

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
ÁREA DE HUMANIDADES Y ARTES



EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN COMO DOCUMENTO
QUE TRANSMITE CONOCIMIENTO

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
ARTURO GARCÍA ACOSTA

ASESORAS:
DRA. LINDA BÁEZ RUBÍ
DRA. MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE

CUAUTITLÁN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
ÁREA DE HUMANIDADES Y ARTES



EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN COMO DOCUMENTO
QUE TRANSMITE CONOCIMIENTO

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
ARTURO GARCÍA ACOSTA

ASESORAS:
DRA. LINDA BÁEZ RUBÍ
DRA. MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE

CUAUTITLÁN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO 2014



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR
DEPARTAMENTO DE EXÁMENES PROFESIONALES

U. N. A. M.
FACULTAD DE ESTUDIOS
SUPERIORES CUAUTITLÁN
ASUNTO: VOTO APROBATORIO



M. en C. JORGE ALFREDO CUELLAR ORDAZ
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLÁN
PRESENTE

ATN: M. EN A. ISMAEL HERNÁNDEZ MAURICIO
Jefe del Departamento de Exámenes Profesionales
de la FES Cuautitlán.

Con base en el Reglamento General de Exámenes, y la Dirección de la Facultad, nos permitimos comunicar a usted que revisamos el: Trabajo de Tests

El análisis de la imagen como documento que transmite conocimiento

Que presenta el pasante: Arturo García Acosta

Con número de cuenta: 304072343 para obtener el Título de: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

ATENTAMENTE
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cuautitlán Izcalli, Méx. a 16 de Junio de 2014.

PROFESORES QUE INTEGRAN EL JURADO

	NOMBRE	FIRMA
PRESIDENTE	D.H. María de las Mercedes Sierra Kehoe	
VOCAL	M.A.V. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez	
SECRETARIO	L.F. Martha Angélica Ortega Alderete	
1er. SUPLENTE	L.D.C.V. José Alejandro Vázquez Reyes	
2do. SUPLENTE	L.D.C.V. Casandra Leonor Abreu Romero	

NOTA: los sinodales suplentes están obligados a presentarse el día y hora del Examen Profesional (art. 127).

IHM/mmgm

*Para
María Elena Acosta Ruelas,
Guillermo García Silva,
y el conocimiento.*

Agradecimientos

Primero quiero agradecer a la Dra. Linda Báez Rubí por su invaluable tiempo y por haberme introducido a los autores contemporáneos que dedican sus investigaciones a Bildwissenschaft (la ciencia de la imagen) y a Visual Culture (cultura visual). Le agradezco a la Dra. María de las Mercedes Sierra Kehoe por apoyarme, por tomarse el tiempo para revisar mi tesis y pulirla con sus conocimientos. Agradezco a la Filmoteca de la UNAM por facilitarme la fotografía de María Candelaria. Agradezco la Biblioteca Nacional de México por otorgarme los planos de la ciudad de México. Agradezco a Mario Daniel Ortega Vázquez por ayudarme a darle sentido a mis reflexiones y por ser un gran compañero en el cierre de esta tesis. Agradezco a María de la Luz por apoyarme sin dudar. Agradezco mis padres por darme siempre la libertad. Agradezco todos mis amigos que leyeron partes de mi investigación cuando estaba en proceso. A todos muchas gracias.

ÍNDICE

RESUMEN	11	OBJETIVO GENERAL	129
INTRODUCCIÓN	13	OBJETIVOS PARTICULARES	129
CAPÍTULO 1 – LA TIPOLOGÍA DE LA IMAGEN	19	HIPÓTESIS	129
1.1 LA GENEALOGÍA DE LA IMAGEN	19	MATERIALES Y MÉTODOS	129
1.2 VARIABLES DE CLASIFICACIÓN DE LA IMAGEN	28	BIBLIOGRAFÍA	130
1.2.1 LA ANALOGÍA Y LA REPRESENTACIÓN	44	LISTA DE ILUSTRACIONES	133
1.3 IMAGEN MATERIAL VISUAL	48		
1.3.1 IMAGEN MATERIAL VISUAL PLÁSTICA	50		
1.3.2 IMAGEN MATERIAL VISUAL FIGURATIVA	52		
1.3.3 IMAGEN MATERIAL VISUAL CONCEPTUAL	53		
1.3.4 IMAGEN MATERIAL VISUAL POR COMBINATORIA	54		
CONCLUSIONES: CAPÍTULO 1	55		
CAPÍTULO 2 – LOS LÍMITES DE LA IMAGEN COMO CONCEPTO	57		
2.1 EL LENGUAJE VISUAL	57		
2.2 NOCIÓN DE IMAGEN	63		
2.3 PALABRA E IMAGEN	67		
2.4 LA CORRESPONDENCIA ENTRE TEXTO E IMAGEN	72		
CONCLUSIONES: CAPÍTULO 2	76		
CAPÍTULO 3. LA APORTACIÓN DE LA IMAGEN AL CONOCIMIENTO	79		
3.1 LA RELACIÓN DEL HOMBRE CON LA IMAGEN	79		
3.1.1 LA INTENCIÓN	81		
3.2 EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN COMO DOCUMENTO QUE TRANSMITE CONOCIMIENTO	84		
3.2.1 LA REALIDAD COMO MARCO DE REPRESENTACIÓN	102		
3.2.3 LO FALSO	121		
3.2.4. CONCLUSIONES: LA INTERPRETACIÓN DE LO QUE TRANSMITE LA IMAGEN.	123		

RESUMEN

El análisis de la imagen tiene como objetivo analizar las propiedades de diferentes imágenes materiales visuales, para comprenderlas como documentos que transmiten y almacenan conocimiento, con ello aprender a entender e interpretar lo que se transmite en una imagen material visual.

El método para realizar esta investigación se elaboró a partir de *La guía para la elaboración de tesis* de Claudia Gómez Haro, *Cómo se hace una investigación* de Loraine Blaxter, et al. y *El proceso de investigación científica* de Mario Tamayo y Tamayo. Consistió en un primer momento en la búsqueda de información en diversas fuentes que abordaran el tema (libros, revistas y páginas de internet); posteriormente se enlazaron autores especialistas en los contenidos que tienen más peso en la presente tesis: la imagen, la comunicación y el lenguaje visual; lo que permitió, seleccionar, delimitar y estructurar esta investigación. La estructura expositiva de este estudio es una línea de análisis continua, en la cual se van desarrollando paso a paso cada una de sus partes, y para continuar avanzando se necesita de lo que se ha desarrollado anteriormente; los resultados de esta investigación son los hallazgos acumulados al final de la línea de análisis.

Se recomienda esta tesis para todo aquél que busque entender cómo funciona una imagen visual.

INTRODUCCIÓN

La pregunta sobre cómo surgió esta tesis remite directamente a lo siguiente: ¿cómo expresar lo que se piensa, lo que es de interés, lo que cautiva, lo que irrita, si la imagen, que se utiliza como medio de expresión no se conoce ni se sabe cómo funciona? Dar respuesta a esto atañe a cualquier persona que se interesa por comunicar visualmente.

Esa interrogante fue la que propició, dentro del área de la comunicación visual, el deseo por conocer mucho más sobre las imágenes visuales, para poder tomar la responsabilidad sobre aquellas que sean creadas.

Encontrar cómo es que las imágenes comunican, transmiten y almacenan conocimiento, se convirtió en la principal tarea de esta investigación, con el objetivo de lograr entender una reflexión que dio origen a esta tesis planteada por Julio García Espinosa en su libro *Una imagen recorre el mundo*, donde expone que cualquier persona, que se pregunte sobre lo que hace, indica que lo que crea, tiene factores que lo motivan y que le agregan una intención, por lo tanto se debe preguntar qué sentido tiene lo que hace.

Se comenzó con el estudio de la imagen para ayudar a estimular la creatividad, y utilizar el conocimiento que surge al analizar la estructura de las imágenes visuales, para adquirir responsabilidad al momento de crearlas y justificar qué sentido tendrán las imágenes que decidan crearse.

Se pretende llegar a la reflexión de lo que se ve en las imágenes y no solamente ligarlo con lo que se siente a través de ellas, porque es imprescindible tomar en cuenta que detrás de una imagen hay un motivo por el cual está ahí, por el cual existe, debido a que fueron creadas por un seres surgidos de sus entornos y de sus culturas.

El estudio de las imágenes se extiende a muy variadas disciplinas, que las toman como objetos de investigación o análisis y depende de a qué se le llame imagen, el decidir abordarla desde alguna disciplina en específico, porque el término imagen puede referirse a muchas cosas como los objetos que se ven de la realidad, sus reflejos en espejos,

fotografías, proyecciones, dibujos, pinturas, murales, mapas, diseños, sueños, alucinaciones, recuerdos, ideas, etc. W.J.T. Mitchell es uno de los autores contemporáneos que explica la diversidad de la imagen y expone que forman parte del discurso en distintas disciplinas como: la psicología, la epistemología, la física, la semiótica y la historia del arte.

Debido a ello, se comienza esta tesis en el primer capítulo con la tipología de la imagen, y para ello se describen los tipos de imágenes que existen bajo las reflexiones que ha hecho W.J.T Mitchell.

Las imágenes analizadas en esta investigación tienen en común, que son utilizadas para comunicar visualmente y todas comparten algunas características que menciona Jaques Aumont: que son visibles, se aprecian con el sentido de la vista, y que tienen un soporte material, porque se toman como objetos que pertenecen al mundo; por lo tanto, el estudio de esta tesis se basa en imágenes materiales visuales, y para entenderlas mejor, se explican las diferencias y similitudes que existen entre las imágenes visuales, las imágenes mentales y las imágenes naturales.

Las imágenes seleccionadas para analizar su estructura son:

1. Perspectiva o vista de la ciudad de México, aproximadamente del año 1820, realizada por Daumont.
2. Fotografía de Gabriel Figueroa para la película de María Candelaria, del año 1943.
3. Plano de la ciudad de México del año 1866.
4. Logotipo o imagen corporativa de la empresa Bimbo, del año 2003.

Su elección se debió a que pertenecen a cosas locales conocidas, como la ciudad de México, el cine mexicano y un logotipo de una empresa mexicana. La identificación de su estructura se encontró, al exponer las distintas variables que proponen Justo Villafañe y Norberto Mínguez para definir una imagen. De esta forma se buscó su clasificación dentro de los distintos tipos de imágenes, para comprender su composición, y una vez alcanzado este punto la tarea consistió en explicar la clasificación

de imágenes materiales visuales, con la intención de aproximarse a la discusión sobre una semiótica enfocada a la imagen visual propuesta por Juan Magariños de Moretin.

En el segundo capítulo, para comprender a la imagen visual como documento que transmite conocimiento, se inició con una reflexión en torno al lenguaje visual y el uso de la imagen visual como una de sus partes fundamentales. Se indagó en el significado de las imágenes para describir y comprender: qué son las imágenes. Esto ayudó a comenzar un diálogo entre la imagen visual, la palabra y el texto, con el fin de encontrar las confluencias entre lenguaje visual, lenguaje articulado y lenguaje escrito.

En el tercer capítulo primero se desarrolló una reflexión que da inicio a la estructura de las imágenes seleccionadas, que permitió comprender el conocimiento que transmiten y la intención de las mismas, para ello se expuso la conclusión de Hans-Georg Gadamer sobre la intención de la imagen y su relación con el hombre. Como punto consecuente se explicó el método propuesto por Erwin Panofsky para encontrar el significado de una obra de arte.

El análisis de las imágenes comienza con un análisis formal que sirvió para explicar el contexto de las imágenes seleccionadas, después se aplicó el método propuesto por Panofsky, y como complemento se explicaron las variantes de significación encontradas en cada una de las imágenes seleccionadas y por último se expuso la parte falsa o ilusoria dentro de éstas.

Planteamiento del problema

En la actualidad, la imagen forma parte esencial en el sistema de comunicación, es capaz de transmitir mensajes con diferentes intenciones y generar gran impacto a un vasto número de personas. Esto se debe a que la acción de “ver” permite captar directamente mensajes visuales y así entender el entorno. La imagen permite crear un vínculo más cercano con la realidad que el lenguaje verbal o escrito, es por eso que ha adquirido una gran importancia en la forma de establecer significaciones

y transmitir las.

Las imágenes que son representaciones, contienen mensajes y al interpretarlas surge la problemática, ya que las interpretaciones varían de acuerdo a cómo las percibe el observador. Al tomar las imágenes e intentar comprender su sentido, sin hacer un ejercicio reflexivo que detecte las intenciones articuladas en las imágenes, se tendería a especular sobre sus significados y el resultado carecería de fundamento.

Para obtener una solución a esta problemática, es necesario lograr una interpretación que genera cada tipo de imagen, para ello se tendrá que comparar y encontrar la correspondencia entre el lenguaje visual, el verbal y el escrito.

Es necesario entender las partes que conforman la imagen y cómo se crea su significación, para dar una explicación sobre sus mensajes y funciones dentro de una sociedad. Es imprescindible entender cómo se relacionan los distintos lenguajes que la acompañan porque ello contribuye a comprender mejor los patrones objetivos que crean el vínculo entre imagen y realidad. Una interpretación que tome en cuenta cómo se organiza la imagen permitirá acceder más fácilmente a la intención de la realidad representada.

Esta tesis propondrá una solución al problema que existe al no preguntarse por la estructura de las imágenes, porque sin su análisis se tendería << a creer totalmente en la primera impresión tomada de la imagen sin preguntarse antes por lo que se ve y lo que significa >> cualquiera puede caer en ello por encontrarse tan inmerso en una sociedad plagada de imágenes.

El análisis de la imagen es una herramienta necesaria para entender su patrón de significantes, y estos a su vez contribuyen a encontrar la relación existente entre imagen y realidad. Para crear una interpretación más fiel a los mensajes que emiten, es pertinente describir iconológicamente lo representado en la imagen.

Una vez alcanzada la descripción iconológica de la imagen, se podrá verificar la hipótesis que da justificación a esta investigación, la cual consiste en encontrar la estructura en los diferentes tipos de imágenes para razonar el mensaje transmitido en la mismas, y su vez comprender cómo

la imagen es utilizada como documento que transmite conocimiento.

El análisis de la imagen como documento que transmite conocimiento está dirigido a comunicadores visuales, personas dedicadas a la creación de imágenes y para todo aquél que vea como una necesidad:

El analizar la estructura de las imágenes para su comprensión e interpretación.

El método para realizar esta investigación se elaboró a partir de *La guía para la elaboración de tesis* de Claudia Gómez Haro, *Cómo se hace una investigación* de Loraine Blaxter, et al. y *El proceso de investigación científica* de Mario Tamayo y Tamayo. Consistió en un primer momento en la búsqueda de información en diversas fuentes que abordan el tema (libros, revistas y páginas de internet); posteriormente se enlazaron autores especialistas en los contenidos que tienen más peso en la presente tesis: la imagen, la comunicación y el lenguaje visual; lo que permitió, seleccionar, delimitar y estructurar esta investigación.

La manera en la que se formuló la estructura expositiva de este estudio, es una línea de análisis continua, ya que el orden en el que se expone es por medio de una reflexión continua, en la cual se van desarrollando paso a paso cada una de sus partes, y para continuar avanzando se necesita de lo que se ha desarrollado anteriormente; y los resultados de esta investigación son los hallazgos acumulados al final de la línea de análisis.

CAPÍTULO 1 – LA TIPOLOGÍA DE LA IMAGEN

Una capacidad característica del ser humano es la visión, que le permite admirar las cualidades de las cosas y construir a partir de ello un conjunto, un orden y una disposición de los elementos visuales para comunicar con imágenes.

Arturo García

1.1 LA GENEALOGÍA DE LA IMAGEN¹

Hay que decir, pues, ante todo, que, sin ignorar esta multiplicidad de sentidos, nos limitaremos aquí a una variedad de imágenes, las que tienen una forma visible, las imágenes visuales.

Jacques Aumont

Las imágenes utilizadas para comunicar visualmente se distinguen porque son visibles, y el ser humano las utiliza para comunicarse de múltiples maneras, las cuales pueden dirigirse a diferentes cualidades, como el intelecto, la memoria, la cognición o la capacidad de pensar con la imaginación. Del vasto número de objetos de estudio que se pueden abordar con las imágenes, es importante resaltar que este trabajo se ocupará exclusivamente de imágenes visuales. Jacques Aumont dedica un libro a las imágenes visuales e indica que “si hay imágenes; es que

¹ En este punto inicial se muestran los distintos tipos de imágenes y dentro del texto se aclara que el análisis se hará sólo de imágenes visuales, pero es importante mencionar que la imagen se aborda como representación o imitación y construcción-formación, porque lo que se entiende por imagen es resultado de un proceso de reproducción y se aborda como resultado de una construcción en la que participan procesos de apreciación, recopilación, análisis y resignificación, la imagen es una forma de experimentar y entender la realidad. Ver en el capítulo 2 y específicamente en el punto 2.2 *La noción de la imagen*, se abordará el significado de imagen.

tenemos ojos: es una evidencia.”² El poder percibir a la imagen a través de la vista exige entender a la percepción visual como una de las principales maneras que tiene el hombre para relacionarse con el mundo.

Jacques Aumont se interroga y explica, en su libro *La Imagen*, la importancia que tiene la percepción visual en la manera en la que el hombre se relaciona con la imagen. En la primera explica la visión de las imágenes, fundamentalmente sobre la óptica; muestra el sistema visual del ojo, las transformaciones ópticas, químicas, nerviosas y las distintas partes del ojo que intervienen en el proceso que permite distinguir a las imágenes visuales, ya que se perciben exclusivamente con los ojos, que captan la luz y la reflejan, y de esa manera se divisa lo que se esté viendo. Los distintos artefactos creados por el hombre, que funcionan para captar la luz, muestran el principio básico del ojo; por ejemplo una cámara fotográfica se parece hasta cierto punto a la vista del ser humano, porque los dos concentran en un punto gran cantidad de luz que refleja una superficie. Jacques Aumont define que “la percepción visual es así el tratamiento, por etapas sucesivas, de una información que nos llega por medio de luz y entra en nuestros ojos.”³

Al mirar una imagen visual eso es lo que pasa, de forma sucesiva se va adquiriendo información que se transmite gracias a que ella refleja luz y entra a los ojos. Ejemplo: al mirar un objeto, la sensación de luminosidad proviene de la reacción del sistema visual del ojo al reflejo de luz que emite ese objeto, de igual manera; la sensación del color ocurre por una reacción a la longitud de onda de la luz emitida por el objeto. La siguiente cita, del mismo Jacques Aumont, proporciona un acercamiento al sistema visual:

El sistema visual está equipado <<por construcción>> con instrumentos capaces de reconocer un borde visual y su orientación, una ranura, una línea, un ángulo, un segmento; estos preceptos son

2 Aumont, Jacques, *La imagen*, Barcelona, España, Ediciones Paidós, 1992, p. 17

3 *Ibidem*, p. 23

como las unidades elementales de nuestra percepción de los objetos y del espacio.⁴

El sistema visual del ojo permite, entonces a través de sensaciones y por construcción, distinguir distintos preceptos que se encuentran en una imagen visual, ya sea su tamaño, orientación, margen, ángulo, color, etc. Jacques Aumont propone que en el mundo se encuentran distintas “propiedades físicas que no dependen de la mirada que se tenga sobre él”⁵, sino que posibilitan entender la misma apariencia de las cosas que se encuentran en el mundo cada día, ya que existe un “cierto número de elementos invariantes.”⁶ Con esos elementos constantes se crean conjuntos, una disposición y un orden que permiten percibir el mundo y configurar a las imágenes; por ejemplo, el tamaño de los objetos, las propiedades de las superficies, formas, orientaciones, materiales, texturas, etc.

Sin duda la imagen, está relacionada con la capacidad de ver, no hay imagen sin visión. Este pensamiento indica que las imágenes están para ser percibidas visualmente, pero la imagen también provoca ser vista e invita al espectador a mirarla, ya que es materia de conocimiento, y con ella el hombre adquiere información sobre el mundo, la cultura, y el entorno. Pero por qué se mira una imagen, a lo que Jacques Aumont responde:

La producción de imágenes nunca es absolutamente gratuita y, en todos los tiempos, se han fabricado las imágenes con vistas a ciertos empleos, individuales o colectivos. [...] se han producido la mayor parte de las imágenes con vistas a ciertos fines (de propaganda, de información, religiosos, ideológicos en general), [...], una de las razones esenciales de que se produzcan las imágenes: la que deriva de la pertenencia de la imagen en general al campo de lo simbólico

4 *Ibid.*, p. 30

5 *Ibid.*, p. 39

6 *Ídem*.

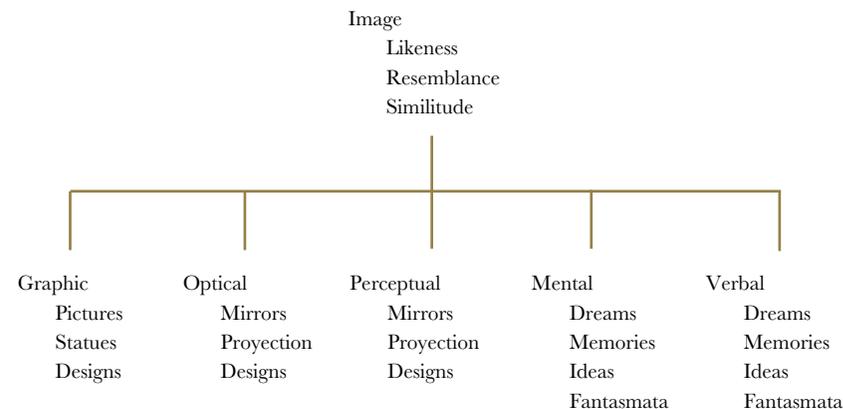
y que, en consecuencia, la sitúa como mediación entre el espectador y la realidad.⁷

Se entiende de esta manera, que la imagen se mira con una intención, que surge a partir de su producción, y puede tener diferentes fines y uno de los más importantes es que se observa como mediación entre el espectador y la realidad.

