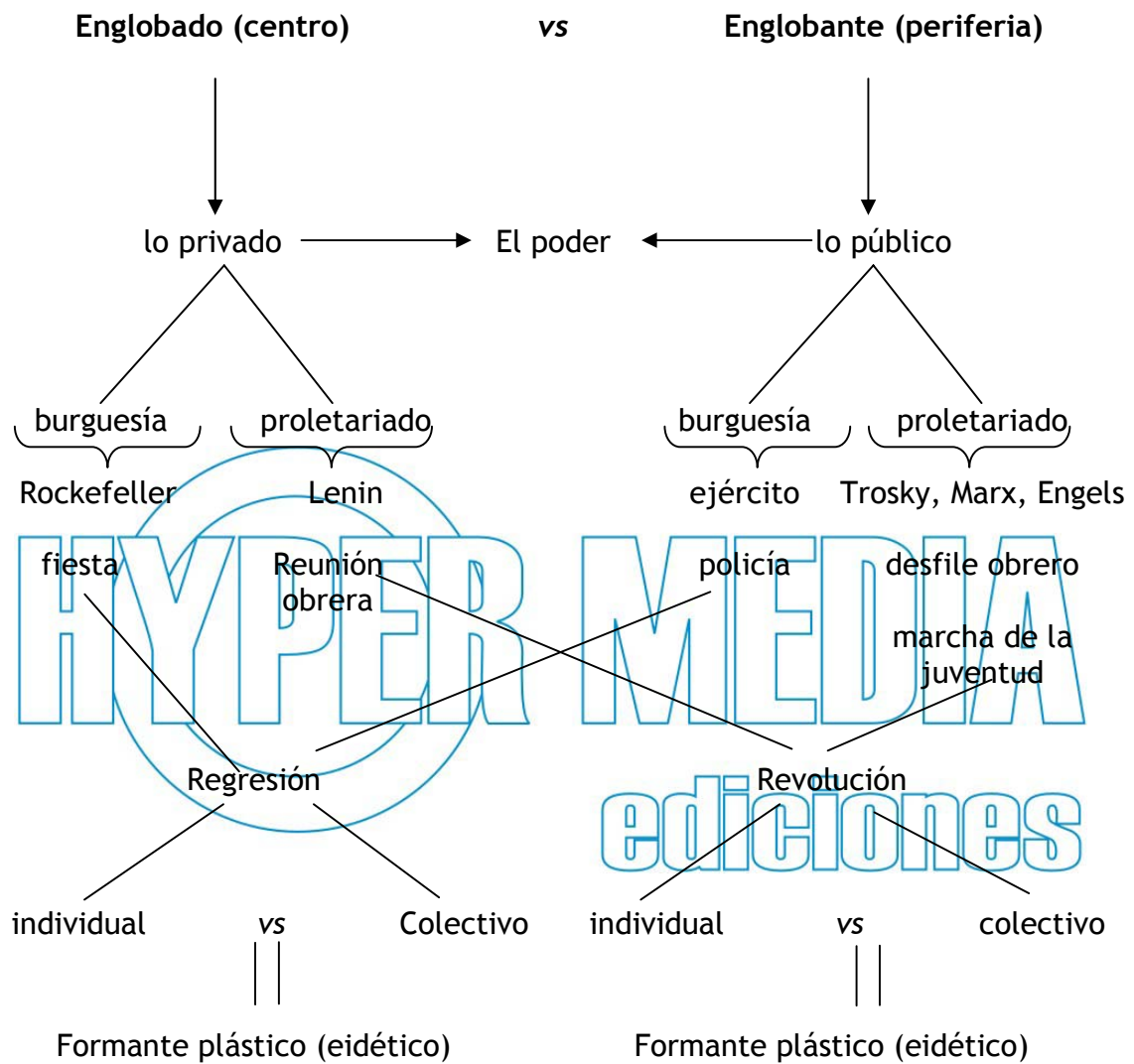
El mito de las fuerzas del poder del capitalismo se opone al mito de las fuerzas del poder del socialismo. La historia, al parecer, se representa con ayuda de los mitos.

### **EL PLANO DEL CONTENIDO: “LA ENCRUCIJADA DEL HOMBRE ...” Y DEL ANALISTA**

Para poder ubicarnos de lleno en la generación del sentido y la significación de este discurso visual, y habiendo procedido a un análisis previo y determinante del plano de la expresión, procederemos ahora a realizar una lectura semiótica; de tal manera que, de la forma del plano de la expresión, definamos la forma del plano del contenido y viceversa (no hay expresión sin contenido, ni contenido sin expresión).