Las imágenes se producen para influir en el espectador, con fines sociales, es importante resaltar lo mencionado justo en el primer párrafo de este trabajo, y es que existen una gran variedad de cosas llamadas “imagen”, que sirven para comunicar de múltiples maneras e influyen en el espectador. W.J.T. Mitchell, enlista las imágenes de la siguiente forma:

Hablamos de cuadros, estatuas, ilusiones ópticas, mapas, diagramas, sueños, alucinaciones, espectáculos, proyecciones, poemas, patrones, recuerdos e incluso ideas como imágenes, y la gran diversidad de esta lista parecería imposible el querer hacer una comprensión sistemática y unificada.⁸

W.J.T. Mitchell también aclara que todas esas cosas que se son llamadas “imagen” no necesariamente tienen algo en común, porque todas han sido construidas con el paso del tiempo y sufren cambios que las dividen en una gran familia, él mismo muestra una tabla genealógica de la imagen, en donde divide a las imágenes por sus diferencias entre los distintos discursos institucionales:



La tabla se conserva en inglés, porque W.J.T. Mitchell utiliza el término “picture” para referirse a un tipo de imagen objeto, del cual no existe una traducción literal al español.⁹

La siguiente cita es la explicación de la tabla genealógica de la imagen por W.J.T. Mitchell:

Cada rama de este árbol genealógico designa un tipo de imágenes que son centrales en el discurso de cierta disciplina intelectual: las imágenes mentales pertenecen a la psicología y la epistemología; las imágenes ópticas a la física; los gráficos, las esculturas y las imágenes arquitectónicas a la historia del arte; las imágenes verbales a la crítica literaria, las imágenes perceptivas ocupan una especie de frontera donde los fisiólogos, neurólogos, psicólogos, historiadores

⁷ *Ibidem*, p. 82

⁸ <<We speak of pictures, statues, optical illusions, maps, diagrams, dreams, hallucinations, spectacles, projections, poems, patterns, memories, and even ideas as images, and the sheer diversity of this list would seem to make any systematic, unified understanding impossible.>>, en W.J.T., Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology* [Iconología: Texto, Imagen, Ideología], University Chicago Press, United States, 1987, p. 9.

⁹ En W.J.T., Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology* [Iconología: Imagen, Texto, Ideología], University Chicago Press, United States, 1987, p. 10

del arte y estudiantes de óptica se encuentran colaborando con los filósofos y críticos literarios.¹⁰

Las imágenes seleccionadas para analizar su estructura en esta tesis, se ubican dentro del árbol genealógico de W.J.T. Mitchell en (Graphic), ya que se analizarán una perspectiva, una fotografía artística, un mapa, y un diseño de marca (logotipo).

Las imágenes seleccionadas forman parte de los objetos o materiales artísticos, Mitchell se interroga el porqué es importante analizar la estructura de este tipo de imágenes, ya que se pueden reducir fácilmente a objetos marcados con colores y formas, pero de ellas frecuentemente se habla y se actúa como si esas imágenes tuvieran sentimientos, voluntad, conciencia, acción y deseo.¹¹

Él mismo pone un claro ejemplo “todo el mundo sabe que una fotografía de su madre no está viva, pero aún así se mostrarán reacios a desfigurarla o destruirla. Ninguna persona moderna, racional, secular piensa que las imágenes han de ser tratadas como personas, pero siempre parecen estar dispuestos a hacer excepciones para casos especiales.”¹²

La estructura de la imagen visual es un importante objeto de análisis ya que su significado no sólo está relacionado a lo que hace referencia

10 <<Each branch of this family tree designates a type of imagery that is central to the discourse of some intellectual discipline: mental imagery belongs to psychology and epistemology; optical imagery to physics; graphic, sculptural, and architectural imagery to the art historian; verbal imagery to the literary critic; perceptual images occupy a kind of border region where physiologists, neurologists, psychologists, art historians, and students of optics find themselves collaborating with philosophers and literary critics.>>, en *Ídem*, p. 10.

11 <<Art historians may "know" that the pictures they study are only material objects that have been marked with colors and shapes, but they frequently talk and act as if pictures had feeling, will, consciousness, agency, and desire.>>, en W.J.T. Mitchell, *What do pictures want? The lives and loves of images* [¿Qué quieren las imágenes? Las vidas y amores de las imágenes], The University of Chicago, United States of America, 2005, p. 31.

12 <<Everyone knows that a photograph of their mother is not alive, but they will still be reluctant to deface or destroy it. No modern, rational, secular person thinks that pictures are to be treated like persons, but we always seem to be willing to make exceptions for special cases.>>, en *Ídem*.



Il. 1. Manuel Tolsá, *El Caballito: Estatua ecuestre de Carlos IV*, 1803, Estatua en bronce, 33 m, Centro de la ciudad de México. ejemplo de estatua.

o al objeto que representa, sino a la intención con la que fue creada y para eso W.J.T Mitchell propone que “con el fin de saber cómo leerla, debemos saber cómo habla, lo que es pertinente decir sobre ella y a su nombre.”¹³

El análisis de la imagen provee de herramientas que llevan a encontrar los mensajes que son difíciles de asimilar a simple vista. W.J.T Mitchell aporta una idea que anima a hacer análisis: “ya sea que la imagen se proyecte en los sueños o en las escenas de la vida cotidiana, el

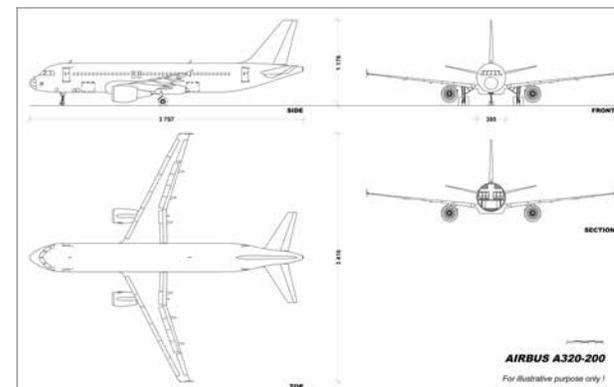
13 <<The meaning of the picture does not declare itself by a simple and direct reference to the object it depicts. It may depict an idea, a person, a "sound image" (in the case of the rebus), or a thing. In order to know how to read it, we must know how it speaks, what is proper to say about it and on its behalf.>>, en W.J.T. Mitchell, *op. cit.*, p. 28.



Il. 2. Víctor Vasarely, *Gestalt Rugo*, 1978, Pintura en lienzo, 66 x 110 cm, Colección privada en USA, ejemplo de ilusión óptica.



Il. 3. Anónimo, *Mapa topográfico de México*, 2012, Mapa digital, 16 x 10 cm, México, ejemplo de mapa.



Il. 4. Anónimo, *Diagrama de Airbus A320-200*, Plano en blanco y negro, 16 x 10 cm, Europa, ejemplo de diagrama.

análisis proporciona el método para extraer el mensaje verbal oculto a la superficie pictórica engañosa e inarticulada.”¹⁴

Se ha escrito que este trabajo se ocupará exclusivamente de analizar la estructura de imágenes visuales, ya que son una de las principales herramientas que tiene el ser humano para comprender y comunicar con ellas, y según la intención que tenga la imagen visual se dividen en distintos tipos, es por ello que existen varias clases de imágenes visuales y como anota W.J.T. Mitchell, es importante investigar y distinguir qué tipo de imágenes se están analizando, para saber cómo leer a cada una de las imágenes seleccionadas y entender cómo representan la realidad, cómo la transmiten y qué mensaje emiten.

14 <<Whether that image is projected in dreams or in the scenes of everyday life, analysis provides the method for extracting the hidden verbal message from the misleading and inarticulate pictorial surface.>>, en *Ibidem*, p. 45.

El principal inconveniente al definir a la imagen está en no segmentar el universo icónico y en que su definición no abarca a la diversidad de imágenes existentes. Explicar el repertorio de variables de definición ayudará a clasificar y definir a las imágenes bajo distintos criterios.

Arturo García

1.2 VARIABLES DE CLASIFICACIÓN DE LA IMAGEN

Las variables abordadas y utilizadas en este punto fueron propuestas por Justo Villafañe y Norberto Mínguez en su libro *Principios de la teoría general de la imagen*. Ellos desglosan las variables bajo la idea de Gombrich, “según la cual toda representación, por muy exacta que sea, es convencional, lo que significa que los criterios visuales en los que se fundamenta la analogía son igualmente convencionales.”¹⁵

Conviene explicar las variables, porque permite acercarse a aspectos formales y también de sentido en las imágenes, y ello ayuda a clasificarlas en distintos tipos. A continuación se enlistan las seis variables con las que Justo Villafañe y Norberto Mínguez clasifican a las imágenes:

- El nivel de realidad
- La simplicidad estructural
- La concreción del sentido
- La materialidad de la imagen
- La generación de la imagen
- La definición estructural

El primer punto es el nivel de realidad y corresponde a la variable del vigor de realidad, la cual se apoya en el contexto de la analogía (lo que mide el grado de semejanza de una imagen con su referente) y

¹⁵ Villafañe, Justo, Mínguez, Norberto, *Principios de la teoría general de la imagen*, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S.A.), Madrid, 2002, p. 37

este grado se expresa a través del grado de iconicidad¹⁶ y para ello hay una escala convencional, que sirve para clasificar imágenes. Una versión resumida de ésta es la presentada por Justo Villafañe, en el libro *Introducción a la teoría general de la imagen*, en él se establece una escala de iconicidad, con grados diferentes, cada grado menos supone una pérdida de cualidad:

Grado	Nivel de realidad	Función pragmática
11	Imagen natural.	Reconocimiento.
10 9 8 7	Modelo tridimensional a escala. Imagen de registro estereoscópico. Fotografía en color. Fotografía en blanco y negro.	Descripción.
6 5	Pintura Realista. Representación figurativa no realista.	Artística.
4 3 2	Pictogramas. Esquemas motivados. Esquemas arbitrarios.	Información.
1	Representación no figurativa.	Búsqueda.

Cada una de estas imágenes mantienen una relación con la realidad sin importar su tipo, Justo Villafañe lo menciona en la siguiente cita: “La idea de la que parto es que toda imagen posee un referente en la realidad independientemente de cuál sea su grado de iconicidad, su naturaleza o medio que la produce.”¹⁷

¹⁶ Ver escala de iconicidad. Villafañe, Justo, *Introducción a la teoría general de la imagen*, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S.A.), Madrid, 2006, pp. 41-42

¹⁷ *Ibidem*, p. 30.



Il. 5. *Maqueta de Teotihuacan*, Museo de Antropología e historia en la ciudad de México. Ejemplo de modelo tridimensional a escala.



Il. 6. Arturo García, *Fushimi Inari*, Kyoto Japón, 2013, Fotografía a color, 36 x 23 cm. Ejemplo de fotografía a color.



Il. 7. Arturo García, *Agua*, Marquesa, 2011, Fotografía a blanco y negro, 36 x 23 cm. Ejemplo de fotografía a blanco y negro.



Il. 8. Jules Breton, *Le rappel des glaneuses*, 1859, Óleo sobre lienzo, 90 x 176 cm, Musée d'Orsay. Ejemplo de pintura realista.



Il. 9. Arturo García, *Señalización biblioteca vasconcelos zona de niños*, 2009, Diseño digital, 20 x 20 cm, ciudad de México. ejemplo de pictograma.



Il. 10. Espinoza Luis J. M. Alvarez, *Plano de la ciudad de México*, 1867, Litografía, 78 x 106 cm, escala 8000, colección general, ejemplo de esquemas motivados.



Il. 11. Arturo García, *Señalización biblioteca vasconcelos flecha*, 2009, Diseño digital, 20 x 20 cm, ciudad de México. ejemplo de esquemas arbitrarios.



Il. 12. Wassily Kandinsky, *Composición VII*, 1913, Óleo sobre lienzo, 195 x 300 cm, Galería Tretyakov Moscú. Ejemplo de representación no figurativa.

Las imágenes seleccionadas para analizar en este trabajo se clasifican bajo esta escala de iconicidad de la siguiente manera:

Imagen	Descripción	Grado de iconicidad	Nivel de realidad
Figura 1	Vista en perspectiva de la Ciudad de México. Año 1820.	6	Pintura realista
Figura 2	Fotografía de Gabriel Figueroa para la película de María Candelaria. Año 1943.	7	Fotografía en blanco y negro
Figura 3	Plano general de la Ciudad de México. Año 1866.	3	Esquemas motivados
Figura 4	Logotipo de Bimbo. Año 2014	4	Pictograma



Fig. 1. Daumont, *Vue de la Ville du Mexique prise du côté du Lac*, 1820 ca., Grabado en cobre al acuarela, 23 x 38cm, Francia.



Fig. 2. Gabriel Figueroa, *Fotografía de la película María Candelaria*, Fotografía en película de 35 mm en blanco y negro, 1943, Filmoteca de la UNAM.



Fig. 3. Anónimo, *Plano general de la ciudad de México*, 1866, Impreso por Litografía de Decaen y Debray, 61 x 85 cm., escala gráfica 1000 m, Plano de la colección Orozco y Berra. Núm. Cat. 951.



Fig. 4. Jaime Jorba y Jaime Sendra, *Logotipo de Bimbo*, 16 x 14 cm en empaques, 2003, Grupo Bimbo.

Para entender mejor la representación no figurativa, es necesario retomar la cita sobre la escala de iconicidad antepuesta, así como la explicación abajo mostrada, que aportan Villafañe y Mínguez:

Una representación es figurativa siempre que en ella se identifique al referente; si no es así, nos encontramos ante una representación no figurativa. Si en el primer caso la representación establece, además, las relaciones espaciales, estaremos ante una representación realista y si, por el contrario, dichas relaciones están alteradas el grado de iconicidad será menor y corresponderá al de la representación figurativa no realista.¹⁸

Lo que plantean los autores es que la representación no figurativa no ofrece algún referente reconocible, en comparación con la imagen representativa, ésta se define por su intención referencial y muestra una relación determinada; hace alusión a objetos conocidos y puede llevar a una serie de ideas y pensamientos. De modo que el nivel de realidad mínimo, es aquél que muestran las representaciones no figurativas.

La segunda variable es la simplicidad estructural, ésta se encuentra ligada a la percepción humana, y se basa en los principios de simplicidad: organización más sencilla, regularidad y equilibrio. El concepto de simplicidad estructural:

...deriva de la estructura icónica, se define como el resultado de la articulación sintáctica de los elementos y estructuras de la imagen que mejor traduce los principios que gobiernan la organización perceptiva de la que extrae su criterio de validez y se refiere exclusivamente a los aspectos formales de la imagen.¹⁹

Existen dos métodos para analizar la simplicidad estructural, el cuantitativo, que mide la simplicidad en un sentido más exacto, cuanti-

18 Villafañe, Justo, Mínguez, Norberto, *Principios de la teoría general de la imagen*, Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S.A.), Madrid, 2002, p. 42.

19 *Ibidem*, p. 43.

fica y expresa con valores numéricos, grados y ángulos; mientras que el cualitativo mide la simplicidad en un sentido subjetivo, añade valoraciones como el peso visual. Justo Villafañe y Norberto Mínguez resumen esta variable de la siguiente manera:

En sentido absoluto, por tanto, la simplicidad de una imagen será mayor mientras menor sea el número de rasgos estructurales que la definan; y, en sentido relativo, dependerá de la pregnancia de su forma visual, de su composición y de la correspondencia estructural que exista entre su contenido y su forma.²⁰

La tercera variable es la concreción del sentido, Villafañe y Mínguez la definen de la siguiente manera:

Dicha variable expresa la intensidad y el tipo de conexión de una imagen y su referente desde el punto de vista del sentido. [...] Si se trata de un significado unívoco la proposición será monosémica; si, por el contrario, la imagen produce diversos significados, nos encontraríamos ante una propuesta polisémica. Que una imagen sea monosémica o polisémica es el resultado de que en ella prime el plano de la denotación o del de la connotación.²¹

En las imágenes se puede encontrar un solo sentido o varios, y éste dependerá de significar objetivamente a la imagen, denotar, o de encontrar varios apelativos en la misma, connotar.

La cuarta variable es la materialidad de la imagen, ésta proporciona cuatro clases o tipos icónicos, que van de las más inmateriales a las más materiales. Éstas son:

- Mentales: Son las únicas imágenes inmateriales, no son manipulables, no requieren de algún estímulo físico. Pueden

20 Ibid., p. 49.

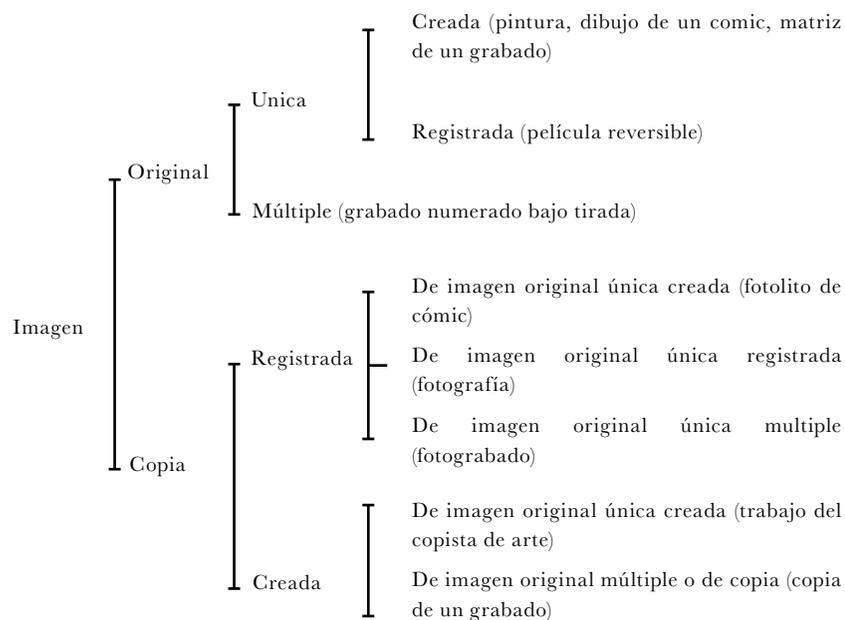
21 Ibid., p. 50.

ser imágenes semiconscientes (entre sueño y realidad), oníricas (sueños, pesadillas), alucinaciones, eidéticas (experiencias visuales pasadas) o del pensamiento. No tienen una función comunicativa.

- Naturales: Son las imágenes de la percepción ordinaria cuyo soporte orgánico es la retina, son las imágenes que tienen el mayor nivel de realidad porque guardan una relación total con el referente y exigen la presencia de éste para formarse o producirse. No son manipulables, no son intencionales, son las imágenes que se ven de la realidad de cualquier forma.
- Creadas: Tienen una determinada intencionalidad, función “comunicativa” y son manipulables. En este grupo se incluyen muchas imágenes que tienen toda clase de soportes (lienzo, piedras, tablas, arena...). Se producen en presencia o ausencia del referente: pueden ser modeladas a mano o por medio de otros procedimientos. Por lo general este tipo de imágenes son únicas, simples y originales.
- Registradas: Son intencionales, manipulables, tienen un soporte tangible, físico, más complejas porque exigen tecnología y dependen de ella. Se obtienen a través de un registro de transformación. Pueden tener una intención comunicativa. Son las únicas imágenes que permiten una copia razonablemente exacta de la imagen sacada de la realidad. Están medidas y determinadas por la respuesta del material y por la tecnología.

Las imágenes seleccionadas para analizar, se ubican según la variable de materialidad en el tipo de imágenes registradas, porque cada una de ellas tiene una intención, son manipulables y tienen un soporte tangible, físico, porque están registradas con algún material o tecnología.

La quinta variable es la generación de la imagen y se refiere a clasificar a las imágenes por originales o copias de éstas, Justo Villafañe y Norberto Mínguez explican la variable por medio de la siguiente tabla:



Todas imágenes seleccionadas, al clasificarlas según esta variable, son originales únicas, porque su análisis estructural se basa en la imagen principal aunque existan copias de ésta, pero para el propósito de esta tesis, se tiene una copia digital de cada una de las imágenes, que no existe en la tabla descrita anteriormente.

Por último, la sexta variable es la definición estructural y se refiere al tipo de organización sintáctica que posee cada imagen, la cual se

expresa a través de su composición. La clasificación de la imagen por definición estructural se reduce a cuatro variables espaciales:

- La dinámica objetiva de la imagen: fijas (sin movimiento) o móviles (con movimiento).
- La representación de la tercera dimensión espacial: planas (dos dimensiones) o estereoscópicas (tres dimensiones).
- La representación de la estructura temporal: imágenes aisladas (los elementos se ordenan simultáneamente, como en fotografías, pinturas, carteles, etc.) o imágenes secuenciales (los elementos se ordenan temporalmente, como en películas o comics).
- La dinámica formal: dinámicas (elementos de representación dinámicos; diversidad, contraste, etc.) o estáticas (elementos de representación estáticos; retícula del espacio, repetición, simetría, etc).

Exponer las seis variables de clasificación o definición de la imagen, ayuda a conocer todos los elementos que se toman en cuenta para separar y delimitar a las imágenes. Resulta muy importante estar consiente de estas variables para encontrar las características que diferencian a las imágenes y así detallar su estructura.



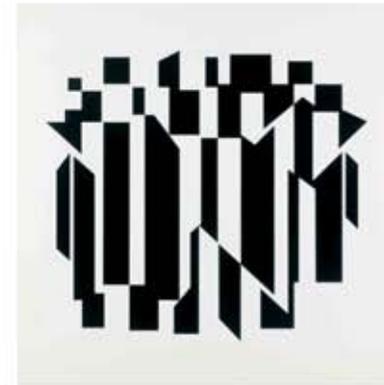
Il. 13. Arturo García, *Odaiba*, Tokyo Japón, 2013, Fotografía a color, 36 x 23 cm. Ejemplo de imagen fija (sin movimiento), estereoscópica (representa las tres dimensiones) y aislada (los elementos se ordenan simultáneamente).



Il. 14. Wikipedia, *Fotografía nocturna*, 2006, Ejemplo de imagen móvil (con movimiento).



Il. 15. Dave Gibbons y John Higgins, *Cómic Watchmen*, USA, 1986, Novela gráfica, Ejemplo de imagen secuencial (los elementos se ordenan temporalmente) y dinámica (representa dinámica con diversidad y contraste).



Il. 16. Víctor Vasarely, *Mer Caraibe*, Serigrafía en papel, Ejemplo de imagen plana (con dos dimensiones) y estática (con elementos de representación estáticos, repetición, simetría, etc.).

Un acercamiento inicial a la imagen, que exponga su cualidad para representar la realidad, implica entender los modelos de representación de la imagen, analogía y mimesis.

Arturo García

1.2.1 LA ANALOGÍA Y LA REPRESENTACIÓN

La analogía en una imagen se refiere a la semejanza que existe entre ésta y su referente, es una similitud que permite reconocer a lo que la imagen representa de la realidad. Para el autor Ernst H. Gombrich toda la representación es convencional y señala que la analogía icónica tiene un doble aspecto:

- *Espejo*: Se refiere a la característica de la representación analógica que tiende a duplicar ciertos aspectos de la realidad y registrarlos con gran riqueza visual.
- *Mapa*: Recoge información más selectiva y esquemática, por una serie de esquemas mentales de selección, que pretenden hacer más clara la representación al simplificarla. Supone una operación selectiva, que sea capaz de organizar la estructura del objeto representado.

Existen dos modelos de representación en la imagen que se han debatido y alternado a lo largo de la historia:

- Abstracción: paradigma de la analogía de la realidad.
- Mimesis: expresión simbólica de la realidad.

Los sistemas de representación pueden basarse en la abstracción o mimesis, en la abstracción la función se basa en la forma. El arte egipcio

es un buen ejemplo del modelo representativo de la abstracción, sus imágenes repetían convenciones iconográficas constantemente.

En los sistemas de representación basados en la mimesis, su ideal es imitar. En el arte griego se usaba mucho este modelo de representación, con cánones escultóricos que regulaban la proporción correcta entre altura de la cabeza y la total en las estatuas. En la mayor parte de la pintura renacentista, su éxito dependía de seguir las numerosas reglas transmitidas por el maestro a los aprendices, pretendían hacer realidad una fantasía imitativa.

Ocurrió así hasta la invención de la fotografía a mediados del siglo XIX, ésta liberó a la pintura del modelo de representación por la mimesis, porque la fotografía satisfacía mejor el duplicado exacto de la realidad. Esto supuso un corte radical.

Históricamente, también se ha identificado a la analogía con el concepto de realismo, pero la imagen realista no es solamente la que produce una imagen de la realidad, introduce otros elementos, discurso, contenido, ideología, mensaje, es decir, información transmitida por la imagen.

El observador que percibe una imagen accede inmediatamente a toda la información transmitida, Justo Villafañe explica ese proceso y lo llama la modelización icónica:

Una vez que el observador percibe la imagen accede a una realidad modelizada icónicamente... Esta noción indica la forma en que la imagen modeliza (sustituye, actúa en lugar de, interpreta...) la realidad, ya que no todas las imágenes lo hacen de igual manera. Existen en este sentido tres tipos diferentes de modelización: la representación, el símbolo y el signo, las cuales coinciden con las tres funciones de las imágenes que señala Arnheim (1976) para explicar las tres relaciones que las imágenes mantienen con sus objetos de referen-

cia y a las que a partir de ahora nos referiremos con el nombre de funciones de realidad de la imagen.²²

De acuerdo con este señalamiento, existen tres tipos de modelización icónica de la realidad:

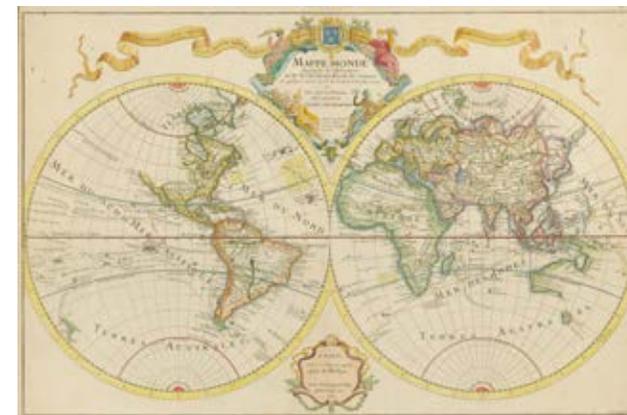
- Función representativa: la imagen sustituye a la realidad por una forma analógica.
- Función simbólica: la imagen atribuye una forma visual a un concepto.
- Función convencional: la imagen actúa como un signo, sustituye la realidad sin reflejar ninguna de sus características visuales.

Cada uno de estos tipos de modelización de icónica explica las relaciones de las imágenes con sus objetos de referencia al ser representación, símbolo o signo, y ayudan a entender, que las distintas formas de representación se adquieren a través de la analogía y mimesis. En este trabajo se seleccionaron una pintura en perspectiva de la Ciudad de México, una fotografía tomada por Gabriel Figueroa de la película mexicana: “María Candelaria”, un mapa de la Ciudad de México y un logotipo de una marca de productos mexicanos: Bimbo.

La modelización icónica de: la perspectiva, la fotografía, el mapa y el logotipo, pertenece a la función representativa, aunque mantengan distintos niveles de representación icónica, representan a la realidad de forma analógica, es por ello que su función es representativa.



Il. 17. Arturo García, *Árboles*, La Marquesa, 2013, Fotografía a color, 36 x 23 cm. Ejemplo de la imagen espejo.



Il. 18. Guillermo Delisle, *Mappe Monde*, Ejemplo de mapa.

1.3 IMAGEN MATERIAL VISUAL

La siguiente clasificación de imágenes materiales visuales, constituye una propuesta hecha por Juan Magariños de Moretin, la realizó para iniciar una discusión sobre una semiótica de la imagen visual. Él explica que “para intentar una construcción rigurosa de una semiótica de la imagen visual, [...] puede comenzarse esbozando las relaciones que constituirían el signo específico de dicha semiótica.”²³ Él utiliza para elaborar su propuesta un repertorio de operaciones cognitivas vinculadas a la semiótica de Pierce.

Antes de exponer su propuesta es importante mencionar que la semiótica es la disciplina que estudia los signos, los fenómenos comunicativos, los sentidos y las significaciones que se producen en la sociedad, en este caso una semiótica aplicada a la imagen visual significa que se basa en estudiar ese fenómeno.

Juan Magariños se enfoca al ámbito de las percepciones visuales, de modo que excluye las reflexiones de percepciones que no sean visuales y busca de esta forma aproximarse a una definición de signo, que corresponda de manera aún general a una semiótica de la imagen visual: “(Algo) Una propuesta de percepción visual, (que está en alguna relación) considerada como representación, (por algo) destinada a la configuración de una forma, (para alguien) para su valoración por el perceptor.”²⁴ Magariños designa a este tipo de percepción visual como imagen material visual. Porque la imagen material se caracteriza por requerir un soporte físico y así se admite como un objeto más en el mundo real. Esta clasificación es muy útil para esta tesis, ya que el análisis de la estructura

de las imágenes seleccionadas se caracterizan por tener un soporte físico y son objetos que forman parte del mundo real.

Juan Magariños deja establecida la diferencia entre las imágenes materiales visuales, respecto de las imágenes perceptuales, así como de las imágenes mentales. Se refiere a las imágenes perceptuales como la clase de imágenes que su percepción primaria se da por medio de los sentidos. En lo que respecta a las imágenes mentales, cita a Kosslyn para definir el concepto: “las imágenes son representaciones internas que ‘reemplazan’ o (representan) los correspondientes objetos”.²⁵

Sobre las imágenes mentales señala que, “son un objeto más del mundo exterior que puede ser percibido y que, por tanto, como todos los restantes objetos del mundo, pueden dar lugar a una o múltiples imágenes perceptuales, pueden almacenarse como transformarse en la memoria visual como una o múltiples imágenes mentales.”²⁶ Para conocer la diferencia entre las imágenes materiales y los demás objetos del mundo, Juan Magariños indica que:

La diferencia respecto a los restantes objetos del mundo consiste en la característica, señalada en su anterior definición, acerca de su capacidad para que un eventual perceptor considere a dicha imagen material como una representación, destinada a la configuración de una forma, para su valoración. En cambio, el perceptor considera a la percepción de los “restantes objetos del mundo” como información visual destinada a organizar algún tipo de comportamiento.²⁷

Conviene mencionar que la semiótica de la imagen visual propone estar al tanto de las diferentes posibilidades y de las distintas exigencias, que abarca la imagen material visual. Juan Magariños propone tres variedades de imágenes materiales visuales, basadas en las operaciones cognitivas vinculadas a la semiótica de Pierce: la imagen material visual

²³ La semiótica de la imagen visual. <http://www.archivo-semiotica.com.ar/vision.html#MODI>. Fecha de consulta: 25 de marzo del 2014.

²⁴ *Ídem*.

²⁵ <<images are internal representations that ‘stand in’ for (re-present) the corresponding objects.>>, en Kosslyn, 1996: 3. *Cit. en. Íbidem*.

²⁶ La semiótica de la imagen visual. <http://www.archivo-semiotica.com.ar/vision.html#MODI>. Fecha de consulta: 25 de marzo del 2014.

²⁷ *Ídem*.

plástica que muestra cualisignos icónicos (la forma de las cualidades), la imagen material visual figurativa que muestra sinsignos icónicos (la forma de los existentes), la imagen material visual que muestra legisignos icónicos (la forma de las normas) y una imagen material visual que sea combinación de dos o tres de las antes mencionadas.

Magariños con esto expone que la imagen material visual está vinculada a configurar una forma en la mente del intérprete. Esa configuración, que determina su forma, contiene un atractor²⁸, que corresponde a una cualidad, o a un existente o a una norma y sirve para reconocer lo que representa la imagen material visual.

Magariños explica tres tipos de atractores que corresponden a cada una de las formas representadas en las imágenes materiales visuales:

- Cualisigno – atractor abstracto
- Sinsigno – atractor existencial
- Legisigno – atractor simbólico

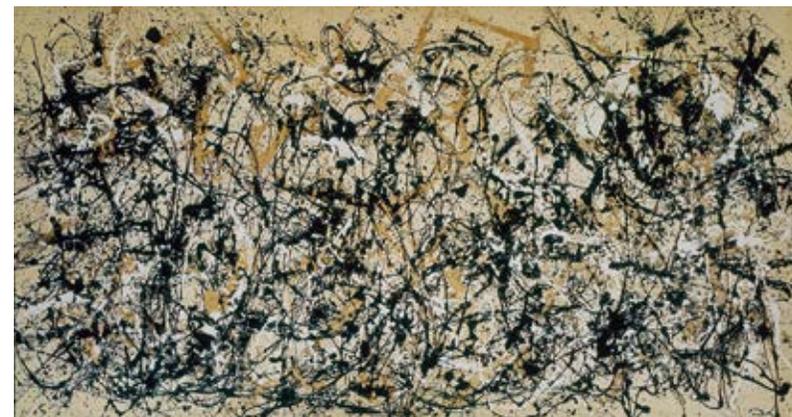
A continuación se describen los aspectos destacados por Juan Montesiños que especifican esas tres clases de imágenes materiales visuales, como modos posibles de presentación.

1.3.1 IMAGEN MATERIAL VISUAL PLÁSTICA

Para entender el cualisigno icónico, Juan Magariños se refiere a ese término como “una imagen material visual que muestre puras cualidades visuales, ya correspondan a color, a textura o a forma, sin que, en ninguno de estos casos, remita a algún existente o norma alguna.”²⁹ Él

28 Un atractor es un conjunto de formas organizadas en una imagen mental disponible, que se contrastan con una eventual percepción visual y permite así identificar las formas.

29 J., Magariños, *op. cit.*, La semiótica de la imagen visual.



Il. 19. Jackson Pollock, *Autumn Rhythm: Number 30*, 1950, Pintura, 8.9" x 17.3", Metropolitan Museum New York. Ejemplo de imagen material visual plástica.

manifiesta en resumen, que “el productor propone una percepción visual y el interprete percibe una propuesta visual cuya única relación de representación se establece respecto de determinadas sensaciones subjetivas o qualia en cuanto posibles ‘propiedades de la experiencia (en este caso, visual) consciente.’”³⁰

Las qualia son sensaciones constitutivas del atractor abstractivo, el cual se activa por la propuesta perceptual de las imágenes visuales puramente cualitativas. Algunos ejemplos de este tipo de imágenes son obras artísticas abstractas que representan alguna sensación subjetiva o algún concepto abstracto como las pinturas abstractas de Jackson Pollock.

30 *Ídem.*

1.3.2 IMAGEN MATERIAL VISUAL FIGURATIVA

Para entender el término sinsigno icónico, Magariños lo explica como “una imagen material visual que muestra una concreta analogía con un elemento visual existente.”³¹ La construcción de estas imágenes materiales las sitúa como “destinadas, a provocar, en el interprete, la acción de configurar un atractor existencial, con los componentes que posee en su memoria visual.”³²

El atractor existencial se refiere a que este tipo de imágenes remiten a reconocer objetos que existen en la realidad o pueden también ser cosas existentes en la imaginación y que permanecen almacenadas en la memoria visual del interprete. Magariños sitúa, en este caso, al sinsigno icónico donde:

... el productor propone una percepción visual y que el intérprete percibe una propuesta visual cuya fundamental relación de representación se establece como sustituto de la imagen perceptual que hubiera sido el resultado, en la retina, de una efectiva percepción o de una percepción posible y aún imposible pero imaginable.³³

Se entiende entonces que este tipo de imágenes hacen referencia a objetos conocidos, como se mencionó en las imágenes figurativas.

Unos ejemplos serían, fotografías de objetos que existen en la realidad, como de alguna calle de la ciudad de México, o algún paisaje o pinturas y dibujos de cosas como flores, océanos, barcos, etc. Incluso pueden ser de cosas imaginadas como alguna caricatura que represente algún personaje ficticio. Ejemplos: Ilustración 6, 8, 9, 14 y 18.

31 *Íd.*

32 *Íd.*

33 *Íd.*

1.3.3 IMAGEN MATERIAL VISUAL CONCEPTUAL

El tercer término legisigno icónico lo entiende Juan Magariños como “una imagen material visual que muestre la forma de determinadas relaciones ya en un determinado momento de determinada sociedad.”³⁴ Esas normas o leyes son las que se crean por medio de convenciones en una sociedad y con ellas se crean representaciones que ayudan al interprete a entender mensajes o significados almacenados en su memoria visual, corresponde al atractor simbólico que remite a esas leyes o normas.

Juan Montesinos explica que:

El productor de una imagen propone una percepción visual y el intérprete percibe una propuesta visual, cuya relación de representación consiste en la actualización de los rasgos socialmente asignados, para la comunicación de determinadas estructuras y procesos conceptuales, o hábitos y valores ideológicos. [...] Para llegar a comprenderlo se requiere además y predominantemente del conocimiento de determinada convención y de aquellas leyes o normas que actualizan la configuración propuesta. Esto reafirma el carácter simbólico o ‘conceptual’ de estas imágenes materiales visuales y su dependencia de un determinado sistema interpretativo, temporal y/o espacialmente delimitado.³⁵

Ejemplos de este tipo de imágenes materiales visuales son las señalizaciones, logotipos e íconos. Ejemplos: Ilustraciones 10 y 12.

34 *Íd.*

35 *Íd.*

1.3.4 IMAGEN MATERIAL VISUAL POR COMBINATORIA

Los tres tipos de imágenes materiales visuales mencionados anteriormente, suelen combinarse y presentarse dos de ellas o las tres en una sola imagen, es una práctica común que se combinen entre sí las imágenes materiales abstractas, con figurativas o con las conceptuales.

Un ejemplo puede ser las imágenes que se encuentran en los billetes o monedas, combinan imágenes materiales figurativas y logotipos.



Il. 20. Banco de México, *Billete de 200 pesos*, Ejemplo de imagen material visual por combinatoria.

CONCLUSIONES: CAPÍTULO 1

Una representación de la realidad, que sea visual y esté contenida en un soporte material, se traduce como imagen material visual, con la que el interprete crea un vínculo en su mente o memoria, que le permite identificar lo que representa. Son imágenes que poseen una estructura compleja, la cual depende de su grado de iconicidad, su intención de producción y su origen.

Las imágenes seleccionadas tienen una estructura compleja, por lo tanto, son susceptibles a ser analizadas como documentos que transmiten conocimiento; fue necesario buscarlas dentro del vasto número de cosas a las que se les llama imagen, para entender sus diferencias y explicar las distintas cualidades que las hacen objetos visuales que transmiten mensajes.

Se ha encontrado que todas son imágenes registradas, ya que tienen una intención, son manipulables y tienen un soporte tangible físico. Éstas representan a la realidad de forma analógica, es decir, aunque tengan diferentes niveles de iconicidad, imitan aspectos de la realidad.

Un punto importante es que todas ellas poseen una intención, que surge a partir de su producción; y para saber qué se conoce a través de ellas, es necesario observar su producción, origen e intención.

CAPÍTULO 2 – LOS LÍMITES DE LA IMAGEN COMO CONCEPTO

Si al vagar por el mundo careciéramos de visión, ¿cómo podría ser que entenderíamos dónde nos encontramos y, por lo tanto saber hacia dónde nos dirigimos? Mientras navegamos por un mar de significaciones visuales en donde la realidad es moldeada por las mismas, la lógica que ayuda a nuestra percepción a entender tales significaciones, obtiene el nombre de lenguaje visual, con el cual nuestra cognición adquiere fuerza y nos hace capaces de entender y discernir a las imágenes.

Arturo García

2.1 EL LENGUAJE VISUAL

Nuestros ojos, desde el momento en que se abren, se enfrascan en la interpretación de signos, señales, símbolos, figuraciones sin las cuales el mundo se convertiría en una tierra incógnita.

No hay un solo momento de la existencia cotidiana en que las imágenes visuales no se sitúen ante nosotros como mediadoras de nuestra limitada subjetividad y las infinitas articulaciones del mundo.

Mauricio Vitta

En un paseo cotidiano en la vida de cualquier persona del siglo XXI, ésta sale de su casa, camina por la calle y se encuentra con un sin fin de signos visuales de los cuales elige y dirige su mirada hacia aquéllos que llaman su atención o de los cuales pretende obtener información. La interpretación de dichos signos visuales delimitados por el individuo varía constantemente, porque se encuentra bombardeado por ideas que van moldeando su mundo. En la actualidad las ideas son transmitidas más frecuentemente por medio de imágenes, porque contienen una gran relación con la realidad, ya que ésta es modelo para crear una

imagen. La conexión entre imagen y realidad hace que algunas personas no se preocupen por las repercusiones que tenga sobre ellas el observar una imagen y aceptarla como real, la argucia se aplicará sobre ellas de manera directa, aún siendo que lo falso no se les presente con mucha agudeza. La falta de análisis en el lenguaje visual dirige a preguntarse si se tiene o no una identidad¹ propia o simplemente se es resultado de una falsa autenticidad que se crea por medio de las imágenes sin analizar.

Por ello es importante indagar sobre uno de los lenguajes de comunicación que ayuda al ser humano a entender su entorno, el lenguaje visual, que se refiere a la capacidad de relacionar y comprender señas, gestos y una diversidad de códigos visuales más complejos. Las gesticulaciones y movimientos corporales permiten transmitir mensajes, ya que se entienden por medio de una convención adoptada mediante códigos sociales, característica que pone en común acuerdo al emisor y al receptor, para que el mensaje sea comprendido. En ese caso, la interpretación de dichos mensajes es altamente dependiente del contexto social, cultural y temporal, por tanto dependen esencialmente de la pragmática conversacional, al aludir a las formas y estrategias utilizadas para generar una expresión comunicativa y a cómo se determina el sentido del mensaje, dado que se estudian las condiciones que lo delimitan y establecen así características generales. Ello implica referirse a la pragmática; Victorino Zecchetto explica la pragmática de la siguiente manera:

Le interesa el estudio de los diálogos conversacionales, los casos que reporta la etnolingüística y los enunciados de los medios masivos en sus diversos contextos, situaciones y circunstancias. La pragmática comparte con otras disciplinas algunos aspectos de su universo mental (por ejemplo, con la psicología, la sociología, la antropología, etc.), ya que trata de descubrir los ejes modélicos del lenguaje

¹ Por identidad me refiero al conjunto de características analizadas y asumidas, las cuales forman al individuo con respecto a la sociedad en la que se encuentra.

y –en general- del comportamiento humano comunicacional en sus realizaciones prácticas.²

Por consiguiente los códigos semióticos complejos pueden ser aprendidos y el significado no se rige exclusivamente por las leyes de la pragmática, sino que requieren de un análisis en la estructura de cada signo y en su combinación, lo cual se refiere a una dimensión sintagmática; y por supuesto el estudio se extiende hasta el conjunto de símbolos y signos explicados por un modelo teórico, es decir, la dimensión paradigmática. Ambas dimensiones conducen a la semiótica, que proporciona las diferencias entre signos que pueden ser comprendidos por humanos y animales (signos gestuales, o señas) y símbolos que son específicamente humanos (pictografías con significado propio).

La estructura de cada signo (sintagma) y el modelo teórico para entender el conjunto de signos (paradigma) forman parte de la semiótica. Ésta disciplina estudia los signos, los fenómenos comunicativos, los sentidos y las significaciones que se producen en la sociedad.

La imagen al ser utilizada como medio de expresión se encuentra dentro del lenguaje visual en el ámbito de códigos semióticos complejos, debido a que está compuesta por signos y símbolos, que son tomados de la realidad y muchas veces llevados a la abstracción. Un ejemplo de signo es la bandera o escudo nacional (Ilustración 22), ya que da identidad a una nación, la distingue de otros países, es por ello que es importante descifrar los códigos semióticos para poder entender los mensajes que transmiten ese tipo de imágenes.

Para comprender el lenguaje visual y por ende a la imagen, es necesario recurrir a los elementos que los conforman y describir sus conceptos primarios. Maurizio Vitta menciona que la facultad intelectual útil

² Zecchetto, Victorino, *La danza de los signos: nociones de semiótica general*, Ciccus-La Crujía, Buenos Aires, 2002, pp. 32-33.



II. 21, *Bandera de México*, Ejemplo de la identidad de una nación

para entender y resumir a la imagen a los conceptos primarios de la misma, así como para relacionarla con el pensamiento del ser humano:

Cuando, según describe Calímaco, Pítagoras <<rascaba la tierra y dibujaba la figura hallada por el frigio Euforbo, el primer hombre que dibujó triángulos y polígonos y el círculo de siete longitudes>>, El cuadro que acaba emergiendo es más conceptual que visual: las figuras que compone el filósofo no muestran el mundo, pero son el mundo mismo reducido a su estructura geométrica elemental –el número, el punto, la línea, las figuras planas, que explican la existencia de todas las cosas y garantizan la supremacía del pensamiento, diferenciándolas en el caos de la naturaleza.³

El indagar en el hecho de que las figuras que compone el filósofo no muestran el mundo, pero son el mundo mismo reducido a su estructura geométrica elemental, dirige al pensamiento hacia los elementos concep-

tuales (número, punto, línea, círculos, triángulos, etc.), para crear un lenguaje visual, pero que no son realmente visibles, de hecho no existen materialmente, sino que aparentan estar presentes, se utilizan para ser combinados con elementos visuales (forma, medida, color, textura, etc.), los cuales ayudan a materializar los conceptos y crean signos visuales.

La materialización de conceptos crea elementos en el mundo visible del hombre, las imágenes visuales se crean a partir de la materialización de conceptos, su estructura y organización es determinada por la intención del mensaje, es decir su diseño interviene en el propósito de comunicación. De tal manera que al interpretar una imagen es importante tomar en cuenta los elementos conceptuales que la conforman y el material visible, pero es fundamental resaltar que todos esos elementos al final quedan sujetos a la interpretación del individuo que los observa.

Es atrayente pensar en todo lo que hasta ahora se ha explicado y que conforma al lenguaje visual, los procesos que intervienen en lo relacionado a interpretar lo que se percibe a través de los ojos y que de igual manera existe una obligación a responder a las preguntas que emanan los signos y símbolos visuales. El hecho de que la imagen forme parte esencial en el desarrollo de comunicación y conocimiento del ser humano, permite también encontrar la doble finalidad en las imágenes dentro del lenguaje visual.