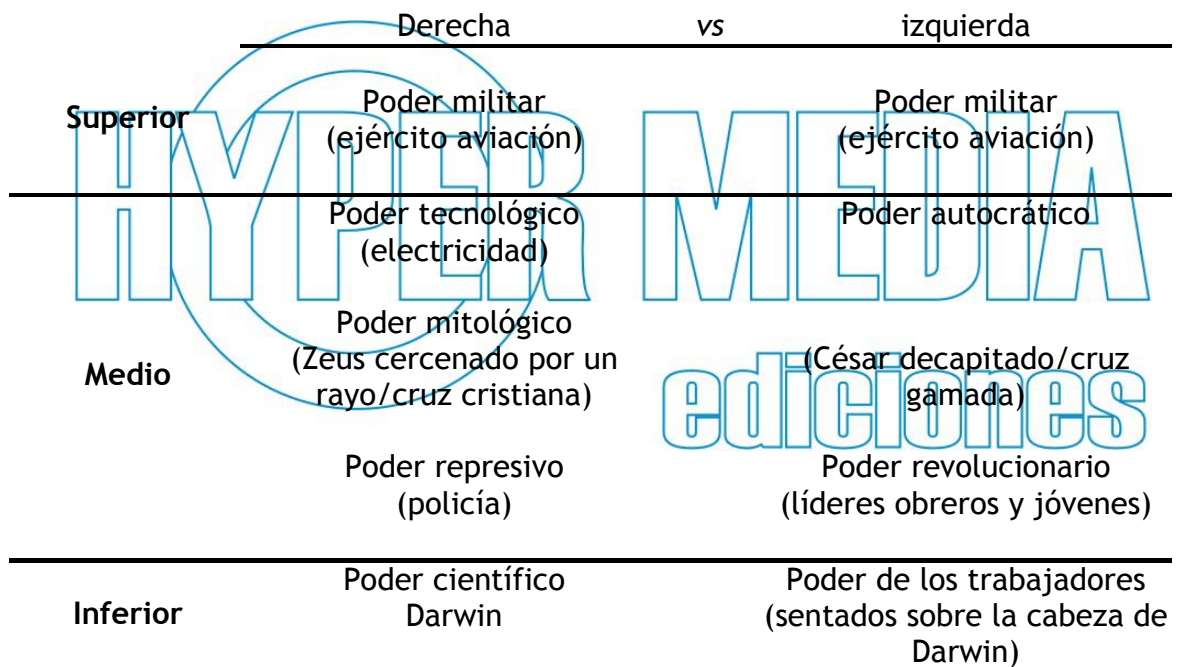
Para tal efecto, retomaremos elementos que, identificados en la segmentación eidético-topológica, no fueron analizados plásticamente, pero que parecen determinantes en la generación del sentido y en los procedimientos de iconización empleados por el artista. Estos elementos son:

ediciones



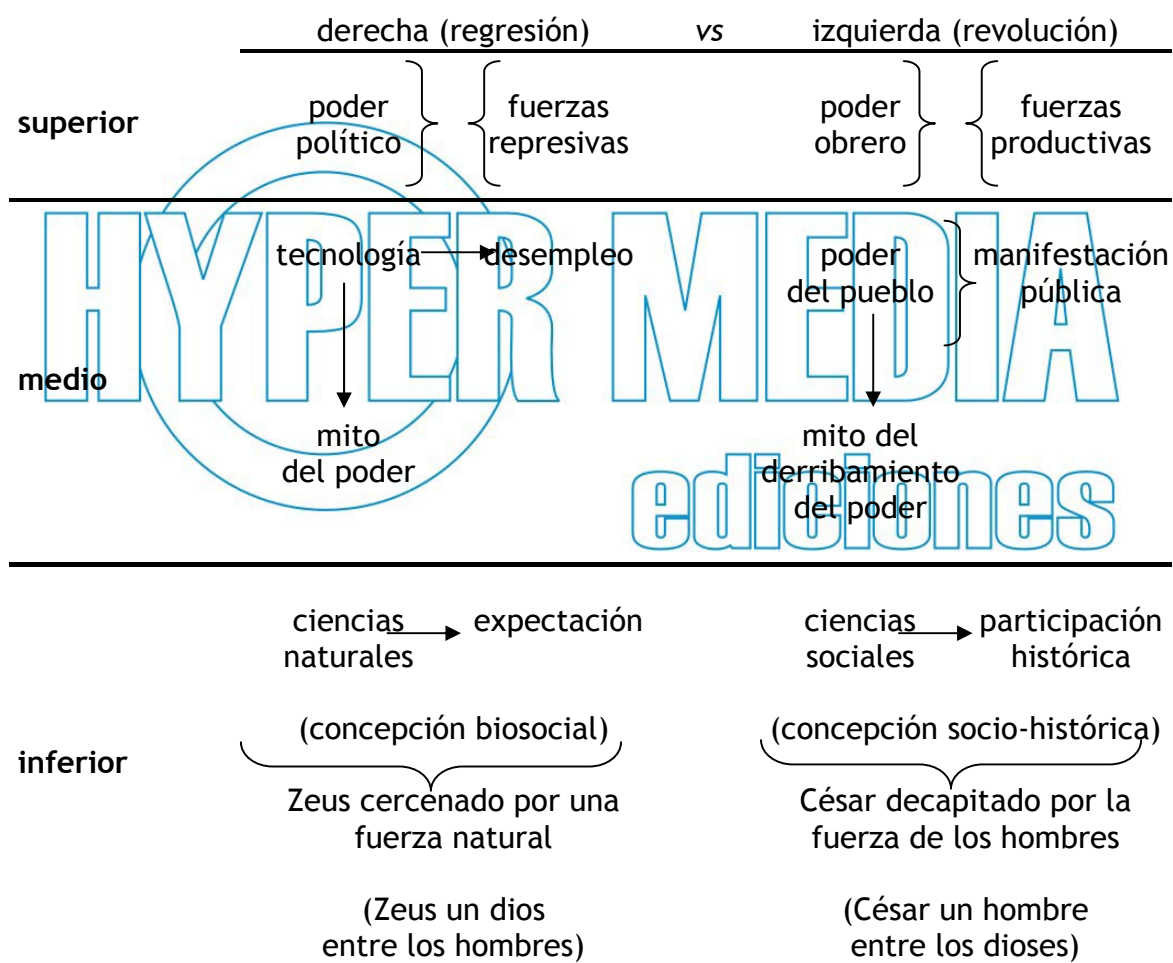
Esquema A

**Englobante (Plano de la expresión: formantes plásticos y figurativos)**



**Esquema B**

Englobante (Plano del contenido: nivel profundo)



Esquema C





Ambos elementos, situados topológicamente a nivel englobante (uno sólo de los términos de la categoría plástica general), identifican –por un lado– al proletariado organizado (superior derecho) y por otro lado, al ejército-aviación (superior izquierdo).