Como primer fin las imágenes permiten asociar mensajes socialmente útiles, que pertenecen a todas las leyes que rigen el ambiente social; los valores, las costumbres, las tradiciones, el tipo de vida de los grupos sociales, todos estos elementos son necesarios para la existencia cotidiana, porque está claro que no es posible aislarse de la sociedad a la que se pertenece si se requiere conocer para comunicar, es una característica imprescindible el utilizar la interacción con imágenes para transmitir mensajes los unos con los otros y así comprender mejor el entorno en el cual se vive.

El segundo fin de la imagen se asocia con ser un poderoso elemento de producción de realidades falsas⁴, que ayudan a aumentar el descon-

cierto en la sociedad que se deja guiar por la imagen aunque ésta transmite un mensaje falso, el crear un ejercicio recurrente que implique practicar el análisis de la imagen, desarrollaría la crítica necesaria para ver más allá de su superficie.

Es necesario poder distinguir el mensaje que transmite la imagen para poder aceptarla o rechazarla, un ejemplo lo pone Gyorgy Kepes:

En la actualidad experimentamos el caos. El despilfarro de recursos humanos y materiales, así como la canalización de casi todos los esfuerzos creadores en callejones sin salida, es prueba de que nuestra vida común ha perdido su coherencia. En el centro de este eclipse de una existencia humana saludable está el individuo, desgarrado por los fragmentos de su mundo informe e incapaz de imponer una organización a sus necesidades físicas y psicológicas.⁵

Por lo tanto si se pregunta sobre cómo se ha llegado a tal grado de inconsciencia colectiva y qué factores han intervenido para carecer de una existencia humana saludable⁶, se tomará en principal consideración el uso de la imagen como forma de comunicación comercial, entender cómo funciona la imagen, cómo crea, cómo transforma y cómo es que concreta la realidad de un ser humano cualquiera, permite conocer los diferentes usos de la misma dentro de un lenguaje visual.

Gyorgy Kepes añade un pensamiento que permite entender la importancia del uso de la imagen dentro del lenguaje visual:

El lenguaje de la visión, la comunicación óptica, es uno de los medios potencialmente más válidos de que se dispone tanto para reconciliar

Por lo tanto una imagen que transmita un mensaje falso, significa que representa un mundo inventado.

5 Kepes, Gyorgy, *El lenguaje de la visión*, Ediciones infinito, Buenos Aires, Argentina, 1976, p. 21

6 Una existencia humana saludable, implica que una persona sea analítica, crítica, coherente, y responsable, lo que le otorga poder decidir por sí misma a lo largo de su existencia y a su vez organizar sus necesidades físicas y psicológicas.

al hombre con su conocimiento como para volverlo a plasmar en un ser integrado. El lenguaje de las imágenes está en disposición de difundir el saber con mayor eficacia que la mayoría de los restantes medios de comunicación.⁷

De acuerdo a este pensamiento el uso de imágenes es capaz de transmitir el saber con mayor eficacia, por lo tanto se puede disponer de ellas para ayudar a resolver el caos o también para seguir aumentándolo. La pregunta es ¿Cómo se puede comprender a la imagen, y adentrarse en el mundo de las significaciones visuales para entenderla como documento que transmite conocimiento?

Si nos planteamos el hecho de subsistir una vida y a la cual podemos encontrarle un sentido, ¿nos será más fácil si día con día utilizamos significaciones visuales como medio que nos permita expresar lo que queremos ser, o lo que somos? Pero cómo manifestarlo, si lo que nos ha llevado a realizarlo radica en el hecho de confrontar la realidad misma creada por las significaciones visuales. Tal efecto es el que causa la imagen, la cual nos ayuda a comprendernos y para poder a su vez utilizarla, necesitamos saber lo que significa.

Arturo García

2.2 NOCIÓN DE IMAGEN

La imagen como comunicadora de significados cuenta con un valor auténtico sin importar su tipo ni contexto. Es significativa en sí misma porque ha sido creada por seres humanos cuyo pensamiento y entendimiento se basa en el lenguaje, del cual parte el mundo de significaciones creadas necesariamente para plantear convenciones y generalizar conceptos, lo que en definitiva ayuda a llevar una vida en donde existan

7 G., Kepes, *op. cit.*, p. 16

las relaciones de los unos con los otros, donde exista comunicación. Si se parte de que la imagen es comunicadora de convenciones y conceptos generalizados, entendibles e interpretables por cualquiera que posea visión, se ubicará su significado en representación del mundo.

Sin embargo, la definición de imagen puede diferir de representación del mundo, porque ésta no sólo representa lo real, sino también aquello que no lo es. Fernando Zamora menciona que “En el entorno ideológico hebreo la imagen material está cargada de sentidos negativos”⁸, esta afirmación es producto del análisis de distintos vocablos referidos a la imagen, tomados del trabajo de Alain Besançon en *L’image interdite*. Zamora expone que:

Una treintena de vocablos hebreos afines a la noción de “imagen” tienen significados como: “vanidad”, “nada”, “mentira”, iniquidad” (en hebreo ven); “inmundicias”, “excrementos” (gillulim); “soplo”, “cosa vana” (hevel); “mentiras”; “abominación” (to-evah)... El denominador común a todas estas nociones es la implicación de falsedad y engaño.⁹

Abordar a la imagen como falsedad, conduce que el significado de la imagen implique representación del mundo como un engaño. Por otra parte, Lourdes Roca compara diferentes términos:

... resulta interesante que frente a los términos que se refieren a la imagen en un buen número de idiomas occidentales como el francés, el italiano, el inglés, el portugués, el catalán o el español, donde encontramos la procedencia de la palabra del latín *imago*, *imaginis* (representación, retrato, de la familia de *imitari*) en alemán encon-

tremos para referirla un vocablo como *bild*, cuyo significado remite más bien a construcción o formación.¹⁰

Ambas acepciones de imagen como representación o imitación y construcción o formación se ajustan al interés de esta tesis, porque lo que se entiende por imagen es resultado de un proceso de reproducción y se aborda como resultado de una construcción en la que participan procesos de apreciación, recopilación, análisis y resignificación, la imagen es una forma de experimentar y entender la realidad. Lourdes Roca propone:

... abordar a la imagen como construcción; una construcción que significa, que expresa, que comunica, y que, por lo tanto, se encuentra sujeta a una interpretación. Como resultado de la creación humana, responde a capacidades aprendidas socialmente, de ahí la importancia de analizarla por su valor histórico y epistémico.”¹¹

La imagen es un medio que sirve para expresar ideas, pensamientos, emociones, en general todo tipo de información; su importancia radica en que comunica y se puede conocer a través de ella. El estudio de los distintos tipos de mensajes ayuda a entender los procesos sociales que intervienen en cada uno de ellos, ya que son evidencias de una función intelectual compleja como lo es el uso de las imágenes en la comunicación visual. La imagen al transmitir mensajes, muestra distintas maneras de pensar y a su vez representa la realidad de distintas formas, que después de años sobreviven materialmente, se convierten de inmediato en objetos de interés para la investigación y a su vez en documentos que transmiten conocimiento. Es por eso, que la imagen al usarla como medio que representa una realidad falsa da valor a lo fútil. La publicidad muchas

8 Zamora, Fernando, *Filosofía de la imagen: Lenguaje, imagen y representación*, Espiral, ENAP, UNAM, México, p. 111

9 *Ídem.*

10 La imagen como fuente: una construcción de la investigación social <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n37/lroca.html#3>. Fecha de consulta: 13 de noviembre del 2013.

11 *Ídem.*

veces utiliza a la imagen para aumentar las ventas con mensajes falsos y como medio para persuadir, y de esa forma dar un excesivo valor a objetos comunes.

Se retoma la pregunta planteada al final del punto anterior, sobre de qué manera se puede asimilar a la imagen como documento que transmite conocimiento, y con lo escrito en el párrafo anterior se entiende que la imagen forma parte del mundo en el que el ser humano vive, con la cual transmite distintos mensajes de su entorno, espacio, cultura, historia y manera de vivir. De esta manera es posible comprender la importancia de la imagen en función de la experiencia cotidiana y también de su versatilidad comunicativa.

No basta con saber que las imágenes tienen varias aplicaciones para comprender sus mensajes, también se requiere de una voz interna crítica que se pregunte sobre el porqué de sus significaciones, para que de esta manera se adopte una postura crítica como herramienta inexorable de la vida, que guíe al individuo a analizar las imágenes con las que se encuentre para dar respuesta sobre su significado. Tal vez, así, se podrán identificar los distintos tipos de mensajes, ya sea que pertenezcan en su mayor parte a la realidad o a un mundo ficticio y se aplique sobre ellos una crítica acerca de lo que se ve antes de asumirlos.

Por medio de los distintos lenguajes comprendemos nuestro entorno, conforme aprendemos a utilizarlos en conjunto, nos resulta más sencillo entender las convenciones que nos ayudan a seguir avanzando en el aumento de nuestro conocimiento. Continuamente los utilizamos para trazar nuestra historia dentro del mundo, constantemente combinamos imagen, texto y palabra, para desarrollar y relacionar así nuestra intuición desde los distintos lenguajes, por eso resulta importante encontrar la relación entre palabra articulada, escrita e imagen.

Arturo García

2.3 PALABRA E IMAGEN

¿De dónde proviene la imagen visual? Hacer esa pregunta implica pensar en la necesidad que originó la creación de imágenes, y ello remite a reflexionar sobre lo que motivó a los primeros creadores, ¿aquellos se inspiraron en preservar un recuerdo y dibujaron, trazaron o juntaron colores para crear formas que representaran su manera de entender la realidad? o ¿tal vez lo que los motivó no se encuentre en la preservación de un recuerdo que expresara su visión sobre algo, quizá su creación se basó simplemente en comunicar o enseñar a los demás? Encontrar el motivo que originó la creación de imágenes permite acercarse a los primeros vestigios que forman parte del lenguaje visual.

Regis Debray expone una idea sobre el origen de la imagen, inicia con un concepto que él llama eidólón arcaico, que “designa el alma del difunto que sale del cadáver en forma de sombra intangible, su doble, cuya naturaleza tenue, pero aún corpórea, facilita la figuración plástica.”¹², habla acerca de ese término para poner ejemplos sobre el alma como una imagen intangible, remite a la obra *Alcestes* de Eurípides como ejemplo: “Los ceramistas atenienses representan a veces el nacimiento de la imagen bajo las especies de un guerrero en miniatura que

¹² Debray, Regis, *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en occidente*, Paidós, Barcelona, 1994. p. 21

sale de la tumba de un guerrero muerto en combate, la más hermosa de las muertes.”¹³, sobre ello Regis Debray expone lo siguiente:

La imagen atestiguaría entonces el triunfo de la vida, pero un triunfo conseguido sobre la muerte y merecido por ella. Y que no se crea en el orden del símbolo, tiene un origen más puro que el más grosero de lo imaginario. El cadáver les presta un mantillo común. Signo viene de sema, piedra sepulcal. Sema cheein, en Homero, es levantar una tumba. El signo al que se reconoce una sepultura precede y funda el signo de semejanza. La muerte como semáforo original parece hallarse muy lejos de nuestras semiología y semántica, pero si se ahonda un poco en la ciencia de los signos, se exhuma el barro cocido, el gres esculpido y la máscara de oro. La estatua, cadáver estable, y vertical que, de pie, saluda desde lejos a los transeúntes, nos hace señas, nuestras primeras señas-signos. Debajo de las palabras, las piedras. La semiología para que pudiera comprenderse, ¿sería obligada algún día de volver de los actos de habla a los actos de imagen y, por lo tanto, a la carroña humana?¹⁴

La idea expuesta por Debray, la imagen atestigua el triunfo de la vida, un triunfo conseguido sobre la muerte y merecido por ella, conduce a creer que lo que motivó la creación de cierto tipo de imágenes fue la muerte, para tomarlas como herramientas que permitan continuar existiendo y a su vez permanecer con vida.

Las imágenes comprendidas desde esta perspectiva brindan un panorama en el cual se concibe a la imagen como permanencia, muchos ejemplos de primeros vestigios este tipo surgen de las culturas más antiguas que dedicaron sus imágenes artísticas a los muertos. Un ejemplo son las efigies de los emperadores egipcios, personas que en vida eran dueñas de un poder lo suficientemente grande para que, ocurrida su muerte, éstas no quedaran en el olvido. En ellos surge esa intención de crear

13 *Ibidem*, p. 22

14 *Idem*.

imágenes, para trascender por el hecho inevitable que es la muerte, el preservar la esencia, extender esos parámetros por medio de la imagen, de ese modo buscaban sobrepasar los límites que impone la muerte.

¿Pero cuál es la posición de la palabra, comparándola con la idea propuesta por Debray? Como punto inicial la palabra se usa para comunicar, al igual que la imagen, pero la cuestión ahora es sobre la necesidad de uso de palabra y la diferencia que surge al compararla con las imágenes que se conciben como permanencia. La palabra, entendida como discurso, da comienzo a la comunicación, ayuda a mostrar cómo se piensa, permite iniciar con ideas; dar un primer acercamiento, implica comprender la palabra como el nacimiento de una idea y la imagen, asimilada como permanencia, ayuda a preservarla. Visto de esa manera sería una diferencia entonces entre palabra e imagen, entre discurso y representación.

Pero aunque se desee iniciar la comunicación de una idea a través del discurso, la palabra o el lenguaje verbal, existe de igual forma una intención, un sentido, un matiz por medio de gesticulaciones y movimientos corporales, lo cual crea un vínculo que permite estrechar la relación entre lenguaje verbal y lenguaje visual, entre palabra e imagen, entre “nacimiento” y “permanencia”. Fernando Zamora explica muy bien este punto sobre la relación entre lenguajes argumentando que “tanto en la comunicación como en el pensamiento, y tanto en la representación como en la expresión se recurre a distintos vehículos significantes que en cada ocasión conforman un todo unificado.”¹⁵

Por lo tanto cómo encontrar la unión entre palabra e imagen, bajo la idea de Regis Debray el surgimiento de la imagen por la muerte, R.D. conduce a pensar en la imagen desde otra lógica, la lógica de la presencia-ausencia.

Fustel de Coulanges: <<Posiblemente fue a la vista de la muerte cuando el hombre tuvo por primera vez la idea de lo sobrenatural

15 Zamora, Fernando, *Filosofía de la imagen: Lenguaje, imagen y representación*, Espiral, ENAP, UNAM, México, p. 73

y decidió esperar más allá de lo que veía. La muerte, que fue el primer misterio, pone al hombre en el camino de los otros misterios, eleva su pensamiento de lo visible a lo invisible, de lo pasajero a lo eterno, de lo humano a lo divino. >> Posiblemente fue a la vista de la muerte cuando, un día, el *faber se vio sapiens*...¹⁶

Debray presenta con esto la idea de que posiblemente a partir de que el hombre estuvo consciente de la muerte, pasó de utilizar objetos para crear herramientas y sobrevivir en su entorno, a ser además capaz de concebir, transmitir y aprender conceptos abstractos que le permitieron, inventar, aprender y utilizar estructuras lingüísticas complejas. De manera que conlleva a pensar, que la imagen surgió debido a la capacidad que generó el hombre para utilizar signos y símbolos, y con ellos representar una cosa ausente para preservarla. La capacidad para utilizar símbolos y con ellos representar una cosa ausente, permite por lo tanto crear una representación mental a la que una persona le asigna un significado, de esta manera la unión entre palabra e imagen, se da al utilizar un sistema en común de símbolos (palabras) para explicar el significado de la representación. Conocer las representaciones de las cosas ayuda a pensar en ellas (imágenes) y en sus cualidades, y a recordarlas para comunicar a través de palabras sin necesidad de tenerlas presentes, continuamente se requieren la una de la otra, tanto la palabra como la imagen, se complementan entre sí.

El razonamiento expuesto por Debray se encuentra ligado a que las imágenes han hecho entrar a los hombres en un sistema de correspondencias simbólicas, donde la principal característica consiste en hacer presente lo ausente. Él lo expresa de la siguiente manera: “Representar es hacer presente lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino

reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carencia, aliviar una pena.”¹⁷

Esta manera de entender a la imagen no es la única que permite expresar la manera en que la palabra y la imagen logran comprenderse la una a la otra. La necesidad que existe de crear arte, de la cual surgen imágenes visuales que dan permanencia a los pensamientos, ideas que generan los artistas y expresan con ellas su imaginación y su manera particular de pensar. Ver este tipo de imágenes no es sencillo y requiere de una mirada diferente, una que indague en el conocimiento previo sobre el arte para poder entender los mensajes dentro de esa representación de la realidad. A lo largo de la historia del arte, el creador de imágenes, ocupa técnicas de fabricación, efectos de estilo y escuela; la iconología¹⁸ se ocupa del aspecto simbólico de las obras, ya sea al explicar la imagen por su dimensión intelectual o mediante un análisis interno de las formas; la historia del arte trata sobre las influencias, características distintivas, la evolución y del sitio de las imágenes en la sociedad a través del tiempo.

Es importante por eso resaltar que las imágenes y sobre todo las artísticas requieren de una experiencia práctica mirando alrededor, de no ser así simplemente se especularía sobre el significado de tales imágenes. En muchas ocasiones se usa la palabra o lenguaje articulado como herramienta para describir una imagen, es aquí en donde interviene nuevamente la palabra, como lenguaje que permite comprender a la imagen. Fernando Zamora expone la manera en que Roland Barthes

17 *Ibidem*, p. 34

18 Erwin Panofsky es el fundador de la iconología como disciplina académica: “El descubrimiento y la interpretación de estos valores <simbólicos> (que con frecuencia ignora el propio artista y que incluso puede ser que difieran de los que deliberadamente intentaba éste expresar) constituye el objeto de lo que podemos llamar <iconología> en contraposición a <iconografía> [el sufijo <grafía> deriva del verbo griego *graphein* -escribir-; implica un método puramente descriptivo, y a menudo incluso estadístico. En consecuencia, la iconografía constituye una descripción y clasificación de las imágenes.” en Panofsky, Erwin, *El significado en las artes visuales*, Alianza, Madrid, 2008, p. 50

formuló que la palabra es una obligación para la lectura de una imagen, porque implica verbalizarla. “En la lectura de una fotografía, por ejemplo, interviene de un modo o de otro una verbalización por parte del espectador. Pero no sólo eso, sino que toda percepción es categorizada y está mediada por el discurso ...”¹⁹

Pensar que toda percepción es categorizada y está mediada por el discurso, implicaría aceptar que toda significación proviene de la palabra y que por lo tanto el lenguaje visual está sometido al habla. Pero como se ha explicado, la palabra y la imagen son lenguajes distintos, traducibles entre sí cuando se desea explicar un lenguaje con el otro, pero ninguno es superior al otro.

Para entender mejor esta idea, Fernando Zamora ayuda a comprender que “el sentido de una imagen no consiste en que ésta ‘contiene’ enunciados o palabras que se ‘traducen’ a términos visuales. Pues la imagen significa a su manera y por sí misma, no como una ilustración de ideas formuladas discursivamente.”²⁰

Se ha expuesto que la imagen funciona, al igual que la palabra, para transmitir conocimiento y expresar ideas, las cuales se comprenden usando los dos lenguajes: tanto símbolos o signos transmitidos por imágenes como conceptos por palabras. Al utilizar ambos lenguajes en conjunto, se aprovecha su transmisión simbólica, lo que permite entender que la palabra complementa a la imagen y viceversa.

2.4 LA CORRESPONDENCIA ENTRE TEXTO E IMAGEN

Al igual que la palabra y la imagen, el texto funciona para comunicar, expresar ideas y transmitir conocimiento, éste puede ser considerado

19 Zamora, Fernando, *Filosofía de la imagen: Lenguaje, imagen y representación, en la obligación del lenguaje discursivo*, Espiral, ENAP, UNAM, México, p. 75

20 *Ibidem*, p. 78

dentro de una clasificación de las imágenes, porque es visible, debe verse para poder leerse y comprenderse.

El lenguaje escrito requiere además de poderse ver, requiere de concentración, porque es una actividad que se realiza en su mayoría de manera individual y exige un esfuerzo intelectual, tal vez sea por esa razón que la imagen visual actualmente es más utilizada, Fernando Zamora explica que “la imagen visual ha ido desplazando a la palabra articulada (sobre todo a la palabra escrita). Razones de Estado e intereses económicos han contribuido a ello: se prefiere a masas que vean mucho y miren poco; que contemplen mucho y que lean poco o nada.”²¹ Este pensamiento de F.Z. coincide con el de muchos otros estudiosos de la imagen, incluso con esta tesis, pero también es importante mencionar que aunque la imagen visual sea más recurrida actualmente no quiere decir que sea superior al texto y tampoco quiere decir que no exija esfuerzo intelectual.

Para ello es importante rescatar la reflexión de F.Z., que indica su duda a que un sólo medio o lenguaje aplaste o reemplace a los demás:

... es muy dudoso que un solo medio aplaste a los demás. Más que el advenimiento de una cultura visual, en donde todo se muestre o se presente por medio de imágenes cada vez más seductoras, lo que nos espera es una cultura multimedial, en donde palabras, imágenes, música, ruidos, texturas, etc. se conjuguen en distintas combinaciones. Somos seres verbo-visuales, sí, pero ello no implica desconocer que también somos seres táctiles, móviles, musicales o gestuales.²²

Esta reflexión da pauta a pensar en que la función de los lenguajes en conjunto fortalecen el aprendizaje y la existencia del ser humano.

De manera que lenguaje escrito al formar parte importante de la comunicación en la sociedad y en conjunto con la imagen visual, se utiliza como complemento del lenguaje visual, que funciona para expli-

21 *Ibidem*, p. 99.

22 *Ídem*.

car el significado de los mensajes en las imágenes. No resulta extraño que la palabra escrita complementa a la imagen, W.J.T. Mitchell indica que las palabras significan “imágenes mentales” que han sido impresas en cada individuo por su experiencia con los objetos:

Por esta razón tenemos que pensar en una palabra (por ejemplo, “hombre”) como una “imagen verbal” eliminado el doble del original que representa. Una palabra es una imagen de una idea y una idea es una imagen de una cosa, una cadena de representación que puede ser representada mediante la adición de otro enlace al boceto del modelo empírico de la cognición.²³

La palabra escrita se considera como un lenguaje que ha progresado, ya que su evolución sucedió a través de la impresión original de un objeto, que se tradujo a una imagen mental y se pasó a una palabra. W.J.T. Mitchell explica que “La historia de la escritura se cuenta regularmente como una historia de progreso de la primitiva imagen-escritura y el lenguaje de signos gestuales de los jeroglíficos a la escritura alfabética.”²⁴

La escritura se encuentra ligada a la imagen, la interacción entre ambos lenguajes es muy cercana, el texto remite a la imagen y viceversa, Mitchell es claro en ese aspecto “La escritura es el medio en el cual la interacción de la imagen y el texto, la expresión pictórica y verbal, esboza en los tropos de ut pictura poesis y la “hermandad” de las artes,

23 <<On this account we are to think of a Word (such as “man”) as a “verbal image” twice removed from the original that it represents. A word is an image of an idea, and an idea is an image of a thing, a chain of representation that may be depicted by adding another link to the sketch of the empirical model of cognition.>>, en W.J.T., Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology* [Iconología: Imagen, Texto, Ideología], University Chicago Press, United States, 1987, p. 22

24 <<The history of writing is regularly told as a story of progress from primitive picture-writing and gestural sign language to hieroglyphics to alphabetic writing.>>, W.J.T., Mitchell, *Picture Theory* [Teoría de la imagen], The university chicago press, United States, 1994, p. 113

parece ser una posibilidad literal. La escritura hace al lenguaje (en el sentido literal) visible (en el sentido literal).²⁵

Se entiende que la escritura es un lenguaje que hace visible a la palabra articulada, permite documentarla a través de textos escritos, la convierte en imagen visual, esto significa que posibilita pasar de un tipo de signo a otro, del lenguaje articulado, al lenguaje escrito y por lo tanto a la imagen.