Sin embargo, en el análisis realizado, lo colectivo/organizado (anónimo o no), define la revolución, y en el caso que aludimos, sólo el desfile del primero de mayo de los obreros en el Kremlin, definen la revolución; mientras que el colectivo organizado identificable (ejército-aviación) define su contrario: la regresión. La representación visual permite ver que la confrontación virtual es inminente: las banderas rojas y la actitud desafiante de los obreros parecen apuntar hacia los soldados armados a bayoneta calada y máscaras antiguas con el mismo propósito. Los aviones parecen volar hacia el Kremlin. No se actualiza ni se realiza –semióticamente hablando– este programa narrativo de confrontación, aunque virtualmente se deje bosquejado, no se define al vencedor.

Ambos entes re-presentados poseen la competencia (poder-hacer) y están dispuestos a la performance (la transformación del ser social del sujeto colectivo, a través de la confrontación; cuerpos represivos/proletariado organizado). El objeto de valor (abolición del capitalismo) está a la búsqueda. Sujeto operador y anti-sujeto aparecen claramente definidos en tanto que ejército y trabajadores. Esta es la coronación del mural que se ve complementado, al centro, por un "conectado sistema de máquinas", que aparece en el plano intermedio de nuestro corte longitudinal imaginario (supra).

Este émbolo figurativiza la mecanización de la sociedad contemporánea y va acompañado de ruelas electromecánicas que dominan toda la parte superior central, que en la primera segmentación (Fig. 1) habíamos definido como un espacio ortogonal determinante en el discurso visual de Rivera, y que ya en la Fig. 3 definíamos como el émbolo de la tecnológica cultura contemporánea. Su representatividad iconográfica incide "en punta", de arriba hacia el centro configurado por el "trabajador de acero y la "mano del poder mecánico". (Ver Fig. 1. A)

Así como la derecha/izquierda topológica está cargada semánticamente de un significado político-ideológico a partir del punto de vista del personaje central; así sucede con los formantes superior-descendente/inferior-ascendente. Este último semánticamente definido como el de *tecnología/naturaleza*.

De este modo, la homologación semi-simbólica de términos topológicos tiene una correlación semántico-figurativa; a saber:

superior : descendente : cultura :: inferior : ascendente : naturaleza

Este micro-código de direccionalidad iconográfica re-presentada a partir de la segmentación provocada por los dos ejes diagonales que cruzan todo el mural, otorga una fuerte carga ideológica a los elementos superior/inferior del discurso:

El "trabajador de acero", al centro, es la confluencia de la naturaleza y la cultura. El dominio de la tecnología electromecánica, figurativizada por el *hacer* del hombre (oprimiendo botones y manipulando una palanca), así como el *saber*, re-presentado por el átomo y la célula"... controlados por la mano del poder mecánico entre los brazos del trabajador..."<sup>21</sup>, que surge del "más allá" de la naturaleza.

Rivera lo define de la siguiente manera: "El trabajador de acero se encontraba en el centro de un conectado sistema de máquinas que le daban el control de la energía y los medios de conocimiento de los diversos aspectos de la vida, lo infinitamente grande y lo infinitamente pequeño, así como una visión simultánea de las cosas más distantes y de las más próximas, y un poder sobre las fuerzas de la naturaleza, los productos vegetales y las riquezas minerales de la tierra"<sup>22</sup>.

Si nos atuviésemos al significado del micro-código simbólico y cultural de direccionalidad en occidente podríamos todavía plantear que conforme a lo re-presentado iconográficamente, la tecnología es descendente y por tanto regresiva; mientras que la naturaleza aparece como ascendente, y por tanto progresiva. De tal modo, el micro-código de la direccionalidad ya mencionado quedaría re-sementalizado –a partir de la organización y jerarquización plástica y figurativa– de la manera siguiente:

descendente (cultura) : regresiva :: ascendente (naturaleza) : progresiva

siempre y cuando la configuración plástica de la naturaleza apareciera libre de toda carga tecnológica y cultural, lo que de hecho no percibimos, pues los ductos irrigadores procedentes de la tecnología-cultura que el hombre parece dominar, la penetran hasta el fondo de sus entrañas .

Así, la sobrevaloración del saber-hacer tecnológico se impone sobre el ser (biológico, ideológico y natural) como posibilidad que conduzca a la liberación del hombre, cuya "visión está dirigida al más allá..." (al infinito...).

El hombre aparece pues ante una encrucijada tecnológica y cultural del saber-hacer sobre el ser. No obstante, si bien en este ser tecnologizado confluyen cultura y naturaleza de arriba y de abajo hacia el centro; también se irradia su saber y se identifica. La configuración plástica de las elipsis energéticas así lo representa (Ver Fig. I. B).