W.J.T. Mitchell expone un ejemplo que permite entender la sucesión de la imagen a la palabra escrita:

La progresión es ahora de la imagen al “pictograma” relativamente esquemático de expresión por signos fonéticos, una secuencia puede verse complementada por la inserción de un nuevo signo intermediario, el jeroglífico o “ideograma”: Imagen = Pictograma = ideograma = signo fonético.²⁶

Esta idea la explica Mitchell al ilustrar el movimiento de un signo a otro, como una historia ilustrada en el desarrollo del sistema de escritura. De esta forma se puede comprender la relación estrecha que existe entre palabra escrita e imagen.

25 <<Writing is thus the medium in which the interaction of image and text, pictorial and verbal expression, adumbrated in tropes of ut pictura poesis and the “sisterhood” of the arts, seems to be a literal possibility. Writing makes language (in the literal sense) visible (in the literal sense).>>, en *Ídem*.

26 <<The progression is now from picture to a relatively schematic “pictogram” to expression by phonetic signs, a sequence that may be fleshed out by the insertion of a new, intermediary sign, the hieroglyph or “ideogram”: Picture = Pictogram = ideogram = phonetic sign.>>, *Ibidem*, p. 27

CONCLUSIONES: CAPÍTULO 2

Se señaló a lo largo del capítulo, que el lenguaje visual es la capacidad de relacionar y comprender códigos visuales, ya sean signos gestuales, señas, e imágenes visuales, las cuales forman parte esencial de la cultura visual, porque son un medio de comunicación muy recurrente. La imagen visual se utiliza para fines muy variados, ésta puede tratarse de un medio que aumente el conocimiento de un individuo o que lo persuada a adoptar ideologías o modas pasajeras.

El uso de las imágenes visuales en una sociedad, depende de sus diseños o estructuras en las que se represente, imite, construya o forme a la realidad, ya que por medio de ella se aprecia, recopila, analiza y resignifica lo que se experimenta y entiende de la realidad. La imagen visual es importante dentro de la comunicación visual, porque se utiliza para reunir experiencias y materializar conceptos, que se disponen para comunicar.

Uno de los autores mencionados, Regis Debray, conduce a comprender a la imagen visual de una forma particular, como permanencia bajo una lógica de presencia-ausencia, como una herramienta que atestigua un triunfo conseguido sobre la muerte, ya que permite extender la existencia de una idea o cualquiera que sea el mensaje que transmita la imagen. La aportación de R.D. se aplica a las imágenes que fueron creadas para los muertos y no necesariamente todas tienen que ajustarse a esta lógica, porque muchas de ellas surgen por otros motivos, como representaciones para comunicar algún acontecimiento o como traducciones del lenguaje articulado o textual y aunque esas imágenes permanezcan durante muchos años, no quiere decir que hayan sido producidas con el afán de preservar algo con vistas a desaparecer.

Y con respecto a los lenguajes articulado, textual y visual, se mencionó a Fernando Zamora, el cual señaló que el sentido de una imagen no consiste necesariamente en traducir palabras a términos visuales, las imágenes tienen un significado en sí mismas, porque son vehículos con significación y al igual que las palabras en el lenguaje articulado y

el texto en el lenguaje escrito, son canales que permiten comunicar de distintas maneras, aunque se explicó que el texto y la imagen comparten la característica de ser visibles. Fernando Zamora apunta que la relación entre lenguajes es estrecha, continuamente se complementan entre sí.

No resulta extraño que las imágenes remitan a palabras o a textos, ya que son lenguajes que se comprenden y se traducen constantemente, W.J.T. Mitchell también aclara que la palabra, el texto y la imagen, forman una cadena de representaciones, porque el texto escrito permite documentar a la palabra articulada mediante imágenes abstractas.

En todo caso se llega a la conclusión de que al mirar una imagen, se accede a un conjunto de significaciones, que se pueden traducir a palabras o a un texto y que permiten, de esta manera, fragmentar la estructura de la imagen visual para comprender mejor la información que contiene o el conocimiento que transmite.

CAPÍTULO 3. LA APORTACIÓN DE LA IMAGEN AL CONOCIMIENTO

Para desarrollar una reflexión que permita analizar la estructura de las imágenes materiales visuales seleccionadas y que ayude a comprender el conocimiento que éstas transmiten, se utilizarán distintos términos que fueron explicados en los capítulos anteriores. Se hará un análisis formal de las imágenes, para entender su contexto, y se abordarán con el método propuesto por Erwin Panofsky para encontrar el significado en una obra de arte, en su libro *El significado de las artes visuales*. A la vez se expondrá la conclusión de Hans-Georg Gadamer sobre la imagen para describir la relación que tiene el hombre con la imagen y de esa forma explicar la intención de las imágenes seleccionadas.

3.1 LA RELACIÓN DEL HOMBRE CON LA IMAGEN

En los capítulos anteriores se expuso que existen distintos tipos de imágenes y que todas son producto del ser humano, algunas de ellas son visuales y otras son mentales; las primeras se usan para comunicar, ya que contienen significaciones que remiten a objetos o experiencias de la realidad, también pueden ser a la vez objetos, si tienen un soporte físico que las haga parte del mundo real. Una característica importante es que forman parte del lenguaje visual y el ser humano se identifica por utilizar lenguajes para comprender su entorno, por lo tanto las imágenes materiales visuales forman parte de una experiencia esencialmente humana.

La relación del hombre con la imagen material visual es muy estrecha, dicha imagen es un medio que éste utiliza constantemente para comunicar distintos tipos de información, y la complejidad en una imagen material visual aumenta cuando se utiliza como expresión artís-

tica (Figura 1 y Figura 3), este tipo de imágenes contienen no sólo información accesible para cualquier espectador como los elementos visuales, forma, color, medida, textura, etc. Sino que incluyen también valores simbólicos que son puestos por el autor y que indican su estilo, época, motivo y cultura.

Hans-Georg Gadamer fue un filósofo que utilizó la ontología¹ y la fenomenología² para abordar el estudio de la imagen y de la experiencia estética. Para Gadamer, una obra de arte además de incluir valores simbólicos que son puestos por el autor, es una experiencia de sentido y significado; por lo tanto el arte visto de esta manera no es sólo un objeto, la imagen artística es también una construcción de sentido.

Gadamer propone mirar a la imagen visual como una forma que construye sentido y que remite a tener una experiencia hermenéutica.³ Es decir, que la imagen construye una representación de la realidad sin mediaciones y al verse, se interpreta. “La representación del arte implica esencialmente que se realice para alguien, aunque de hecho no hay nadie que lo oiga o que lo vea.”⁴ Esta reflexión de Gadamer no sólo aplica a las artes plásticas o visuales que crean imágenes materiales para que sean expuestas y que haya interpretes de tales expresiones artísticas, también aplica para la música, la arquitectura y etc. Las artes se realizan para que se contemplen y se interpreten, por ejemplo: puede ser que alguien quiera realizar una obra para si mismo, pero si alguien más la llega a

1 La ontología significa el estudio del ser (del griego = estudio y *ontos* = lo que es del verbo *einai* = ser), y denomina la parte principal de la metafísica: la que hace referencia al estudio del ser en general.

2 La fenomenología es el método de investigación descriptiva de lo que la experiencia ofrece, penetrando en los distintos aspectos e implicaciones en profundidad del objeto, o, más bien, de su ausencia.

3 La hermenéutica es la teoría general de la interpretación.

4 Gadamer, Hans-Georg, trad. Cast. *Verdad y método*, Ediciones Sígueme Salamanca, 2005, p. 154.

escuchar, a ver o a percibir, aplicará una interpretación. “Toda representación es por su posibilidad representación para alguien.”⁵

La relación del hombre con las imágenes materiales visuales radica en gran medida, como se expuso en el capítulo 1⁶, en la función que se les quiera dar, ya sea como propaganda, publicidad, o para transmitir datos, mensajes religiosos, ideológicas, etc. Esta relación es análoga a la que tiene con el texto o con los vocablos, todos son elementos que constituyen a los lenguajes; como la imagen a el visual, el texto a el escrito y la palabra a el articulado. Por lo tanto, hay una conexión directa entre el hombre con la imagen material visual, el lenguaje visual y su manera de expresar el mundo que lo rodea.

En otras palabras, la conexión consiste en que el hombre utiliza a la imagen material visual como medio que representa su manera de percibir o entender el mundo, y a su vez le permite transmitir esa representación a otros seres humanos, que sean capaces de comprender lo que se percibe por medio de la interpretación.

3.1.1 LA INTENCIÓN

Para explicar la intención de las imágenes seleccionadas, es preciso volver a Gadamer, para quien en esencia, la imagen es finalmente una idea, una idea como sentido y que el significado se conforma por la representación de la realidad temporal. Es una idea que surge como comunicación en el acontecer del mundo y determina lo que es.

La imagen comprendida desde la perspectiva de Gadamer, se resume como un proceso que tiene ser o que existe en el mundo y que no puede comprenderse como un objeto que es producto de una consciencia estética, completamente subjetiva, “... sino que su estructura ontológi-

5 *Ibidem*, p. 152.

6 Ver, Capítulo 1, *la genealogía de la imagen*.

ca es mucho más aprehensible, si se parte de fenómenos como el de la representatio. La imagen es un proceso óptico; en ella accede el ser a una manifestación visible y llena de sentido.”⁷ Rafael García Pavón explica lo que finalmente Gadamer transmite:

... el volver a las cosas mismas, el volver a relacionar el pensamiento con la vida del mundo actual, no puede hacerse desde el sujeto, sino desde lo que fundamenta ópticamente a este sujeto y le permite incluso ser sujeto, no sólo su energía, su movimiento, sino la configuración de sentido que hace simultáneo, presente la unidad temporal del ser a la persona.⁸

El ser humano configura sentido con las imágenes materiales visuales, es decir representa la realidad de la época en la que surgieron. La intención de las imágenes materiales visuales seleccionadas (de la Figura 1 a la Figura 4), configuran parte del pensamiento de los autores de esas imágenes y su intención se halla en su uso como medio para transmitir información, implican distintos modos de ver y percibir la realidad, las imágenes seleccionadas presentan ideas que son determinadas por su uso.

En el caso de la Figura 1, es una perspectiva de la ciudad de México aproximadamente del año 1820, la intención de esa imagen fue la de representar a la Ciudad de México con edificios y plazas similares a las de Europa de esa época y aportar una interpretación de las chinampas bajo una visión europea. Actualmente esa intención ha cambiado de ser sólo una interpretación de la ciudad de México en versión europea, a convertirse también en un documento del pintor y de su estilo.

En la intención principal de la Figura 2, fotografía hecha por Gabriel Figueroa para la película de “María Candelaria” del año 1943, fue la de promocionar la película con un Still que ofreciera un pequeño acercamiento a los protagonistas y a la trama. Actualmente esa intención

7 H.G., Gadamer, *op. cit.*, p. 193.

8 La imagen o el ser como presencia. <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n26/rgarcia.html#rg>. Fecha de consulta: 14 de enero 2014.

no ha cambiado drásticamente, ya que se sigue utilizando para remitir a la película y para divulgarla como herencia cultural, aunque sea ya una película conocida.

En la Figura 3, la intención del plano general de la Ciudad de México aproximadamente del año 1866, su intención fue la de generar un mapa que contuviera información de la ciudad, para guardar un registro de los cambios hechos y de posteriores mejoras, ya que contiene información de agricultura, comercio, población y geografía. Actualmente su intención se encuentra en los cambios que se pueden observar de la ciudad desde esa época hasta la actual y también es un documento que permite estudiar la historia de la cartografía de la ciudad.

La figura 4 es la imagen de marca o logotipo de la empresa mexicana de pan Bimbo. La creación del primer logotipo para esa empresa fue del año 1943, pero la figura 4 corresponde a la imagen corporativa que utiliza la empresa desde el año 2003 hasta el actual. La intención de esa imagen constituye una identificación de la marca, que se diferencie y ubique por sobre otras marcas, que sea reconocible fácilmente, que transmita la actividad y servicios que ofrece la empresa, actualmente esa intención continúa e incluso se ha reforzado al ser una marca exitosa y reconocida a nivel mundial.

3.2 EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN COMO DOCUMENTO QUE TRANSMITE CONOCIMIENTO

Para iniciar con este punto es necesario mencionar la gran aportación de Erwin Panofsky al análisis de las imágenes visuales, que desarrolló en su libro *El significado de las artes visuales*. Esta tesis se apoyará en sus hallazgos para obtener un análisis más completo, en conjunto con varios de los puntos desarrollados a lo largo de los capítulos anteriores.

Panofsky expone que un análisis de la obra de arte se puede describir en tres niveles:

1. El primero es la significación primaria o natural, subdividida en significado fáctico o expresivo. Se refiere a describir las formas puras u objetos representados, incluso la expresión que se refleja en los rostros o en los movimientos de la figura, se trata de un significado inmediato, accesible a cualquier observador.
2. El segundo es la significación secundaria o convencional, se refiere a identificar las alegorías que correspondan a la iconografía y con ello describir las intenciones que el autor pretendió representar y transmitir con su obra.
3. El tercero es la significación intrínseca o contenido, se realiza con una investigación que revele el significado profundo de la obra, pueden ser valores escondidos por el autor o que han sido sugeridos por él, o también se refieren a valores simbólicos que representan involuntariamente a su época, afares culturales, o tendencias de la mente humana.

En el siguiente cuadro sinóptico Erwin Panofsky resume su propuesta e indica que "... debemos tener presente que las categorías claramente diferenciadas, en este cuadro, parecen designar tres esferas independien-

tes de significación, se refieren en realidad a los diferentes aspectos de un fenómeno único, o sea la obra de arte como una totalidad.”⁹

Objeto de interpretación	Acto de interpretación	Bagaje para la interpretación	Principio correctivo de la interpretación (Historia de la tradición)
I. Asunto <i>primario o natural</i> : a) fáctico, y b) expresivo, que constituyen el universo de los motivos artísticos.	<i>Descripción pre-iconográfica</i> (y análisis pseudoformal).	<i>Experiencia práctica</i> (familiaridad con <i>objetos</i> y <i>acontecimientos</i>).	Historia del <i>estilo</i> (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones <i>históricas</i> , los <i>objetos</i> y <i>acontecimientos</i> fueron expresados mediante <i>formas</i>).
II. Asunto <i>secundario o convencional</i> , que constituye el universo de las <i>imágenes</i> , <i>historias</i> y <i>alegorías</i> .	<i>Análisis iconográfico</i> .	<i>Conocimiento de las fuentes literarias</i> (familiaridad con <i>temas</i> y <i>conceptos</i> específicos)	Historia de los <i>tipos</i> (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones <i>históricas</i> , los <i>temas</i> o <i>conceptos</i> específicos fueron expresados mediante <i>objetos</i> y <i>acontecimientos</i>).

⁹ Panofsky, Erwin, *El significado en las artes visuales*, Editorial Alianza, Madrid, 1972, p. 58.

<p>III. <i>Significación intrínseca o contenido, que constituye el universo de los valores simbólicos.</i></p>	<p><i>Interpretación iconológica.</i></p>	<p><i>Intuición sintética (familiaridad con las tendencias esenciales de la mente humana), condicionada por una psicología y una <Weltanschauung> personales.</i></p>	<p>Historia de los <i>síntomas culturales, o símbolos</i> en general (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones históricas, <i>las tendencias esenciales de la mente humana</i> fueron expresadas mediante <i>temas y conceptos específicos</i>).</p>
--	---	---	--

El cuadro sinóptico se encuentra en el libro de Erwin Panofsky, *El significado en las artes visuales*.¹⁰

Se analizará la estructura de todas las imágenes materiales visuales seleccionadas bajo este método descriptivo iconográfico, pero antes es importante retomar las características que todas las imágenes comparten. Todas las imágenes forman parte de objetos o materiales artísticos, en el árbol genealógico de W.J.T. Mitchell se ubican en Graphic (Gráficos), porque son representaciones que se expresan mediante formas o símbolos. Su materialidad indica que son imágenes registradas, porque cada una de ellas tiene una intención, son manipulables y tienen un soporte tangible, físico, están registradas con algún material o tecnología. Aunque tienen distintos niveles de iconicidad, representan a la realidad de forma analógica, su función es representativa.

Las características que no comparten se especificará en el análisis de la estructura de cada imagen.

10

Ibidem, p. 60.

Análisis formal

Objeto de interpretación: Figura 1

Nombre: Vue de la Ville du Mexique prise du coté du Lac (Vista de la ciudad de México desde el lago)

Autor: Daumont

Año: 1820 ca.

Lugar: París

Finalidad: Principalmente su uso fue el de imaginar a México con una visión Europea del siglo XVIII.

Tamaño: 23 x 29 cm.

Se encuentra en Francia en una colección particular.

Contexto: En el momento en el que se realizó ese grabado, aproximadamente en el año 1820, México se encontraba en la culminación de la época de la Colonia, que abarcó los siglos XVI, XVII y XVIII. Se encontraba influenciado por la revolución Francesa (1789 – 1799), con ideas de independencia y revolución, los cambios surgidos por los movimientos independentistas a partir del año 1810 influyeron también en la moda, donde telas provenientes de Francia e Inglaterra se utilizaban para el vestuario de clase alta, en la vista se puede notar esa moda, porque las personas que aparecen en ella usan capas largas de colores, amarillo, azul y rojo, también utilizan pelucas largas de color blanco, medias blancas y calzado de tacón alto.

La vista de la ciudad de México es una perspectiva que simula profundidad y volumen de los objetos sobre un plano bidimensional, utiliza los métodos de la perspectiva cónica, porque proyecta dos líneas paralelas que convergen en un punto de fuga, se distingue claramente este elemento en la imagen, porque hacia donde se prolonga la perspectiva de los objetos, es en donde convergen las líneas y se encuentran los puntos de fuga. El uso de vistas ópticas estuvieron de moda en el siglo XVIII en Europa, fueron grabados, fundamentalmente en plancha de

cobre, hechos para ser vistos a través de una caja óptica, en la cual se invertía el texto y la imagen. Constaba de un espejo inclinado y un gran lente, para poder ver las impresiones del grabado en papel. Esta vista es un ejemplo de esa técnica al ser un grabado en cobre al acuarela.

Con respecto a la arquitectura de esa época, en México se impusieron las leyes modernizadoras de los Reyes de España con la arquitectura neoclásica, la cual emplea dos órdenes de arquitectura clásica griega: dórico (columnas adornadas y capitel sin molduras), y el jónico (columnas estrechas, apoyadas sobre molduras y capitel decorado). De la arquitectura romana toma las cúpulas y bóvedas amplias, también representa una simplificación con respecto a la arquitectura barroca; al dominar las líneas rectas sobre las curvas, utiliza menos adornos, dinteles y arcos. Incluye en sus fachadas frontones triangulares y en sus techos balaustradas. Los edificios que aparecen en la vista comparten elementos geométricos cuadrados, triangulares y circulares, así como columnas, cúpulas, bóvedas, frontones triangulares y balaustradas en sus techos, todos característicos de la arquitectura neoclásica de esa época.

Nivel de iconicidad:

La escala de iconicidad mencionada en el Capítulo 1, funciona como base para poder designar el nivel de abstracción que tiene la vista de la ciudad de México. Su grado es 6, por tener un nivel de realidad de una pintura realista, porque se relaciona el espacio y los objetos con una tridimensionalidad en un espacio bidimensional. Ocupa un punto intermedio entre la abstracción y el realismo.



Fig. 1. Daumont, *Vue de la Ville de Mexique prise du côté du Lac*, 1820 ca., Grabado en cobre al acuarela, 23 x 38cm, Francia.

Significación primaria o significado fáctico

La descripción se hará de izquierda a derecha. El primer elemento que llama la atención es un monumento coloreado tenuemente de amarillo, su altura se extiende por tres cuartas partes del alto total de la imagen, en la parte más alta del monumento se encuentra un águila con sus alas extendidas. Tres personas en la explanada debajo del monumento lo observan, todas usan pelucas largas de color blanco, llevan capas largas de colores, amarillo, azul y rojo respectivamente, todas usan medias blancas y calzado de tacón. Al lado derecho de esas personas, en la misma gran explanada, hay dos canales-acueductos cuadrados, por los cuales pasa agua de color azul-verdosa, que van hacia un lago que se encuentra en la parte derecha de la perspectiva, el cual abarca casi la mitad del total de la imagen.

Del lado izquierdo de las tres personas que observan el monumento está un gran edificio alto que mide más de la mitad del alto total de la imagen, es de color amarillo y predomina en él la textura del grabado, sólo se observa una esquina de ese edificio, que cubre casi por completo otro canal-acueducto cuadrado, del cual sólo se distingue igualmente una esquina, el edificio es cuadrado con grandes ventanas cuadradas y con una balastrada en su techo.

Al fondo, detrás del monumento, se encuentra un edificio que aparenta ser igualmente muy grande y alto, pero por su posición y perspectiva se ve más pequeño, el edificio tiene alrededor de su fachada principal columnas altas que sostienen la estructura y también tiene ventanales muy grandes en forma de arco, su fachada se distingue por tener un frontón y techo triangulares, en su techo hay una torre de cuatro columnas que termina en punta de color azul, los elementos geométricos que componen al edificio son principalmente cuadrados, triangulares y circulares, todos los demás edificios que aparecen en la perspectiva, comparten esos mismos elementos geométricos que pertenecen a la arquitectura neoclásica de la época.