<sup>21</sup> Rivera, D. *Op. cit.* pp. 180.

<sup>22</sup> *Ibidem.*

Si la direccionalidad responde a una representación iconográfica, en tanto que formante plástico, es importante destacar que, como formante figurativo, la representación de estas elipsis remiten a la de energía atómica. De tal forma el núcleo del átomo aparece representado por el hombre y la mano del poder, en tanto que las elipsis aparecen como la energía generada, cuyos electrones circulan alrededor del saber del hombre.

Respondiendo al código de direccionalidad, la Fig. 1. B. pretende indicar el sentido de dicho código en el discurso visual de referencia. Los formantes 16 a), b), c), y d) de la Fig. 3, definidos por la segmentación ediético-topológica, nos permitieron identificar la configuración discursivo-iconográfica de las mismas:

- 16 a) microcosmos  $\cong$  descomposición/infección  $\cong$  (visión microscópica)
- 16 b) macrocosmos  $\cong$  constelación y nebulosas en ascenso  $\cong$  (visión telescópica)
- 16 c) luna, planeta muerto y sol eclíptico (macrocosmos  $\cong$  visión telescópica)
- 16 d) generación de la vida (microcosmos  $\cong$  visión microscópica)

De tal forma, si continuamos dentro del micro-código de direccionalidad, podemos identificar dos elipsis ascendentes y otras dos descendentes (sin olvidar que lo ascendente = progresivo y los descendente  $\cong$  regresivo).

A partir del punto de vista del “trabajador de acero” las elipsis aparecen con la siguiente carga semántico-figurativa:

- Muerte  $\left\{ \begin{array}{l} \text{ascendente/derecha/capitalismo} \cong \text{descomposición/infección.} \\ \text{descendente/derecha/capitalismo} \cong \text{planeta muerto/sol eclíptico.} \end{array} \right.$
- Vida  $\left\{ \begin{array}{l} \text{ascendente/izquierda/socialismo} \cong \text{constelaciones/nebulosas.} \\ \text{descendente/izquierda/socialismo} \cong \text{generación de vida.} \end{array} \right.$

En este sentido, la obviedad iconográfica (la misma apuntada por el Profesor Herrerías al referirse a la Sixtina y al mural de Rivera) sale a flote:

capitalismo (ascendente/descendente)  $\cong$  muerte

socialismo (ascendente/descendente)  $\cong$  vida

En apariencia, dos universales semánticos se entrecruzan en el mural, como ejes semánticos de lo humano, en su lucha (de clases) por la sobrevivencia:

naturaleza	vs	Cultural
vida	vs	Muerte

Sin embargo, estamos ante un caso frecuente, "... que [como acotan Greimas y Courtés] testimonia del proceso normal de la generación del discurso (como pasaje de lo abstracto a lo figurativo): [en donde] se puede postular, en efecto, que una isotopía más profunda, presupone a otra de superficie, y no al revés."<sup>23</sup>

En este caso, naturaleza vs cultura presupone la de vida vs muerte, quedando aquella como isotopía fundamental. Lo anterior parece obvio, y en la lógica plástica del artista así se manifiesta, cuando en un código socio-biológico, la naturaleza, como la cultura, tienen vida y muerte. Una organización clasemática elemental nos permite segmentar el contenido del mural:

cultura (descendente regresiva)	{	descomposición/infección (16. a) = muerte (microcosmos = vía microscópica)
		constelación/nebulosa (16. b) = vida (macrocosmos = vía telescópica)
naturaleza (ascendente progresiva)	{	planeta muerto/sol, eclíptico (16. c) = muerte (macrocosmos ) = vía telescópica
		generación de vida (16. d) = vida (microcosmos) = vía microscópica

La vida y la muerte están configurados plásticamente por elipsis macrocósmicas y microcósmicas, y éstas engloban la derecha (burguesía, represión, hambre, espectación de no-obreros), como la izquierda (el

<sup>23</sup> "Isotopie ", in Greimas A. J, et Courtés, J. *Op.cit.* pp. 198.



proletariado, la organización, la concientización y la espectación obrera) del hombre de acero.

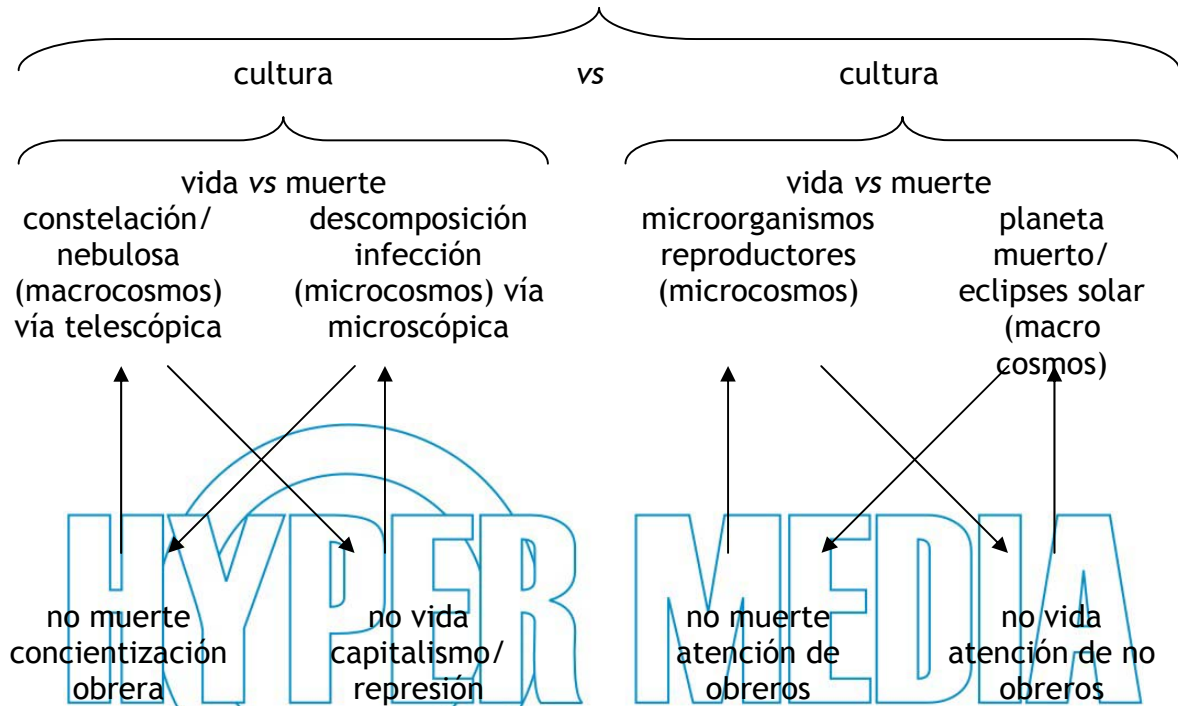
No obstante, parece importante destacar que, dentro del ámbito de la cultura, ésta aparece figurativizada por dos formantes que están relacionados directamente con la transformación de la naturaleza en cultura. Estos formantes, englobados por las elipses 16 a) (descomposición/infección) y 16 b) (constelación y nebulosas en ascenso), son el microscopio (16a) y un telescopio (16, b). La figuración de este instrumental técnico-científico circunscribe el universo de ambas elipses en el nivel de lo cultural; situación que no se figurativiza y se invierte en las elipses inferiores: 16. c) macrocosmos con la luna (planeta muerto) y un sol en eclipsis, y 16. d) microcosmos de la generación de la vida. Sin un anclaje que figurativice la cultura, su representación plástica se circunscribe en lo propio de la naturaleza, máxime si su proximidad espacial las ubica como coronación del formante plástico naturaleza o "productos vegetales y riquezas minerales de la tierra" (ver formante 5 de la Fig. 3).

Relaciones y operaciones lógicas representadas en la *estructura elemental de la significación* (cuadrado semiótico)<sup>24</sup> nos permitirán ver la forma en como la significación se genera a partir de la relación semióticas entre el plano de la expresión y el plano del contenido.

Para ello, y tomando la isotopía de *antagonismo*, que a nivel del significante habíamos establecido; ahora, a nivel del significado nos permitirá redefinir el término complejo de la estructura de antagonismo:

<sup>24</sup> La estructura elemental de la significación o cuadrado semiótico es la representación visual de las relaciones que guardan los rasgos distintivos de una misma categoría semántica (Greimas/Courtés, *Op. cit.* pp. 29). Esta relación puede ser considerada como un eje semántico, donde cada uno de los términos presupone al otro. Los dos términos están en relación cualitativa: en *contrariedad* (vida vs muerte). La característica de esta relación es que los términos pueden estar presentes de manera concomitante. Pero cada uno de estos dos términos puede, separadamente, contractar una relación privativa, y cada uno de ellos está marcado por la presencia de un rasgo distintivo. Asimismo, cada uno de esos términos estará en *contradicción* con el término que estará definido por la ausencia de ese rasgo; esto corresponde a una operación de negación (vida → no vida). Posterior a esta negación viene una operación de aserción, que complementa el recorrido. A esta relación se le denomina relación de *complementariedad* y a la susodicha operación de aserción se le denomina *implicación* Cfr. Greimas/Courtés, *Op. cit.* pp. 29-33.

antagonismo socio-biológico = isotopía



El microcosmos (lo biológico, lo humano) aparece como la esencia de la vida (microorganismos de la reproducción: lo natural) y la muerte (microorganismos de la descomposición) (lo cultural); mientras que el macrocosmos aparece, o bien como el surgimiento del socialismo (vida) o la muerte del capitalismo. Desde un punto de vista topológico-figurativo y semántico, parece importante destacar el emplazamiento a la derecha del capitalismo, entre el microcosmos de la descomposición (culturizado) y el macrocosmos del eclipse y el planeta muerto (naturalizado), y al contrario: entre el microcosmos de la generación de vida (naturalizado) y el macrocosmos de la nebulosa (culturizado), a la izquierda, se ubica al socialismo y la revolución obrera. Así, regresión y revolución aparecen entre los universos de la vida y la muerte:

regresión : muerte :: revolución : vida  
 { natural y cultural }                      { natural y cultural }

De tal modo, queda de manifiesto en el recorrido generativo de la significación esquematizado en cada uno de los cuadrados semióticos elaborados, y a partir de su representación topológico-figurativa y semántica que:



A nivel de la *cultura*, la negación (contradicción) de la vida (la no vida) es el capitalismo y la represión; lo que conlleva (implica) la descomposición y la infección. Por su parte, la negación de la muerte (su contradictorio), se manifiesta en la concientización obrera, lo que conlleva o implica a "las nebulosas y las constelaciones del universo en ascenso"... lo casi eterno.