En frente del monumento, de las personas y de los canales-acueductos, aún en la izquierda de la vista, se encuentra un edificio rectangular

muy grande, en su fachada tiene una entrada en forma de arco que da hacia la explanada, el edificio está construido con tres pisos y cada piso tiene ventanales grandes y altos, en el techo tiene un balastrada con pequeños arcos que rodea todo el perímetro del edificio. Después de esta construcción, continua una hilera de edificios en perspectiva muy similares al descrito, los cuales se hacen más pequeños debido a la distancia, todos están coloreados ligeramente de amarillo en sus estructuras a excepción de los que tienen techo triangular y torres, éstas son de color azul. Detrás del edificio descrito, que es el primero de nueve, se encuentra uno muy similar pero más pequeño y atrás hay otro edificio similar aún más pequeño, pero se diferencia por tener un frontón y techo triangulares con dos torres que hasta la punta terminan con unas esferas y sobre cada una de ellas una cruz. Detrás de este edificio se encuentran otros dos muy parecidos y más pequeños, pero sin torres y sin techos triangulares. Posteriormente hay otro similar con una torre triangular, la cual hasta la punta tiene una cruz, atrás de este edificio hay otros tres con la misma forma que los anteriores y sobre ellos hay una torre que tiene una cúpula y arriba de ésta una pequeña torre que termina en punta, la última torre descrita no se distingue a cual de los últimos tres edificios pertenece, porque sale de entre los tres.

Al fondo de esta hilera de edificios en perspectiva, se distingue un pequeño paisaje montañoso de color verde tenue, en esa zona se perciben dos cabañas pequeñas, una de ellas es más grande y tiene un techo triangular y tres chimeneas de color azul, la otra es más pequeña y sólo se aprecia su techo triangular azulado.

Frente a la explanada, el monumento y todos los edificios descritos, se encuentra un lago muy grande con agua azul-verdosa, que tiene varios elementos, los primeros de izquierda a derecha son tres balsas cuadradas atadas al puerto, cada una tiene una pequeña cabaña, pequeños árboles verdes, plantas, algunas flores rojas, amarillas y azules, y un bote que se halla flotando a su lado izquierdo. Aparte de lo detallado, en el lago hay siete balsas (o chinampas), todas son empujadas por dos hombres que visten igual que los hombres descritos anteriormente con capas largas de color azul y rojo, pelucas blancas y pantalones amarillos, cada uno se

encuentra parado en un extremo de la balsa, se ayudan con palos para empujarla, las balsas transportan pequeños árboles, plantas o flores, las balsas están distribuidas por todo el lago y mientras mas lejanas están, son más pequeñas.

En la parte derecha de la imagen se encuentra una roca enorme de color verde, la cual tiene en su cima un mirador con unas pequeñas escaleras y al final de ellas tres personas diminutas.

El cielo en la perspectiva está despejado sin una sola nube y va de arriba a abajo, de un color azul cian, a un tono muy tenue entre amarillo y rojo.

Significación secundaria o convencional

La perspectiva de la ciudad de México, presenta elementos que permiten ubicarla temporalmente: como los edificios con características de la arquitectura neoclásica, la vestimenta de las personas con pelucas blancas, capas largas, medias blancas y calzado de tacón alto, es decir, en la Europa del año 1820 aproximadamente.

Pero también tiene elementos de la ciudad de México, como el águila que está con las alas abiertas en la punta del monumento, las balsas que transportan pequeños árboles, arbustos o flores, que remiten a las chinampas, es sin duda una interpretación de la ciudad de México a la Europea o mejor dicho una representación con una mezcla de elementos de la Francia de esa época y México.

En ese periodo del arte, las perspectivas se utilizaban como acercamiento para conocer un lugar y para hacer representaciones de las ciudades, por ese motivo se utilizaba la ilusión de espacio y profundidad tridimensional, en el caso de esta perspectiva el autor la utilizó para expresar su visión de la ciudad de México.

La relación entre la pintura y la cartografía siempre será estrecha, dado que en los talleres de grabado trabajaban tanto mapas como dibujos hechos por pintores. En el Renacimiento, artistas de la talla de Dürero

y Leonardo da Vinci se ocuparon de la elaboración de cartas geográficas y, así, el descubrimiento de la proyección geométrica en perspectiva que desarrolló el arte de la época pronto se aplicó a las representaciones de las ciudades. Esta técnica consistía en hacer coincidir en un punto – llamado de fuga-, todas las líneas paralelas del trazo, colocando entre ellas los objetos con una graduación de tonalidades y la disminución de su tamaño, para simular el volumen y el grado de alejamiento con respecto al espectador; su propósito era el de presentar una imagen que imitara la realidad de manera más naturalista.¹¹

Las perspectivas se caracterizan por tener distintos elementos básicos que permiten hacer representaciones con profundidad, tridimensionalidad y composición geométrica, en este caso es una perspectiva oblicua, porque tiene dos puntos de fuga y las líneas de fuga marcan caras de formas cúbicas.

Elementos básicos

La línea de horizonte es generalmente la división que sugiere el límite entre el cielo y la tierra o entre el cielo y el agua. En esta perspectiva la línea de horizonte divide a la imagen en dos partes el cielo y la tierra del lado izquierdo donde se encuentran los edificios, y el cielo del lado del agua, se ubica del lado derecho donde está el lago. También indica el punto de vista del observador por estar a la altura de la línea de horizonte.

Los puntos de fuga se sitúan en la línea de horizonte y son en donde convergen todas las líneas que trazan las formas en una perspectiva. En el caso de esta perspectiva los puntos de fuga se pueden encontrar, al observar el edificio más grande que está frente a la explanada, con una entrada en forma de arco. Ese edificio señala, con cada una de sus

¹¹ Ruiz Sonia, Lombardo, *Atlas histórico de la ciudad de México*, Tomo I, Editorial Mario de la Torre, México, 1996, pp. 26-27.

caras cuadradas hacia dónde están los puntos de fuga y de dónde surge la perspectiva.

Plano del cuadro es la superficie en la cual se traza, se pinta o se dibuja la perspectiva, en este caso fue una lámina de cobre de 23 x 29 cm. De la cual el autor sacó una impresión y le agregó color pintándola con acuarela.

Este tipo de perspectivas de representaciones de ciudades eran utilizadas como instrumentos para empezar a ubicar las cosas en un plano o en una cartografía. Posiblemente esta perspectiva fue un instrumento que se utilizó para representar a la ciudad de México en Francia y en Europa, incluso pudo haber sido usado para estudiar, junto con mapas de la ciudad, al México de aquél entonces.

Significación intrínseca o contenido

Las dos descripciones anteriores han aportado reflexiones en torno a la perspectiva que ahora resultan evidentes, constituye una representación de la ciudad de México hecha por un artista francés de finales del siglo XVIII, principios del siglo XIX en la cual, la ciudad es presentada con explanadas, monumentos, edificios, personas, vestimentas, colores y balsas “chinampas” a la europea. Es la ciudad de México traducida a los estándares europeos de ese periodo.

También se reflexionó que es posible que forme parte de las primeras representaciones de la ciudad para ser estudiada junto con mapas, durante el virreinato, elaborada mediante una técnica totalmente europea, la perspectiva oblicua. Daumont pintó con detalle elementos urbanos como edificios, monumentos, canales-acueductos, explanadas y elementos rurales como balsas, árboles, flores, arbustos, rocas, montañas y un lago, todos ellos los representó con volumen y probablemente fue de utilidad para dar una idea de cómo iniciar a construir planos de la ciudad.

Aunque por otro lado presenta una vista falsa de la ciudad, porque el México que representa no existe y mezcla diferentes partes de la

ciudad ubicadas en zonas distantes una de la otra en la realidad, como Xochimilco y el Zócalo del Distrito Federal, incluso muestra elementos que no existen en la realidad, como el monumento con el águila, las balsas o chinampas en esa versión, los edificios representados con estas torres y columnas, las personas con esa vestimenta, la plaza, los canales o acueductos, etc. Esto indica que existe la posibilidad de haber sido un ideal de cómo se planeaba la ciudad para ese entonces, con todos esos elementos que no existen.

Con respecto a la concreción del sentido en esta imagen, se podría decir que pueden encontrar varios significados, los dos ya mencionados con anterioridad, que es una interpretación de Daumont de la ciudad de México a la europea que permitieran conocerla o también fue un plano con fines para sugerir un ideal de la ciudad. Esta perspectiva es una imagen material visual por combinatoria, fija y estereoscópica, esto quiere decir que es una construcción estética que no refleja movimiento y que representa las tres dimensiones, remite a objetos conocidos y signos representativos de la ciudad de México y también de Francia de esa época, pero tiene una estructura y composición de visión europea que no es del todo figurativa, porque no es una imitación fiel de la realidad actual de la ciudad de México, incluso tampoco lo era en la fecha que fue creada, en 1820.

El conocimiento que se puede adquirir por medio de esta imagen, es que permite saber como se concebía la ciudad de México a principios del siglo XIX, a través de una visión europea.

Análisis formal

Objeto de interpretación de la Figura 2

Nombre: Fotografía (still o foto fija) de la película de María Candelaria

Autor: Gabriel Figueroa

Director: Emilio Fernández

Año: 1943

Lugar: México

Finalidad: Fotografía para promocionar la película

Rollo de 35 mm blanco y negro

Se encuentra en la Filmoteca de la UNAM.

Contexto: El still o fotografía fija, es utilizada también como fotografía de producción, constituye una forma de promoción para producciones cinematográficas. El still es realizado para dar publicidad a una película y que los espectadores se interesen por la historia y acudan a la proyección.

Estas fotografías fijas, utilizadas con fines promocionales, suelen contener las escenas más empáticas para el público, por lo que están focalizadas, más que en criterios fotográficos, en momentos decisivos de la trama. [...] Su fuerza radica también en que suelen ser tomas únicas que difieren del montaje definitivo del filme, debido a la repetición de las escenas, a alguna variante en el encuadre o, incluso a que son eliminadas de la cinta, quedando sólo en la memoria de la fotografía fija.¹²

Gabriel Figueroa vivió de 1907 a 1997, cursó la preparatoria en san Idelfonso y estudió después pintura en la Academia de San Carlos y música en el Conservatorio Nacional de Música. Al principio se dedicó a

¹² Monterde Claudia, *Gabriel Figueroa: Bajo el cielo de México*, Fundación Televisa A.C., Pasadena California, 2013, p. 18



Fig. 2. Gabriel Figueroa, *Fotografía de la película María Candelaria*, Fotografía en película de 35 mm en blanco y negro, 1943, Filmoteca de la UNAM.

la fotografía comercial y a la fotografía fija o stills de películas. Después de haber ganado una beca para estudiar en Hollywood con Gregg Toland. Gabriel Figueroa consigue su primer trabajo como director de fotografía para una película, en *Allá en el Rancho Grande* de Fernando de Fuentes.

Gabriel acumuló a lo largo de su carrera más de 150 películas para las cuales trabajó, en todas ellas muestra su estilo que lo caracteriza, incluida *María Candelaria* del año 1943.

La obra de Figueroa -según sus propias palabras- es un diálogo múltiple con el expresionismo alemán, el cine de Eisenstein o la fotografía de su maestro Gergg Toland; con los medios tonos de Vermeer, los claroscuros de Rembrandt, la perspectiva de Velázquez, la fuerza y textura del grabado mexicano o el tratado de Leonardo da Vinci, en el que se inspiró para analizar la atmósfera y utilizar los filtros que le confirieron profundidad a los denominados cielos Figueroa.¹³

En la fotografía se percibe su estilo, con los claros oscuros y el paisaje rural, con la película de *María Candelaria* fue reconocido su trabajo en el festival de Cannes, al ganar el premio a mejor fotografía en el año de 1946.

Nivel de iconicidad:

Es poco el nivel de abstracción en esta imagen, porque describe más a la realidad que representa.

Su grado de iconicidad es de 7, por tener un nivel de realidad de una fotografía en blanco y negro, ya que se asemeja mucho a la realidad, sólo

le falta el color. Es una imagen que representa las proporciones de los objetos y permite la completa identificación.

Significación primaria o significado fáctico

La descripción se hará de izquierda a derecha. En la parte inferior izquierda de la fotografía se encuentra una mujer, sólo se ve de la cintura hacia arriba, se encuentra sentada de lado pero voltea su tronco y cabeza para mirar hacia la izquierda de la fotografía, se percibe una pequeña parte de su falda de tono oscuro, tiene puesto un rebozo igualmente oscuro que le cubre sus brazos, sus oídos, su cabeza hasta la frente y deja al descubierto solamente su rostro, su mano derecha la tiene levantada a la altura de su garganta, con la que se presiona el rebozo, su brazo derecho lo recarga sobre sus piernas y con su mano sujeta el rebozo de la parte de abajo.

Su expresión en el rostro es reflexiva, sus ojos miran hacia la izquierda de la fotografía pero no parece enfocarse en algo, sus pómulos y labios transmiten una ligera sonrisa.

En la parte derecha de la fotografía se encuentra un hombre, que aparece de cuerpo completo, pero se encuentra sentado en una roca con su pierna izquierda flexionada a la altura de su pecho, con su pie descalzo pisa un poco de paja. Su brazo izquierdo lo recarga en su rodilla izquierda, con su brazo derecho sostiene un palo largo y grueso, que conforme se acerca a la punta se hace más ancho. El rostro del hombre expresa seriedad y su mirada la dirige hacia arriba de la fotografía, en su cabeza usa un sombrero de ala ancha de palma, también trae puesta una camisa y un pantalón de manta blanca.

Detrás de ellos dos se encuentra un paisaje con muchas nubes blancas, combinado con un degradado en grises de nubes más oscuras se alcanzan a distinguir pequeños árboles en la parte inferior de la fotogra-

fía, los cuales no se aprecian bien porque todo ese paisaje se encuentra desenfocado.

La fotografía se enfoca en los personajes que parecen pensar en qué les depara el futuro. Su vestimenta refleja su época, su cultura: dos campesinos mexicanos de principios del siglo XX.

Significación secundaria o convencional

Gabriel Figueroa hace un retrato en blanco y negro de los personajes que protagonizan la película, destacan sus rostros pensativos que transmiten una leve incertidumbre.

Al haber desenfocado el fondo y elegir una profundidad de campo con tonos claros, el autor logra centrar la atención en los personajes. La luz del sol los ilumina duramente de costado y provoca que las sombras en su cara sean más marcadas y que de esa manera se moldeen sus rostros y expresiones con claro-oscuros.

El ángulo desde el cual está tomada la fotografía es diferente para cada uno de los personajes, para la mujer María Candelaria corresponde un ángulo a la altura de los ojos que la retrata de frente y para el hombre Lorenzo Rafael corresponde un ángulo ligeramente picado que lo toma por debajo de la altura de sus ojos. Es un plano en conjunto que enmarca a los personajes en una zona más restringida y con ello se diferencie cada personaje.

La composición de la fotografía se encuentra cargada a la parte derecha, porque ahí se ubica toda la figura completa de Lorenzo y en la parte inferior izquierda sólo se ubica una parte de María, la lectura de la fotografía se da como una diagonal que va de la parte inferior izquierda a la superior derecha.

El formato de la fotografía es ligeramente rectangular con un ancho de 22.93 cm y de alto 19.23 cm, se ajusta a una relación de aspecto similar a 1.37: 1, la misma relación utilizada para la película, ya que

utilizó toda la superficie del fotograma de 35 mm. Ese formato era el más utilizado en el año de realización de esta fotografía (1943).

La fotografía es un claro ejemplo del trabajo de Gabriel Figueroa en el cine mexicano, es un retrato de los personajes de la película que sirve para conocerlos en una primera instancia antes de conocer su historia completa en la película.

Significación intrínseca o contenido

Gabriel Figueroa logró con esta fotografía realizar un retrato de los personajes de una manera admirable, al sugerir con el claro-oscuro en sus rostros una emoción que transmite angustia y reflexión; el escorzo comunica que afrontan lo que les sucede con entereza.

Las posiciones que tienen los personajes, su vestuario y el ambiente urbano, indican que son campesinos mexicanos de principios del siglo XX, se percibe que probablemente sean los protagonistas de la historia por aparecer juntos en la fotografía.

Esta imagen material visual es una construcción a partir de una realidad falsa, los elementos que aparecen en ella son reales, las personas, el paisaje y su vestimenta, pero es una puesta en escena para una película que presenta una historia ficticia. Su intención es presentar a la gente la película por medio de una imagen que permita un primer acercamiento a los personajes y a su historia.

Con respecto a la concreción del sentido, esta imagen tiene un sólo significado, pertenece a un retrato de los personajes María Candelaria y Lorenzo Rafael, los cuales transmiten su época, su cultura, personalidad y problemas con sus expresiones faciales, posición del cuerpo, vestimenta y el lugar en el que se encuentran.

Esta fotografía es una imagen material visual figurativa, fija y estereoscópica, esto quiere decir que, al igual que la perspectiva es una construcción estética que no refleja movimiento y que representa las tres dimensiones, pero esta fotografía remite a personajes conocidos y

signos representativos de México y representa la realidad de manera fiel aunque remita a una historia ficticia.

El conocimiento que se puede adquirir por medio de esta imagen, es que permite conocer a los personajes que transmiten una pequeña parte de lo que se buscaba con el arte de México a mediados del siglo XX. Por medio de un retrato a blanco y negro, se dio a conocer a los campesinos de esa época, a través de las habilidades y visión de un gran artista mexicano,

3.2.1 LA REALIDAD COMO MARCO DE REPRESENTACIÓN

¿Qué es la realidad? Es un término difícil de definir, pero para fines de esta tesis es importante aportar una pequeña reflexión. La realidad es el mundo físico, material tal como se percibe con los sentidos (gusto, olfato, oído, tacto, y vista) y de aquello que se perciba se decide qué existe y qué es real, porque no todo lo que se percibe es real, algunas de esas cosas pueden ser imaginarias, ficticias o falsas (que no existen).

En el caso de la percepción visual, lo real es el mundo tal como se ve y del cual se crean imágenes naturales, aquellas que se construyen por medio del sistema visual del ojo. En el capítulo 1 del presente trabajo en el nivel de realidad, se ejemplificó que cada imagen tiene relación con la realidad sin importar su tipo, eso quiere decir que siempre se toma como marco de representación, imitación, construcción o formación a la realidad.

En el caso de la Figura 1, su marco de representación de la realidad corresponde a una relación de espacio en el plano, eso quiere decir que toma los objetos reales de la ciudad de México y representa su tridimensionalidad en un plano bidimensional.

La Figura 2, su marco de representación de la realidad presenta una relación más reconocible con lo que representa, al ser una fotografía en blanco y negro, adquiere un grado de definición muy similar a lo que se

percibe con el ojo, y se puede decidir fácilmente que lo que se ve allí es real, que existe o que existió en algún momento.

En las otras dos imágenes también se encuentra la realidad como marco de representación, pero al ser dos imágenes que imitan la realidad de manera abstracta, son más difíciles de relacionar.

La Figura 3 es un plano antiguo de la ciudad de México del año 1866, por ello requiere un análisis diferente, porque generalmente no se ven las cosas desde arriba como se muestran en un mapa, se aprende con el tiempo a reconocer los objetos desde el aire y en dos dimensiones. Los planos o mapas son una manera para definir abstractamente la imagen visual de territorios como ciudades, estados, países, continentes o del planeta en una superficie plana.

La Figura 4, es un logotipo o imagen corporativa, representa a una empresa y con ella se pretende que el usuario la reconozca por medio de esa imagen, la relación con la realidad es más compleja, porque contiene un oso de color blanco humanizado, con cejas, ojos, nariz, boca, con gorro y mandil de panadero. Representa abstractamente al oso al que hace referencia.

Se hará a continuación una descripción con base en la aportación de Erwin Panofsky al análisis de imágenes visuales y se incluirán más datos que serán de ayuda para describir un plano.

Análisis formal

Objeto de interpretación: Figura 3

Nombre: Plano general de la ciudad de México

Autor: Anónimo

Año: 1866

Lugar: México

Finalidad: Plano de la ciudad de México, para conocer estadísticamente el crecimiento de la ciudad.

Litografía impresa por Decaen y Debray.

Escala gráfica 1000 m.

Tamaño: 61 x 62 cm.

Se encuentra en México, pertenece a la colección de Orozco y Berra. Número Cat. 951.

Contexto: La cartografía es la ciencia que se encarga del estudio y de la elaboración de planos o mapas de la extensión de abarca un territorio, ya sea una ciudad, un estado, un país, un continente o el planeta.

Sin embargo, la cartografía –como técnica para elaborar cartas geográficas- es la disciplina que se ocupa de definir la imagen visual de la ciudad, al fijarla en un plano con las particularidades y las diferencias que como afirma Marco Polo, la distinguen de otras ciudades.¹⁴

Para la creación de planos que se usan actualmente, se han realizado una gran variedad de representaciones geográficas de los terrenos desde una vista aérea, que han evolucionado y se han adaptado al cambio de los territorios. Los planos a través de la historia han guiado

¹⁴ Ruiz Sonia, *Lombardo, Atlas histórico de la ciudad de México*, Tomo I, Editorial Mario de la Torre, México, 1996, p. 12

a los viajeros para ubicar lugares con ellos, o también se han usado para trazar rutas, vías o caminos.

Antes de que los españoles llegaran a América, algunas culturas indígenas hacían mapas en papel amate, pieles de animales y otros materiales; para representar los ríos donde abundaba la pesca dibujaban los peces entre las líneas del río. [...] Incluso los colonizadores españoles usaron algunos de estos mapas para guiarse por las nuevas tierras. [...] Durante la época virreinal se continuó elaborando este tipo de cartografía, y persisten en el tiempo sus símbolos y figuras, aunque más esquematizados, conjugándose elementos indígenas con europeos.¹⁵

Los mapas fueron evolucionando con el tiempo y cada vez incluían más datos que dividen de forma esquematizada la información presentada en un mapa, como sierras, lagos, ríos, poblados, ciudades, montañas, volcanes, islas, cordilleras, etc. Durante los gobiernos virreinales en México se apoyó la producción de representaciones de la ciudad, para estudiarla y hacer Reformas Borbónicas.

Para la época en la que realizó el plano de la ciudad de México en 1866, ya se había constituido el Distrito Federal y se planeaba un plano de la ciudad de México con fines comerciales.

[...] el 31 de enero de 1824, en la ley del 18 de noviembre se declaró a la ciudad de México residencia de los Supremos Poderes. [...] En el año 1825, el presidente Guadalupe Victoria –el primero después de la Independencia-, ordenó a los oficiales del Estado Mayor general, hacer el levantamiento de un plano topográfico del Distrito, el cual realizó un grupo constituido por el coronel Ignacio Mora, el teniente coronel Luis Peláez y los capitanes Joaquín Velázquez, Pedro García Conde, Rafael Durán y Manuel Reyes; pero como dicho

¹⁵ Roque, Quintero José, “Apuntes sobre la evolución de la cartografía en México”, *Notas*, No. 13. México, 2001, Formato: Electrónico, INEGI. Fecha de consulta 25 de Mayo 2014.

plano estaba destinado a usos militares, se publicó hasta varios años después. Tras el período de debates entre federalismo y centralismo que se dio en las décadas de los cuarenta y cincuenta, el decreto del 6 de mayo de 1861, expedido durante el gobierno de Benito Juárez, estableció la división política del Distrito Federal, comprendiéndose en ella la municipalidad de México y los partidos de Guadalupe Hidalgo, Xochimilco Tlalpan y Tacubaya.¹⁶

Se planeaba lanzar desde años atrás y que se utilizara como guía para ubicar distintas edificaciones, calles y parques en la ciudad de México y también como documento que sirva de prueba acerca del crecimiento de la ciudad. Este fue uno de los tantos planos topográficos de la ciudad de México que se hicieron con fines militares, pero sin éxito para su venta al público.