Por su parte, a nivel de la *naturaleza*, los microorganismos reproductores que representan la vida, adquieren su negación o contradicción (su no vida) en la expectación de los no obreros, lo que implica (conlleva) al macrocosmos del planeta muerte y de un sol en eclipse. La negación de esta muerte (la no muerte) se representa por la expectación-concientización de los obreros, que conlleva o implica la afirmación de la vida: a la reproducción y la generación de la misma.

### COROLARIO: LOS MOTIVOS<sup>25</sup> MARGINALES O LA REVOLUCIÓN COMO *TOILE DE FOND*.

Después del análisis topológico y semántico realizado, parece importante señalar que sólo existen dos espacios segmentables en el mural:

1. Un primer plano y un plano intermedio fusionados semánticamente (Cfr., supra, pp. 19); es decir, los espacios figurados por la "mano del poder mecánico" y el "trabajador de acero", por un lado, y por el otro, la gran esfera metálica que engloba el *happening* neoyorkino y la reunión obrera encabezada por Lenin.
2. *Una toile de fond* que relata tres secuencias diferentes:
  - a) La primera, independiente de las otras dos, en la parte superior, claramente segmentada por la figuración de una trave que atraviesa de izquierda a derecha la superficie, tras el "conectado sistema de máquinas", y que narra la marcha del ejército y la aviación de izquierda a derecha, y el desfile obrero en la Plaza Roja, de derecha a izquierda.  
Después en la parte media-inferior, dos secuencias contiguas que se encadenan (como un fundido cinematográfico).
  - b) En la parte intermedia, la manifestación de desempleados en Wall Street, violentamente reprimidos por la policía montada neoyorkina; escena que —por cierto— es la única que atraviesa todo el mural, también tras el "conectado sistema de máquinas".

<sup>25</sup> "El motivo aparece como una unidad de tipo figurativo, el cual posee un sentido independiente de su significación funcional en relación al relato en el cual toma lugar...". Cfr., Greimas/Courtés. *Op. cit.* pp. 239.

- c) El mundo de los observadores: a la derecha, encabezados por los intelectuales revolucionarios (Troski, Marx y Engels), mirando —en apariencia— por el gran lente-T.V.; y a la izquierda otro grupo compacto de observadores que claramente están expectantes, mirando por el gran lente, a invitación de otro personaje. Ubicándose al fondo Darwin, quien nos mira y nos invita a focalizar la vista en la relación hombre-mono.

Es importante destacar el efecto de "disolvencia" que se provoca entre estas dos secuencias, a partir del deslizamiento visual de los manifestantes, hasta confundirse, en apariencia, con los actores representando los grupos compactos de observadores. Finalmente, éstos ocupan el primer plano del mural, sin que por esto deje de circunscribirse en el plano englobante que "encajona" la gran esfera metálica.

Hay que enfatizar la presencia de dos motivos que marcan la ruptura, pero también la unión espacial entre las tres secuencias: las estatuas. A la derecha aparece César decapitado, sobre cuya cabeza imberbe en el piso se encuentran sentados tres personajes, y cuyo escudo de armas es una zwástica. A la izquierda aparece Júpiter mutilado de las manos, de cuyo cuello pende un crucifijo.

"...mi pintura mostrará, como culminación de esa evolución, el entendimiento humano en posesión de las fuerzas de la naturaleza, expresado por el rayo que cercena el puño de Júpiter y que se traduce en útil electricidad (...) mi panel mostrará a los trabajadores arribando a una verdadera comprensión de sus derechos en cuanto a los medios de producción, la cual ha resultado en la planeación para acabar con la tiranía, personificada por la estatua de César desintegrándose y cuya cabeza yace caída en el suelo."<sup>26</sup>

De esta manera es factible percatarnos del encajonamiento<sup>27</sup> de un enunciado dentro de otro enunciado: la mano del poder mecánico-energía, encajonada en el poder del hombre de acero que controla y manipula la energía-saber y saber-hacer tecnocientífico. Este, a su vez, encajonado en el mundo tecnológico e industrializado, figurativizado por la gran esfera coronada con el émbolo que envuelve, lo mismo burguesía que al proletariado.

<sup>26</sup> Descripción escrita que Rivera entrego a la comisión artística del Rockefeller Center; cita extraída de: Herner, Irene. *Op. cit.* pp. 49.

<sup>27</sup> Encajonamiento: "... es un procedimiento complementario de localización espacial o temporal, que releva de la sub-articulación de la categoría de concomitancia... En el caso del encajonamiento temporal, un período es incluido en otro período, y el programa narrativo se encuentra doblemente localizado. En cuanto al encajonamiento espacial, parece ser más complejo, pues concierne no solamente a la inclusión de linealidades, sino a la de una superficie en otra superficie. Los procedimientos de encajonamiento se encuentran en todas las semióticas visuales y temporales". Cfr. Greimas/Courtés. *Op. cit.* pp. 118-119.

Este enunciado aparece a su vez encajonado en un discurso más amplio y genérico: el de la *toile de fond* de la lucha de clases. El ejército organizado contra el proletariado, también organizado, como coronación topológico-semántica de la *lutte de classes*; la represión policiaca en Wall Street que se funde (o se "disuelve") tras los grupos de espectadores, en aparente indiferencia ante los manifestantes y sus represores, cuya acción se desarrolla justamente como una pantalla cinematográfica, frente a la cual los grupos de observadores toman su lugar; los de la derecha para mirar por la gran lupa a invitación de un personaje; los de la izquierda junto a los líderes revolucionarios, para mirar por la otra.