Nivel de iconicidad:

Al ser mayor su nivel de abstracción de la realidad, la convierte en una representación más compleja con un grado menor de iconicidad.

Su grado es 3, por tener un nivel de realidad de esquema motivado, porque contiene elementos de la realidad abstraídos para transmitir información. Es una imagen que comprime lo que representa para comunicar sólo aquellos elementos requeridos y de esa forma no añadir elementos distractores.

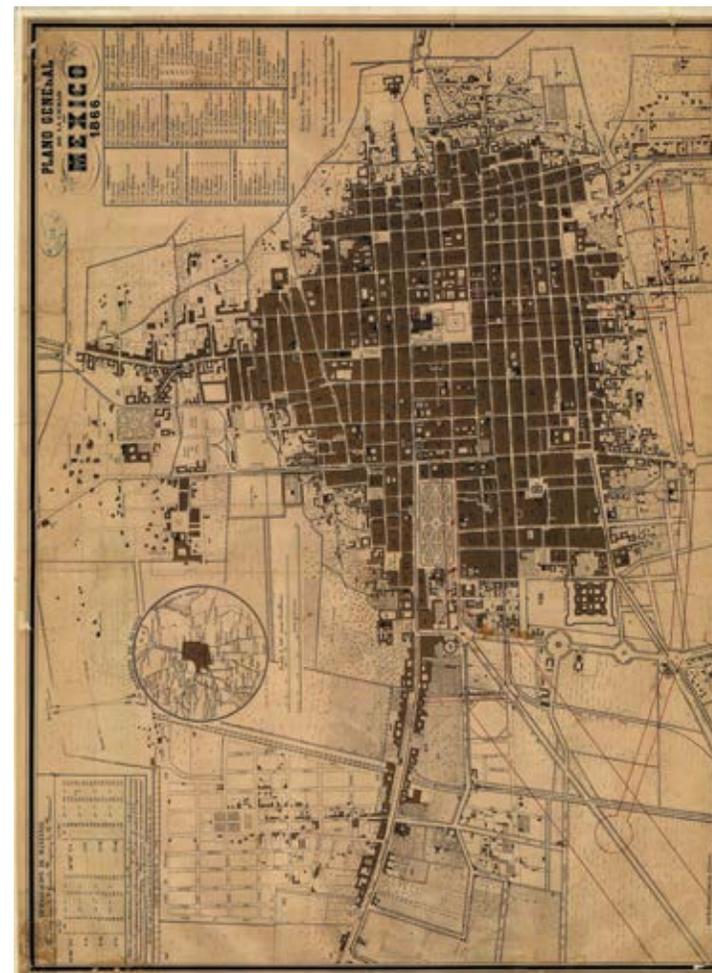


Fig. 3. Anónimo, *Plano general de la ciudad de México*, 1866, Impreso por Litografía de Decaen y Debray, 61 x 85 cm., escala gráfica 1000 m, Plano de la colección Orozco y Berra. Núm. Cat. 951

Significación primaria o significado fáctico

En el libro Atlas histórico de la ciudad de México de Lombardo Ruiz Sonia, explica que para desarrollar una mapa a lo largo de los años se han creado una serie de símbolos que representan gráficamente superficies en una cartografía, así es como expone el modo como se construyeron dichas imágenes:

La elaboración de un mapa se realiza mediante un proceso de abstracción, por el cual el cartógrafo escoge la realidad de los elementos topográficos que le parecen significativos para construir la imagen que desea ilustrar. Lo anterior implica el hecho de seleccionar un lenguaje de representación en dos dimensiones, que exprese ciertos elementos imprescindibles. En primer término es preciso determinar la forma de proyección del mapa, ya que ésta se representa en una superficie bidimensional y, después, establecer una relación de magnitudes entre el dibujo y el territorio, esto es, una escala. Asimismo, se requiere de un sistema para localizar los lugares del terreno que se registran en el mapa, así como de una serie de signos convencionales.¹⁷

Primero se comenzará describiendo qué tipo de mapa es y qué elementos hay en él. Es un plano que corresponde al territorio que abarca la ciudad de México del siglo XIX, en ese momento la ciudad no era tan grande a como lo es ahora, se podía dividir en una retícula que abarcaba pocos kilómetros cuadrados, con líneas rectas, horizontales, verticales, paralelas, perpendiculares, que forman cuadros, rectángulos, y dividen a la ciudad en secciones.

El plano tiene algunas secciones con el área coloreada de color café, para distinguirlas como la zonas de la ciudad que tienen construcciones, las áreas que las separan no están coloreadas y tienen el nombre correspondiente de cada calle. Las secciones cafés abarcan en su mayoría la

parte derecha del plano y conforme se extienden y alejan del centro hacia todos los puntos cardinales, las superficies son más pequeñas, pero se expanden más hacia el norte y el oeste, ello indica que la ciudad estaba creciendo más en esas direcciones.

Otras zonas se diferencian por ser un poco más oscuras que el color amarillo del fondo total del plano y con divisiones triangulares, rectangulares, cuadrangulares y con pequeños círculos, estas superficies señalan parques, explanadas o plazas.

Hay otras áreas en el plano que señalan perímetros cuadrados y rectangulares, sus contornos están delimitados con líneas sin un color de relleno, señalan zonas de áreas sin construir, algunas tienen pequeños puntos dentro del perímetro que marcan árboles. Estas secciones rodean el plano y se encuentran al final de la zona de edificios distinguidas con color café. También se indica la posición de una avenida ancha con glorietas al lado izquierdo del mapa, que va de la parte inferior izquierda hacia arriba y termina en el centro. Se señalan las rotondas con líneas paralelas que colindan con semicírculos y en medio un círculo pequeño.

En la parte superior izquierda del plano hay una tabla, con información que dice con letras mayúsculas: Demarcación de manzanas: Que comprende los 9 cuarteles mayores y los 33 menores. Sirve para ubicar dentro del plano los cuarteles militares, se indican en la tabla con un número y en el plano se encuentra el mismo número para mostrar su ubicación.

Al lado derecho de esa tabla, se encuentra un círculo que contiene un área coloreada de café y dentro de ella el nombre de México. El círculo en la parte superior dice Distrito de México, se aclara con ello que el plano representa al territorio del Distrito Federal de México.

En la parte superior derecha, se encuentra el nombre y año del plano; Plano general de la ciudad de México 1866. Debajo del nombre hay una tabla con información que contiene el número de parroquias, conventos de religiosos, conventos de religiosas, otras iglesias, colegios,

edificios, establecimientos públicos y plazas de mercado. Debajo de la tabla está el número de la población de la ciudad de México de ese año.

Este plano es una muestra de que se buscaba representar el territorio de la capital de México, para ubicar en él diferentes lugares y que funcionara como un registro de la información de la ciudad probablemente con fines estadísticos.

Significación secundaria o convencional

El plano de la ciudad de México, es un plano irregular, porque no tiene forma definida, es producto de una construcción de la sociedad conforme ha ido creciendo, este tipo de planos surge por la fusión de varios centros que crecen hasta juntarse, los planos de las ciudades actuales son de este tipo. También se puede identificar por ser un plano urbano, porque muestra detalladamente calles, hospitales, iglesias, edificios públicos, etc.

La disposición de los edificios en el plano es compacta, hay poco espacio entre uno y otro, el trazado de calles es irregular y corresponde al espacio que hay entre las zonas con edificios y cada una tiene su nombre respectivo escrito encima. Las edificaciones están representadas como un área café y son desiguales, las que son parroquias, conventos o lugares religiosos, se distinguen con una cruz negra y un número arábigo que corresponde a la tabla de información, que está en la parte superior derecha. Los cuarteles mayores se ubican con un número romano grande, los cuarteles menores con un número arábigo, los edificios y establecimientos públicos se encuentran con números arábigos pequeños, las plazas de mercado se indican con números romanos pequeños.

Los parques, explanadas y plazas se representan con un color gris, como divisiones triangulares, rectangulares, cuadrangulares y con pequeños círculos, todos estos elementos geométricos en conjunto forman

esas edificaciones. Los árboles se señalan con puntos y las infraestructuras de transporte se indican por dos líneas paralelas.

El plano tiene unas dimensiones de 82 x 62 cm, impreso por litografía, forma parte de la colección de Orozco y Berra. La evolución histórica de la ciudad de México fue registrada por medio de este tipo de planos y se pensó que éste podía ser de interés para la sociedad y que se podía vender.

...no fue sino hasta principios del siglo XIX, cuando algunas compañías litográficas, y después topográficas, reprodujeron los planos para su venta, llegándose a establecer la costumbre de publicarlo anualmente, consignando las reformas y los cambios que se habían implantado; por eso, existen muchos cuya apariencia es muy semejante y sólo se perciben en ellos las modificaciones y los agregados de algunos detalles. A partir de 1886 se publicaron con la aprobación del ayuntamiento y, a veces, la autorización se hacía explícita en una nota manuscrita: ‘México, junio 5 de 1891. Se hace constar por acuerdo de hoy, que el Ayuntamiento autoriza la publicación de este plano. Rúbrica. Juan Bribiesca’ En algunos casos, en los planos comerciales se manifiesta que tenían un “sistema automático para encontrar las calles”, que aún en la actualidad se publica anualmente.¹⁸

El plano de la ciudad de México de 1866 no fue publicado y es una representación de la misma que sirve para notar los cambios que sufrió ésta.

Significación intrínseca o contenido

Este plano general de la Ciudad de México, es una representación de la ciudad desde una vista aérea, de modo que permite ubicar las zonas

que dividen y conforman a la ciudad. Las avenidas y calles que segmentan a la ciudad y forman una estructura de edificaciones que permite encontrar conventos, parroquias, iglesias, colegios, plazas de mercados y también muestra la demarcación por manzanas.

El plano combina elementos geométricos, líneas que forman cuadros y a su vez éstos forman planos al entrelazarse, las líneas también crean estructuras, que permiten localizar diferentes elementos dentro del plano, es una manera práctica de situar cosas en un espacio determinado y también para notar el cambio de la ciudad.

El 31 de enero de 1824 se construyó la federación de los estados de México independiente y durante ese mismo año, en la ley del 18 de noviembre, se declaró a la ciudad de México residencia de los Supremos Poderes. Al mismo tiempo se creó el Distrito Federal con una superficie circular de dos leguas de radio —tomando como centro la catedral, cuya representación gráfica fue objeto del levantamiento de varios planos, que denotan las transformaciones que iba sufriendo.¹⁹

Otro aspecto importante que muestra el contexto del plano, lo explica Lombardo Ruiz Sonia:

Una necesidad apremiante para los gobiernos del México independiente fue la de conocer el país para poder conducirlo; era preciso saber cuáles eran sus riquezas, su agricultura, su comercio, su población, su geografía. Fue así como, durante el gobierno de Valentín Gómez Farías, se creó el Instituto Nacional de Geografía y Estadística, entre cuyos objetivos estaba el de “sistemar y uniformar los datos geográficos del país.²⁰

Esta imagen material visual es una construcción a partir de un territorio, porque los elementos que aparecen en ella son edificios, religiosos, públicos, monumentos, explanadas, parques, avenidas, etc. Su intención es la de presentar un documento que aportara estadísticas de crecimiento de la ciudad, además de funcionar como una guía pública que permitiera ubicar las edificaciones y zonas en la ciudad en caso de ser publicado.

Con respecto a la concreción del sentido, esta imagen tiene un significado, el cual se ha estado aclarando, es una representación aérea o vista desde arriba de la ciudad de México del año 1866, presenta el territorio de la capital de México, transmite la superficie geográfica urbana de la época.

Este plano es una imagen material visual figurativa, fija y plana, es una construcción que no refleja movimiento y se presenta en dos dimensiones, pero remite a elementos existentes y signos representativos de la ciudad de México, representa la realidad de manera abstracta en dos dimensiones y en una vista aérea.

El conocimiento que se puede adquirir por medio de esta imagen, es que permite saber cómo era la ciudad de México en el año 1866, qué cambios han habido hasta ahora, cuánto ha crecido la ciudad, qué edificaciones han permanecido, cuáles han cambiado de lugar y cuáles ya no existen, también proporciona información estadística, como a cuánto ascendió la población y también es un ejemplo de los primeros mapas de la ciudad.

19 *Ibidem*, pp. 34-35

20 *Ibidem*, pp. 36-37.

Análisis formal

Objeto de interpretación: Figura 4

Nombre: Logotipo de Bimbo

Autor: Jaime Jorba y Jaime Sedra

Empresa: Bimbo

Año: 2003

Lugar: México

Finalidad: Diseño de marca de la empresa Bimbo, con finalidad para crear una marca que sea identificable por los usuarios.

Propiedad de Grupo Bimbo.

Contexto: El logotipo o diseño de marca corporativa de una empresa, inició en 1800, dónde no eran más que un distintivo que indicaba qué empresa había hecho el producto.

A principios del siglo XX fue cuando por primera vez se comenzó a utilizar el logotipo como la identidad corporativa de una empresa, los logotipos empezaron a ser más complejos y demandaban creatividad para sintetizar y representar con ellos, qué servicios ofrece la empresa y el mensaje que desea transmitir.

Actualmente los logotipos son diseños que distinguen a una empresa de las demás, al transmitir su identidad, ideales, qué servicios ofrecen y permiten su posicionamiento en el mercado. Los diseños han pasado a ser simples, sencillos, flexibles a cualquier medio, para que permitan su fácil reconocimiento.

En el caso de Bimbo, la empresa de panificación surge en el año 1943, y para ese entonces ya se conocía el uso de los logotipos para las empresas, pero los socios fundadores no habían decidido un nombre para su empresa y fue hasta el año de 1945 cuando acordaron el nombre de Bimbo por ser sencillo, novedoso y fácil de recordar, con ello fundaron la empresa con el nombre Panificación Bimbo S.A. su primer logotipo era tipográfico retocado, se conformaba por la palabra BIMBO en

mayúsculas, sólo con la letra i en minúscula y con la M retocada, todo el logotipo era de color rojo.

Fue en una navidad cuando surgió la idea de incluir un oso blanco en el logotipo de la empresa, porque uno de los fundadores, Jaime Jorba, recibió una carta de navidad con un dibujo de un oso blanco, al que Anita María, esposa de otro de los fundadores, Jaime Sedra, le agregó el gorro, el delantal y el pan bajo el brazo, y Alfonso Velasco otro de los fundadores le agregó la nariz y los ojos. De esa manera surgió el personaje del oso blanco panadero, que para el año 1970 se incluyó en el logotipo de la empresa, esto ocurrió con motivo del 25 aniversario, por lo tanto pasó de ser un logotipo tipográfico retocado a uno que contenía tipografía e ícono.

El diseño del logotipo se fue perfeccionado al paso del tiempo por diseñadores, hasta el año 2003.

Nivel de iconicidad:

Presenta características de la realidad pero las formas son abstractas. Su grado es 4, por pertenecer a la categoría de pictogramas, los cuales contienen siluetas o personajes abstractos o animados. Corresponde a una imagen que tiene una considerable abstracción con respecto a lo que representa.

Significación primaria o significado fáctico

Se describirá inicialmente todos los elementos visuales que se perciben en el logotipo, lo primero que se observa es que se compone de dos elementos, una tipografía y un ícono. La tipografía está compuesta por cinco letras en mayúsculas que forman la palabra Bimbo, las letras son gruesas, no tienen serifa, pero tienen un bisel delgado de color negro en el lado derecho de cada letra que les otorga volumen, la palabra Bimbo se encuentra entre dos líneas onduladas de color azul oscuro una por

Fig. 4. Jaime Forba y Jaime Sendra. Logotipo de Bimbo. 16 x 14 cm en envagues. 2003. Grupo Bimbo.



abajo y la otra por arriba, las dos líneas tienen la misma forma; inician con un extremo afilado del lado izquierdo que apunta hacia abajo y terminan con el otro extremo igual afilado del lado derecho que apunta hacia arriba.

Arriba de la tipografía y en el centro se encuentra el ícono. El fondo es un semicírculo del mismo color azul oscuro que las líneas y al cual le falta menos de la mitad de la parte de abajo, ya que corta en línea recta, de él sale el oso blanco caricaturizado. El oso aparece de su pecho para arriba, el resto de su cuerpo parece seguir dentro del semicírculo, su brazo derecho lo tiene estirado hacia abajo con el que tapa una parte de la línea de arriba, con el brazo y la sombra del brazo. Su brazo izquierdo lo recarga sobre la línea recta que corta al semicírculo y una pequeña parte del brazo y su sombra tapan la línea de arriba.

El oso tiene puesto un delantal y un gorro de panadero de color blanco, el gorro en medio tiene la una letra B mayúscula en color rojo. Su rostro es redondo, con unas orejas igual redondas y grandes, tiene nariz y cejas de color negro, sus ojos son dos círculos con tres pestañas pequeñas y dentro tienen un círculo negro grande, que tiene en la parte izquierda un contorno de color azul, sus ojos simulan tener brillo con un pequeño círculo blanco. Su boca está abierta y con una gran sonrisa que muestra su lengua, que es de color rojo.

Toda la figura del oso es de color blanco y tiene sombreado, el cual aparenta textura y volumen. El semicírculo de color azul oscuro que está de fondo, contrasta con el color blanco del oso y permite que resalte y que así se distinga mejor.

La proporción de la tipografía con respecto al ícono del oso es más grande, es un poco menos del doble del tamaño del oso, pero el oso al encontrarse al centro de la palabra Bimbo en una escala menor, permite que los elementos se equilibren.

El logotipo generalmente se utiliza completo con sus dos partes con la tipografía y el ícono, pero si se decide utilizarlo fragmentado, no disminuiría su valor, es decir, si sólo se utiliza la tipografía, se identifica

sin problema a la marca, de igual forma si sólo se usa el ícono del oso panadero de color blanco.

Significación secundaria o convencional

El logotipo, tiene un orden evidentemente simétrico, porque los elementos se ubican en el centro, por ejemplo el ícono del oso se encuentra justo en el centro de y arriba de la tipografía, la figura del oso está al centro del fondo semicircular del que sale y la palabra bimbo está en el centro de las dos líneas horizontales paralelas que lo encierran.

Se puede observar que la proporción entre los dos elementos principales la tipografía y el oso se complementan, al ser la tipografía más grande y el ícono más pequeño para que uno no sea más llamativo que el otro y se cree una simetría entre ellos.

El logotipo es policromático, utiliza rojo en la tipografía, en la letra B pequeña que está en el gorro del oso y en la lengua del oso, usa color azul en las líneas que encierran a la tipografía y en el fondo semicircular, el color negro se encuentra en las partes del rostro del oso, con el cual se delimitan sus cejas, ojos, pestañas, nariz y boca y el blanco se usa en el mandil, gorro y cuerpo del oso. Esta variedad cromática favorece y funciona para equilibrar las formas y de cierta manera jerarquizar los elementos, aunque el logotipo se encuentra equilibrado, la palabra Bimbo es más llamativa y poderosa por su color y por estar en mayúsculas, pero el uso de las líneas y del fondo con color azul, del cual sale el oso, proporciona un punto de tensión que posiciona al oso en un lugar similar al de la tipografía.

Incluso la textura que tiene el oso, que se genera con las sombras en su cuerpo le otorga más detalles que le permite integrarse aún más al diseño, porque a pesar de que la palabra Bimbo es más grande y llamativa; el oso, al tener más detalles con colores y textura, no se pierde en

la composición y adquiere casi el mismo nivel de importancia que la tipografía.

El ícono es la representación de un oso blanco de manera abstracta, imita a un oso blanco, humanizado, con ropa y facciones humanas: los ojos color azules, la expresión de felicidad en el rostro que se distingue con una sonrisa y esa es una cualidad exclusiva en los seres humanos. A pesar de ser una imagen caricaturizada, se puede reconocer aquello que toma de la realidad.

Significación intrínseca o contenido

Esta marca corporativa o logotipo, representa diferentes valores con todos sus elementos descritos anteriormente. En conjunto, los dos elementos: la tipografía y el ícono, transmiten orden. El oso transmite limpieza, ternura, con una personalidad amable y amistosa, esto ocurre porque el oso es blanco, pero sobre todo por la expresión en su rostro, que difunde felicidad con su sonrisa.

La forma en la que se presentan los elementos en el logotipo son en su mayoría planos como las líneas azules y el fondo semicircular de color azul marino, no tienen textura ni volumen. Las letras que conforman la palabra Bimbo tienen un delgado bisel del lado derecho de color negro que le proporciona volumen, el ícono del oso también tiene sombras en toda su forma, lo que le da textura y volumen, pero en general el tratamiento del logotipo está compuesto con trazos continuos finos y que delimitan sus formas.

El logotipo para la empresa significa una identidad importante que le permite ser reconocida a nivel mundial, la compañía identifica al oso con el nombre de Bimbo y representa lo blanco de la harina, también con lo suave y esponjoso del pan, la empresa lo identifica por su ternura, limpieza, blancura y suavidad, y por su puesto busca que eso sea lo que transmita de la firma cuando se reconozca el logotipo.

Para el usuario el logotipo de Bimbo representa totalmente a la empresa que produce pan dulce, existe un reconocimiento inmediato

al ser una empresa con muchos años de existencia y muy exitosa, los usuarios identifican al oso bimbo, como tierno, contento, amigable y panadero.

Representa exitosamente la actividad de la empresa, se relaciona al logotipo con una panadería y al oso bimbo con un panadero tierno, su estilo lo hace identificable a nivel global, en cualquier país del mundo se puede entender este logotipo e identificar a la empresa si es que se le conoce.

Hay otro aspecto que no se ha mencionado de esta imagen, lo falso, es una representación de una realidad ficticia, el ícono del oso caricaturizado y humanizado refleja esa realidad que no existe, el oso tiene una expresión humana en su rostro, y usa un gorro y un mandil, también tiene cejas, ojos, nariz y boca, como los de una persona y este tipo de recursos se utilizan para generar una relación con el interprete, para que de igual forma humanice a la caricatura del oso blanco de Bimbo y lo identifique de esa forma como tierno y amigable, aunque no exista.

Con respecto a la concreción del sentido de esta imagen, resulta en que transmite varios significados, algunos ya fueron mencionados con anterioridad, es una representación que sirve para identificar la actividad, o productos de la empresa, representa a un oso caricaturizado con ropa de panadero o chef, con un gorro y un mandil, que transmite ternura, amabilidad y blancura. Pero también es un logotipo que fuera de contexto se entendería por convención social, que se usa para representar a una empresa.