## LA LÓGICA NARRATIVA DEL MURAL

La ruptura del espacio-tiempo es evidente. Solo el plano intermedio englobante de la represión policiaca responde al código occidental de la secuencialización. Aquí, espacio y tiempo enunciados responden a una cierta diégesis visual, en cuyo sintagma-enunciado se desarrolle un relato, con una cierta "coherencia" de la representación narrativa en imágenes, propio de la cultura occidental. Es la única escena que se desarrolla a todo lo largo de la superficie pictórica la que, por el efecto de sentido producido, se representa como *toile de fond*, aún detrás de la gran esfera englobada, donde burguesía y proletariado aparecen yuxtapuestos, separados por las elipsis y el "trabajador de acero".

La profundidad de campo de esta secuencia visual en perspectiva se construye como espacio narrativo autónomo. Las otras secuencias, aunque también autónomas, producen otro efecto de perspectiva y, en consecuencia, otro efecto de sentido, partiendo de otros puntos de fuga. En este sentido, el *aquí y ahora* de la *toile de fond* se opone al *allá/ayer*, pero también al *allá/mañana* de la confrontación obrero-militar. Pero este *aquí y ahora* de la represión engloba semántica y figurativamente, el *aquí y ahora* del *happening* y de la reunión proletaria de la gran esfera metálica, a la que se antepone, también semántica y figurativamente, al *aquí, ahora y mañana* del "hombre de acero" y de la "mano del poder mecánico", encadenados todos en un encajonamiento que se va relevando de un plano a otro.

La "pantalla cinematográfica" de la represión aparece claramente delimitada en su parte superior, por la "trave de concreto" de la cual parecen emerger obreros y ejército, como si de hecho surgieran sobre y detrás de la mencionada pantalla. Así, diferentes puntos de fuga definen los espacios tópico, utópico, heterotópico o paratópico<sup>28</sup> en el que se desarrolla el programa

<sup>28</sup> ".....La localización espacial debe escoger, en principio, un espacio de referencia... a partir del cual los otros espacios parciales podrán ser dispuestos sobre el eje de la prospectividad. Este espacio de referencia se denomina *espacio tópico*; los espacios circundantes (aquellos de delante

narrativo de confrontación, con sus diferentes sujetos y anti-sujetos; uno para el ejército y la aviación vs el desfile de obreros en el Kremlin; otro para la confrontación entre los trabajadores desempleados vs la policía en la *toile de fond* cinematográfica; uno más para la oposición burguesía vs proletariado de la esfera; autónomos los unos de los otros, tanto en su focalización espacial, como temporal.

La lógica plástico-ideológica del artista lo conduce a crear lógicas narrativas autónomas, donde se desarrollan los tres planos mencionados. De tal modo, los tiempos diegéticos entrecruzan los tiempos históricos (referenciales), y el espacio visual condensa el espacio histórico narrado.

La elasticidad espacio-temporal del discurso lo anaforiza y cataforiza en la misma superficie bidimensional, a diferencia de los discursos visuales secuencializados, donde el paso hacia adelante (flash-forward) y hacia atrás (flash-back) dependen del encadenamiento progresivo y temporal de la visualización.<sup>29</sup>

A diferencia de la diégesis cinematográfica, donde normalmente el tiempo de “lectura” del enunciado condiciona el tiempo de “lectura de la instancia de la enunciación”; en el mural, el tiempo de “lectura” del enunciado aparece autónomo del de la instancia de la enunciación.

En este sentido, el tiempo diegético (e histórico re-presentado) se ve condicionado por el espacio enunciable. En consecuencia, también los tiempos enunciantes toman forma a partir de la competencia autonomizante con la que el artista cubrirá la superficie con secuencias autónomas y no necesariamente continuas o continuadas. La yuxtaposición de las secuencias visuales no determinará una secuencialización espacio-temporal, sino más bien, el tiempo histórico se “diegetiza” a partir del espacio enunciante, facilitando –a gusto del enunciador– la construcción de su propia diégesis y de su propio código espacio-temporal, figurativo y semántico.

La historia que se narra no es la Historia; es una historia que se plasma, que se representa mediante la selección de espacios que se cubrirán de formantes topológicamente predispuestos por el artista, conforme a una lógica semántica predeterminada. En este caso, y según lo previsto en el análisis:

---

y detrás} se califican como *heterotópicos*: Una subarticulación del espacio tópico aparece a menudo necesaria, que distingue el *espacio utópico*, lugar del hacer del hombre... de las transformaciones, y de los *espacios paratópicos*, donde se adquieren la competencia.”. Cfr. Greimas/Courtés. *Op. cit.* pp. 216.

<sup>29</sup> Cfr. Reséndiz Rodríguez, Rafael. *Op. cit.* pp. 94 y ss. y también: “Anaphore” y “Cataphore”, in: Greimas/Courtés, *Op. cit.* pp. 14-15 y 33, respectivamente.

derecha : izquierda :: capitalismo : socialismo  
ascendente : descendente :: progresivo : regresivo  
naturaleza : cultura :: vida : muerte

categorías que, según el análisis, se entrecruzan en el acto de “lectura”, como se entrecruzan las “secuencias históricas” re-presentadas visualmente, cuya co-presencia y co-ocurrencia topológica y semántica, marcan el rasgo característico de la diégesis del mural.

**HYPERMEDIA**  
ediciones



## BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, Roland. *La chambre claire*. Edit du Seuil. París. 1980.
- “Le message photographique”, in *Communications*. CECMASS. París. No .1. 1961.
- BERGE, F. y VIASNOFF, N. *L’histoire de la photo de reportage*. Fernand Nathan Edit. París. 1982
- BILLETER, Erika y BENETELI, Verlag. *Fotografie. Lateinamerika, von 1860 bis heute*. Kunshause. Zurich, 1981.
- BORDAT, D. y BUCROT, T. *Les théâtres d’ombres. Histoire et technique*. L’Arche Edit. París. 1956
- DUBOIS, Phillips. “Le coup de la coupe. La question du temps dans l’ acte photographique”, *Les cahiers de la photographie*. ACCP. Lascledes. Brax. No. 8. 1983.
- FLOCH, Jean Marie. “Quelques positions pour une sémiotique visuelle”, *Bulletin du Groupe de Recherches Sémiolinguistiques (G.R.S.L.)*. Eco le des Hautes Etudes en Sciences sociales (EHESS), Centre National de Recherche Scientifique (CNRS), París. No. 4. 1979.
- -----“Sémiotique poétique et discours mitique en photographie. Analyse d’un ‘nu’ d’EdouardBoubat”, *Documents de travail*. Centro Internazionale di Semiótica e di Linguística. Università di Urbino. No. 95. 1981.
- -----“Sémiotique plastique et langage publicitaire”, in *Documents du GRSL, EHESS-CNRS, París, No. 26, 1981*
- -----“ Sémiotique d’un discours plastique non figuratif”. *Communications*. CETSAS. París. No. 34. 1981.
- -----“L’iconisation: enjeu d’une énonciation manipulateur”. *Acts sémiotiques*. GRSL, EHESS-CNRS. París No. 23, 1982.
- -----“Les langages planaires”, *Sémiotique: L’Ecoles de París*. Hacette Université. París. 1982.
- FREUND, Gisèle. *Photographie et société*. Edit. Du Seuil. París. 1974
- GREIMAS, Algirdas Julien. “La mytologie compareé”. *Du sens*. Edit. Du Seuil. París. 1970
- -----“L’ avènement de l’évenement. Temporalisation et aspectualisation”. *Maupassant. La sémiotique du texte*. Edit. du Seuil. París. 1976.
- -----“De la colére”. *Documents du GRSL*. EHESS-CNRS. París. No. 26. 1981.
- -----“Sémiotique figurative et sémiotique Plastique”, *inédit*.
- -----“Le contrat de véridiction”, *Du sens II*. Edit du Seuil. París. 1983.

- “Le savoir et le croire: un seul univers cognitif”. *Du sens II*. Edit du Seuil. París. 1983.
- GREIMAS, A. J. y COURTÉS. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Hachette-Université. París. 1979.
- HERNER, Irene. *Diego Rivera. El paraíso perdido en el Rockefeller Center*, Edicupesa. México. 1983.
- KHAMEN, Volker. *La photographie est-elle un art?*. Edit. Chene. París. 1974.
- KANDINSKI, Wassily. *Écrits complétés, II*. Edit. Denoël-Gonthier. París. 1970.
- KLEE, Paul. *Pedagogical sketchbook*. Edit. Faber and Faber. London. 1977.
- LANDOWSKI, Eric. “Les jeux optiques”, *Documents du GRSL*, EHESS-CNRS. París. No. 22. 1981.
- -----“La Sémiotique dans le champ des recherches en sciences sociales”, *Neue Zürcher Zeitung*. Avril. 1981.
- LINDEKENS, René. *Éléments pour une sémiotique de la photographie*. Edit. Didier. París. 1971.
- Life. *Greats Photographic essays from life*. New York Graphic Society. Boston 1978.
- MOLES, Abraham. “La photographie comme investigation sociales”, *L’image, communication fonctionnelle*. Edit. Casterman. Bruxelles. 1981.
- MORA, Gilles. “Le projet photographique”, *Les Cahiers de la photographie*. ACCP. Lasclèdes. Brax. No. 8. 1983.
- PEYTARD, Jean. “Lecture(s) d’une aire scriptural: la page d’un journal”. *Langue française*. Edit. Larousse. París. No. 28, 1975.
- RESENDIZ, Rafael. *Proches d’une lecture sémiotique d’un discours scriptovisuel* (Thèse de doctorat). EHESS. París. 1983.
- ROUILLE, André. “Les déterminations sociales des formes photographiques”, *Les cahiers de la Photographie*. ACCP. Lasclèdes. Brax. No. 8. 1983.
- SOULAGE, François. “Le regard du photographe”. *Les cahiers de la photographie*. ACCP. Lasclèdes. Brax. No. 8. 1983.
- SIMON, Jean-Paul. “Remarques sur la temporalité cinématographique”. *Cinéma de la modernité*. Edit. Klincksieck. París. 1981.
- SONTRANG, Susan. *La Photographie*. Edit. Du Seuil. París. 1979.
- Time-Life. *La photographie documentaire*. Edit. Time-Life. 1978.
- -----*Le reportage photographique*. Edit. Time-Life. 1978.
- TURLEMAN, Felix. *Paul Klee. Analyse sémiotique de trois peintures*. Edit. L’âge d’homme. Lausanne. 1982.