Este logotipo es una imagen material visual conceptual, fija y esteoscópica, esto quiere decir que es una construcción visual que no refleja movimiento y que representa las tres dimensiones aunque sean abstractas, su relación se basa en convenciones sociales, que con ellas se puede entender lo que representa, porque el logotipo resulta una propuesta visual, que para llegar a comprender se necesita del conocimiento de la configuración propuesta, es decir, comprender que existen logotipos o imágenes corporativas que representan a empresas.

El conocimiento que se puede adquirir por medio de esta imagen es que permite identificar a la empresa panadera mexicana por sobre otras

compañías y también se identifica su actividad y lo que ofrece. Pero de desaparecer la empresa en un futuro, la imagen remitirá a la convención social de la época en la que se utilizó para representar a la empresa Bimbo.

3.2.3 LO FALSO

Todas las imágenes materiales visuales, transmiten mensajes o información, pero una parte de esa información no es del todo real o proviene de un mundo inventado o ficticio o imaginado, y por lo tanto todas las imágenes remiten a una parte que no concuerda con la realidad, en algunas esa parte puede ser mínima y en otras puede ser la mayor parte. De las imágenes seleccionadas se pretende describir la parte que no concuerda con la realidad y para ello se rescatará lo que en su análisis se encontró como falso en ellas.

Lo falso en la Figura 1

En la vista de la ciudad de México del año 1820 aproximadamente, realizada desde la visión de Daumont, lo falso se presenta al ser una interpretación de un francés que no se ajusta a lo que era México en esa época y mucho menos a lo que es ahora, porque el pintor mezcló diferentes partes de la ciudad de México ubicadas en zonas distantes una de la otra, como Xochimilco y lo que en la vista parece ser el Zócalo del distrito federal y los puso muy cerca uno del otro, y el resultado es una vista desde el lago hacia el centro de la ciudad. Incluso los objetos que representa no existen en la realidad, como el monumento con el águila, las balsas o chinampas en esa versión, los edificios representados con esas torres, columnas, frontones, los canales y las personas con esa vestimenta, todo esto significa que se realizó una representación muy alejada

de lo que era México en ese entonces y que probablemente así lo imaginó el pintor y así lo dio a conocer en su país, de esta forma se conocía la ciudad de México a la europea.

Lo falso en la Figura 2

En la fotografía de Gabriel Figueroa para la película de María Candelaria del año 1943, lo falso se presenta, al ser una construcción a partir de una puesta en escena, esto quiere decir que aunque los elementos que aparecen en ella son reales, como el paisaje, las personas y su vestimenta. Las personas interpretan unos personajes que no son reales que pertenecen a una historia ficticia y todas las demás cosas que aparecen también son elegidas para crear la atmosfera del mundo de ficción que están representando. Por lo tanto representa a personajes que no existen, de una historia que no es real.

Lo falso en la Figura 3

En el plano general de la ciudad de México de 1866, al ser esquema informativo, se representa el territorio de la ciudad desde una vista aérea con elementos abstractos y con una forma y tamaño que no tienen en la realidad, por lo tanto lo falso en esta imagen se encuentra en que lo que representa está alterado para que se ajuste al código, que sirve para generar una imitación del terreno geográfico de la ciudad, y se pueda comprender que el terreno se representa a escala y con formas establecidas para su identificación.

Lo falso en la Figura 4

En el logotipo de la empresa mexicana de pan Bimbo del 2003, lo falso se presenta en ella al ser una imagen de un oso panadero cari-

caturizado y humanizado, que remite a un personaje que no existe en el mundo real, el oso adquiere expresión humana por tener cejas, ojos, nariz y boca en su rostro como las de un humano, y además usa gorro y mandil de panadero. Esa imagen es producto de una convención social que permite su entendimiento, de esa manera le otorga la posibilidad de comprensión del personaje del oso blanco panadero, que no concuerda con la realidad y así se logre relacionar con él los valores de la empresa que representa.

3.2.4. CONCLUSIONES: LA INTERPRETACIÓN DE LO QUE TRANSMITE LA IMAGEN.

Tanto lo real, como lo falso, se encuentran en las imágenes materiales visuales; ambos elementos las conforman, con ellos se construyen mensajes, se crean las intenciones de las imágenes, y se les otorga a sus estructuras un nivel de iconicidad y abstracción. Así es como las imágenes materiales visuales se convierten en materia de conocimiento, con las cuales el ser humano puede adquirir información sobre su entorno, su cultura y su mundo.

Al desglosar la tipología de la imagen, se señaló la diversidad de cosas a las que se les llama imagen, ello permitió encontrar, dentro de la tipología de las imágenes, las características que clasifican a las imágenes elegidas en esta investigación. Todas ellas comparten las cualidades de ser visibles y tener un soporte físico tangible, que las convierte en parte de los objetos del mundo real, con estas características se les pudo identificar dentro de las imágenes materiales visuales.

Para poder hallar la estructura de las imágenes materiales visuales seleccionadas, se estableció que su significado se relaciona con tres aspectos: a lo que hacen referencia, a la intención con la que fueron

creadas, y a que tienen un soporte físico tangible, porque están registradas con algún material o tecnología.

En la búsqueda de una clasificación de las imágenes materiales visuales, se rescató la semiótica de la imagen visual propuesta por Juan Magariños de Moretin, que permitió añadir una característica más a las imágenes materiales visuales: ellas remiten a un conjunto de formas organizadas en la memoria visual del intérprete, característica que permite identificar cuatro variantes: la imagen material visual plástica que alude a formas abstractas, la imagen material visual figurativa que se refiere a objetos reales, la imagen material visual conceptual que remite a convenciones o leyes de significado en una sociedad y la imagen material visual por combinatoria: aquellas que combinan las anteriores. Pero, a pesar de que se explicó la propuesta de Magariños, hizo falta crear un diálogo más profundo que permitiera ampliar su propuesta.

Se explicó el lenguaje visual y se expuso que forma parte esencial en el desarrollo de comunicación entre seres humanos, de igual forma que el lenguaje articulado y el textual, pero en el caso del lenguaje visual, la imagen es un elemento muy importante dentro él, al ser un medio de comunicación muy recurrente con fines muy variados, los cuales van desde aportar conocimientos a un individuo, hasta ser herramientas que persuadan con ideologías o modas pasajeras. Por lo tanto, al creador de imágenes le tocará ser responsable sobre lo que cree, ya que las imágenes transforman y complementan la realidad de un ser humano cualquiera, porque se crea comunicación visual y se conoce a través de ellas. Y para saber qué significa la imagen, se expuso que se debe comprender su significado desde varias acepciones: como representación o imitación y construcción o formación, porque la imagen es resultado de un proceso de reproducción de la realidad y se aborda como producto de una construcción en la que participan procesos de apreciación, recopilación, análisis y resignificación; la imagen es una forma para experimentar, expresar y entender la realidad.

Resulta importante señalar nuevamente, que se llegó a comprender que entre los distintos lenguajes utilizados por el ser humano, el lenguaje visual, el escrito y verbal, existe una correspondencia, porque la

imagen dentro del lenguaje visual es similar a las palabras en el lenguaje articulado y al texto en el lenguaje escrito, son canales que permiten comunicar de distintas formas. No resulta raro, entonces, que las imágenes visuales remitan a palabras o a textos, ya que son lenguajes que se comprenden y traducen entre sí constantemente. La palabra, el texto y la imagen, forman una cadena de significaciones, se accede a ellas utilizando los distintos lenguajes en conjunto para poder traducirlos entre sí, en el caso de la imagen visual se puede traducir a palabras o a textos, que ayudan a comprender mejor la información que transmite.

Se realizó el análisis de las imágenes visuales materiales seleccionadas desde una perspectiva formal, para obtener un primer acercamiento desde su contexto, después se utilizó el sistema de Erwin Panofsky para analizar a las imágenes visuales, que desarrolló en su libro *El significado de las artes visuales* y, por último, se señalaron las características en sus variantes de significación encontradas en cada una de las imágenes seleccionadas. En el caso de las imágenes artísticas se especificó que no simplemente contienen elementos visuales, sino también incluyen valores simbólicos que son puestos por los autores, que indican su estilo, época, motivo y cultura. Un aspecto importante, que aportó Gadamer, es que las artes tienen como característica que se realizan para que se contemplan e interpreten, por lo tanto, cuando se observa una imagen artística, se interpreta, porque existe una conexión directa con el creador de la imagen material visual y con su manera de expresar el mundo que lo rodea.

Esa conexión entre el creador y su imagen, se comprende al interpretar lo que transmite esa representación de la realidad, al describir su contexto, al indagar en la parte del pensamiento que el autor configuró

en esa imagen y encontrar su intención que se determina por el uso que se le da a la misma.

El análisis en las imágenes, permitió encontrar qué sentido tienen y qué conocimiento transmiten las imágenes materiales visuales seleccionadas:

- La perspectiva de la Ciudad de México, realizada por Daumont en el año 1820 aproximadamente, es una construcción estética que no refleja movimiento y que representa las tres dimensiones, remite a objetos conocidos y signos representativos de la Ciudad de México y también de la Francia de esa época, pero tiene una estructura y composición de visión europea que no es del todo figurativa, porque no es una imitación fiel de la Ciudad de México, en la época que fue creada. El conocimiento, que se adquiere por medio de esta imagen, es que permite saber cómo se concebía la Ciudad de México a principios del siglo XIX a través de una visión europea.
- A través del análisis de la fotografía de Gabriel Figueroa, para la película *María Candelaria* se conoce a los personajes principales del filme. En el retrato ellos transmiten con sus expresiones cómo afrontan juntos su situación. El entorno y vestimenta reflejan la condición de campesinos en una zona rural de México a mediados del siglo XX. Además de que la fotografía también es reflejo del estilo de Gabriel Figueroa, porque la fotografía está compuesta con claro oscuros y paisajes rurales de México.
- En el plano de la Ciudad de México de 1866 se encontró que es una representación de este territorio, por medio del cual se conoce cómo era entonces la ciudad, qué cambios ha tenido hasta ahora y también permite saber las edificaciones que han permanecido, cuáles han cambiado de lugar y cuáles ya no existen, incluso proporciona información estadística de la

ciudad que ayuda a calcular el aumento de la población. Ayuda a conocer los cambios en la ciudad y su territorio.

- El conocimiento que se adquiere del logotipo de Bimbo es que permite identificar a la empresa panadera mexicana por sobre otras compañías, ya que existe una convención social que ayuda a relacionar a la palabra Bimbo y al oso blanco caricaturizado con la empresa; de desaparecer la compañía en un futuro, la imagen se convertirá en un posible referente de la convención social de la época en la que se utilizó para representar a la empresa.

Con lo dicho anteriormente se confirmó que todas las imágenes visuales transmiten y almacenan conocimiento y que al aplicar sobre ellas un análisis en su estructura, se comprende mejor el mensaje que transmiten. Se comprobó que la hipótesis es verdadera porque a partir del análisis de las imágenes seleccionadas se razonó el mensaje transmitido en las mismas y se comprendió su capacidad para transmitir y almacenar conocimiento.

OBJETIVO GENERAL

Analizar las propiedades de diferentes imágenes materiales, para comprenderlas como documentos que transmiten y almacenan conocimiento, con ello aprender así a entender e interpretar lo que se transmite en una imagen.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Entender qué es una imagen.
- Identificar a la imagen material.
- Describir los distintos tipos de imagen material.
- Comprender el lenguaje visual.
- Explicar la correspondencia entre palabra, texto e imagen.
- Analizar la imagen como documento que transmite conocimiento.

HIPÓTESIS

“A partir del análisis de la imagen se razonará el mensaje transmitido en la misma y se comprenderá su capacidad para transmitir y almacenar conocimiento”

MATERIALES Y MÉTODOS

1. Gómez Haro, Claudia, Guía para la elaboración de tesis, Licenciatura en historia del arte, Maestría en arte moderno y contemporáneo, Maestría en estudios de museos y gestión de arte y Doctorado en historia del arte, Centro de Cultura Casa Lamm.
2. Blaxter, Loraine, et al. Cómo se hace una investigación, México, Gedisa, 2004.
3. Tamayo y Tamayo, Mario, El proceso de la investigación científica, México, Limusa, 2005.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía citada:

- AUMONT, Jacques, *La imagen* [1990], Paidós, Col. Comunicación, Buenos Aires, 1992. Trad. Antonio López Ruiz.
- DEBRAY, Régis, *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en occidente* [1992], Paidós, Col. Comunicación, Buenos Aires, 1994.
- GADAMER, Hans-Georg, trad. cast. *Verdad y método*, Ediciones Sígueme Salamanca, 2005.
- GARCÍA, ESPINOZA Julio, *Una imagen recorre el mundo*, Filmoteca UNAM, México, 1982.
- GARCÍA, PAVÓN Rafael, *La imagen o el ser como presencia*. <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n26/rgarcia.html#rg>. Fecha de consulta: 14 de enero 2014.
- KEPES, Gyorgy, *El lenguaje de la visión*, Ediciones infinito, Buenos Aires, Argentina, 1976.
- MAGARIÑOS DE MORETIN, Juan, *La semiótica de la imagen visual*. <http://www.archivo-semiotica.com.ar/vision.html#MODI>.
- MONTERDE, Claudia, *Gabriel Figueroa: Bajo el cielo de México*, Fundación Televisa A.C., Pasadena California, 2013.
- PANOFSKY, E., trad. cast. *El significado en las artes visuales*, Madrid, Alianza, 1998.
- PANOFSKY, Erwin, *Estudios sobre iconología*, Editorial Alianza, Madrid, 1972.
- ROCA, Lourdes, *La imagen como fuente: una construcción de la investigación social* <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n37/lroca>.
- ROQUE, QUINTERO JOSÉ, “Apuntes sobre la evolución de la cartografía en México”, *Notas*, No. 13. México, 2001, Formato: Electrónico, INEGI. Fecha de consulta 25 de Mayo 2014.
- RUIZ SONIA, Lombardo, *Atlas histórico de la ciudad de México*, Tomo I, Editorial Mario de la torre, México, 1996.
- VILLAFANE, Justo: *Introducción a la teoría de la imagen*, Pirámide, Madrid, 2002.
- VILLAFANE, justo, y Norberto Mínguez, *Principios de teoría general de la imagen*, Ediciones Pirámide, Madrid, 1996.
- VITTA, Mauricio, *El sistema de las imágenes*, Paidós, Barcelona, España, 2003.
- W.J.T., Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology*, University Chicago Press, United States, 1987.
- W.J.T., Mitchell, *Picture Theory*, The university chicago press, United States, 1994

- W.J.T. Mitchell, *What do pictures want? The lives and loves of images*, The University of Chicago, United States of America, 2005.
- ZAMORA, Fernando, *La filosofía de la imagen*, Espiral, UNAM, ENAP, 2007.
- ZECCHETTO, Victorino: *La danza de los signos: Nociones de semiótica general – Ciccus-La Crujía*, Buenos Aires, 2002.

Bibliografía consultada:

- ARNHEIM, Rudolf, *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, 1969.
- - - *Arte y percepción visual* [1976], Paidós, Col. Comunicación, Buenos Aires, 1992.
- BARLOW, Horace, et al., *Imagen y conocimiento: Cómo vemos el mundo y cómo lo interpretamos* [1990] *Crítica*, Col. Drakantes, Barcelona, 1994.
- BARTHES, Roland, <<Elementos de semiología>>, <<Retórica de la imagen>>, <<El mensaje fotográfico>>, en *La semiología* [1966], *Tiempo contemporáneo*, Col. Comunicaciones, Buenos Aires, 1976.
- BAXANDALL, Michael, *Modelos de intención: sobre la explicación histórica de los cuadros*, Editorial Hermann Blume, España, 1989.
- BAXANDALL, Michael, *Pintura y vida cotidiana en el renacimiento*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 2000.
- BERGER, John, *Modos de ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 2010
- BEUCHOT, Mauricio, *Hermenéutica Analogía, Símbolo, Mito y Filosofía*, UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, 2007.
- BLACK, Max, <<¿Cómo representan las imágenes?>>, en Gombrich, et al. *Arte percepción y realidad*. 2007.
- BOEHM, Gottfried, *Was ist ein Bild?*, Wilhelm Fink Verlag, Munich, 1994.
- BOZAL, Valeriano, *Mimesis; las imágenes y las cosas*, Visor, Col. La balsa de la medusa, Madrid, 1987.
- CASSIRER, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas* [1710], tt, I y II, Fondo de cultura económica, sección de obras de filosofía, México, 1971. Edición original en alemán: Philo-

sophie der symbolischen Formen [t. I, 1923; t. III, 1929], Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1954.

COLOMER, Eusebi, El pensamiento alemán de Kant a Heidegger, vol. III, Herder, Col. Teología y Filosofía, Barcelona, 1990.

DILTHEY, El problema de la hermenéutica. 1900. (Víctor Mendoza “Hermenéutica crítica”, en la revista electrónica Razón y palabra (Nº 34, agosto-septiembre de 2003). <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n34/vmendoza.html>

DONDIS, Donis A., Sintaxis de la imagen [1973], Gustavo Gili, Col. Comunicación Visual, Barcelona, 1976. Trad. Justo Beramendi.

FLÓ, Juan, Imagen, ícono, ilusión, México D.F., 2010.

FLUSSER, Vilém: Una filosofía de la fotografía, Síntesis, Madrid, 2001.

HOFFMAN, D. Donald, Inteligencia visual: cómo creamos lo que vemos, Paidós, Barcelona, España, 2000.

KANDINSKY, W., trad. cast. Punto y línea sobre el plano: contribución al análisis de los elementos pictóricos, Barcelona, Labor, 1983.

LEFEBVRE, Henri, La presencia y la ausencia: Contribución a la teoría de las representaciones [1980], FCE, Sección de Obras de Filosofía, México, 1983.

LIZARAZO, ARIAS Diego, Íconos, figuraciones, sueños: Hermenéutica de las imágenes, Siglo XXI, Estado de México, 2009.

PANOFSKY, Erwin, Estudios sobre iconología, Editorial Alianza, Madrid, 1972.

SARTORI, Giovanni, Homo videns: La sociedad teledirigida [1997], Taurus, Col. Pensamiento, Madrid, 1998. Trad.

SWADESH, Mauricio, El lenguaje y la vida humana, FCE, México, 1966.

ZECCHETTO, Victorino: Seis semiólogos en busca del lector, Ciccus-La Crujía, Buenos Aires, 1999.

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustraciones:	Página
Il. 1. Manuel Tolsá, El Caballito: Estatua ecuestre de Carlos IV, 1803, Estatua en bronce, 33 m, Centro de la ciudad de México. ejemplo de estatua.	25
Il. 2. Víctor Vasarely, Gestalt Rugo, 1978, Pintura en lienzo, 66 x 110 cm, Colección privada en USA, ejemplo de ilusión óptica.	26
Il. 3. Anónimo, Mapa topográfico de México, 2012, Mapa digital, 16 x 10 cm, México, ejemplo de mapa.	26
Il.4. Anónimo, Diagrama de Airbus A320-200, Plano en blanco y negro, 16x10 cm, Europa, ejemplo de diagrama.	27
Il. 5. Maqueta de Teotihuacan, Museo de Antropología e historia en la ciudad de México. Ejemplo de modelo tridimensional a escala.	30
Il. 6. Arturo García, Fushimi Inari, Kyoto, Japón, 2013, Fotografía a color, 36 x 23 cm. Ejemplo de fotografía a color.	30
Il. 7. Arturo García, Agua, Marquesa, 2011, Fotografía a blanco y negro, 36 x 23 cm. Ejemplo de fotografía a blanco y negro.	31
Il. 8. Jules Breton, Le rappel des glaneuses, 1859, Óleo sobre lienzo, 90 x 176 cm, Musée d'Orsay. Ejemplo de pintura realista.	31
Il. 9. Arturo García, Señalización biblioteca vasconcelos zona de niños, 2009, Diseño digital, 20 x 20 cm, ciudad de México. ejemplo de pictograma.	32
Il. 10. Espinoza Luis J. M. Alvarez, Plano de la ciudad de México, 1867, Litografía, 78 x 106 cm, escala 8000, colección general, ejemplo de esquemas motivados.	32
Il. 11. Arturo García, Señalización biblioteca vasconcelos flecha, 2009, Diseño digital, 20 x 20 cm, ciudad de México. ejemplo de esquemas arbitrarios.	33
Il. 12. Wassily Kandinsky, Composición VII, 1913, Óleo sobre lienzo, 195 x 300 cm, Galería Tretyakov Moscú. Ejemplo de representación no figurativa.	33
Il. 13. Arturo García, Odaiba, Tokyo, Japón, 2013, Fotografía a color, 36 x 23 cm. Ejemplo de imagen fija (sin movimiento).	42
Il. 14. Wikipedia, Fotografía nocturna, 2006, Ejemplo de imagen móvil (con movimiento).	42
Il. 15. Dave Gibbons y John Higgins, Cómic Watchmen, USA, 1986, Novela gráfica, Ejemplo de imagen secuencial (los elementos se ordenan temporalmente)	43

Ilustraciones	Página
Il. 16. Víctor Vasarely, Mer Caribe, Serigrafía en papel, Ejemplo de imagen plana (con dos dimensiones).	43
Il. 17. Arturo García, Árboles, La Marquesa, 2013, Fotografía a color, 36 x 23 cm. Ejemplo de la imagen espejo.	47
Il. 18. Guillermo Delisle, Mape Monde, Ejemplo de mapa.	47
Il. 19. Jackson Pollock, Autumn Rhythm: Number 30, 1950, Pintura, 8.9" x 17.3", Metropolitan Museum New York. Ejemplo de imagen material visual plástica.	51
Il. 20. Banco de México, Billeto de 200 pesos, Ejemplo de imagen material visual por combinatoria.	54
Il. 21. Bandera de México, Ejemplo de la identidad de una nación	60

Imágenes analizadas:	Páginas
Fig. 1. Daumont, Vue de la Ville du Mexique prise du coté du Lac, 1820 ca., Grabado en cobre al acuarela, 23 x 38cm, Francia.	35, 89
Fig. 2. Gabriel Figueroa, Fotografía de la película María Candelaria, Fotografía en película de 35 mm en blanco y negro, 1943, Filmoteca de la UNAM.	36, 97
Fig. 3. Anonimo, Plano general de la ciudad de México, 1866, Impreso por Litografía de Decaen y Debray, 61 x 85 cm., escala gráfica 1000 m, Plano de la colección Orozco y Berra. Núm. Cat. 951	35, 107
Fig. 4. Jaime Jorba y Jaime Sendra, Logotipo de Bimbo, 16 x 14 cm en empaques, 2003, Grupo Bimbo.	36, 116

