



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

POSGRADO EN ARTES VISUALES

CONVERSIÓN DEL CUERPO A SIGNO
Y DE LAS IMÁGENES A SISTEMA DE ESCRITURA
**CONVERSIÓN DEL CUERPO A SIGNO
Y DE LAS IMÁGENES A SISTEMA DE ESCRITURA**

TESIS
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:
MAESTRA EN ARTES VISUALES
CON ORIENTACIÓN EN GRÁFICA (GRABADO)
PRESENTA:

SONIA SÁNCHEZ AVELAR

Director: Mtro. en A.V. Rubén Maya Moreno

ENERO 2007



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.



ESTE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FUE APOYADO
POR EL SISTEMA NACIONAL DE BECAS PARA ESTUDIOS DE
POSGRADO POR PARTE DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE
ESTUDIOS DE POSGRADO (DGEPE)
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO





INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1 ESCRITURA CON IMÁGENES

- 1.1 DE LA SEMIOLOGÍA Y LA COMUNICACIÓN.
 - 1.1.1 Semiología propuesta por Eric Buysens.
 - 1.1.2 Sistemas de comunicación no lingüísticos.
 - 1.1.3 La señal.
- 1.2 EL ÁRBITRO COMO SISTEMA DE COMUNICACIÓN NO LINGÜÍSTICO.
 - 1.2.1 El árbitro y los abanderados como *semas extrínsecos*.
 - 1.2.2 Del *ÁRBITROSEMA* y de *semasabanderados*...

CAPÍTULO 2 IMÁGENES DE IMÁGENES

- 2.1 TEORÍAS SEMIOLÓGICAS DE ROLAND BARTHES.
 - 2.1.1 Semiología de la significación.
 - 2.1.2 El símbolo
- 2.2 EL FUTBOLISTA COMO SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN.
 - 2.2.1 El cuerpo del futbolista como símbolo.
 - 2.2.2 La mutilación como medio de significación.

CAPÍTULO 3 IMÁGENES A ESCRITURA

- 3.1 LAS IMÁGENES COMO ESCRITURA: el futbolista como signo gráfico incluido en el simulacro de las imágenes del pensamiento.
- 3.2 a, b, c de un encuentro de fútbol. Presentación de los signos gráficos.
 - 3.2.1 Los jugadores.
- 3.3 Propuesta gráfica. "ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ"

CONCLUSIONES

CODA

BIBLIOGRAFÍA

INTR DUC IÓN

El texto que a continuación se presenta es un discurso dialéctico entre lo lingüístico y lo no-lingüístico, dicotomía cuyos límites cada vez parecen menos evidentes y que precisamente por esa razón nos sitúan en una constante *actitud interpretante* ante todo: realidad, objetos, sujetos o cualquier objetivo del que se trate, sobre todo en el campo de lo visual, la relación que mantenemos hacia el mundo es la de una práctica-lectura que lejos de ser natural o sencilla (debido a lo familiar que resulta) implica todo un desencadenamiento de procesos complejos a nivel del pensamiento.

El discurso comienza con la premisa de una ESCRITURA CON IMÁGENES donde la noción de escritura se encuentra —en este punto— estrechamente ligada al lenguaje con una intención comunicativa ante todo. Tomando como base la propuesta del semiólogo galo Eric Buysens se presentará el código empleado por los **árbitros** como ejemplo de un sistema de comunicación no lingüístico cuya cualidad es la de COMUNICAR información a través de SIGNOS. Sin embargo, esta información eminentemente lingüística utiliza como vehículo no su transcripción, sustituto de la lengua. sino imágenes.

Una segunda etapa parte de otro tipo de escritura: IMÁGENES DE IMÁGENES, si en el caso anterior el lenguaje engendra imágenes, ahora las imágenes generan “otras imágenes” cuya intención es sobre todo significativa. Apoyados en las teorías del Roland Barthes se propone al **futbolista** como posible productor de un sistema de significación, siendo la intención de SIGNIFICAR su principal cualidad por lo que las imágenes que resultan devienen SÍMBOLOS. Con esto, el punto de partida es lo no-lingüístico pero con dirección justamente hacia lo lingüístico donde radica su *sentido*.

En el tercer capítulo tendremos otra posibilidad que es en realidad el inicio –o reinicio- del discurso: IMÁGENES A ESCRITURA, las imágenes simbólicas (los futbolistas) solas o en unión con los signos informativos (árbitros) nos devuelve a la noción inicial de escritura, sin embargo, esta vez con cualidades que rebasan el campo de lo lingüístico y se dirigen hacia territorios transdisciplinarios, lo que propone una *actitud interpretante* multidireccional, incluyendo en esa vastedad la posibilidad de una lectura “sin intención de *sentido*”, lo que hará de la serie gráfica “ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ”¹ una escritura con intención de comunicar, de significar pero además que propicie esa “práctica extraña” que al no priorizar el *sentido* Barthes nombra como *sentido obtuso*.

Al ser la IMAGEN parte esencial de las modalidades de escritura que se presentan, se retoma la cuestión del CUERPO -objeto predilecto de la producción de imágenes- dentro del discurso: los casos del árbitro y sobre todo de los futbolistas sirven para analizar la función semiótica que tiene el cuerpo –o mejor dicho “la imagen del cuerpo”-

¹ Traducción del ruso : “Crónica de la derrota”

misma que acentúa la relación que tenemos hacia él como objeto de interpretación (en cualquier tipo de práctica visual del que se trate, no se reduce a la "parcela" del arte ya que como lo han demostrado los recientes Estudios Visuales éste no es más que una entre muchas posibilidades de este tipo de prácticas dentro de la Cultura Visual).

Una vez concluido el itinerario propuesto, se sacan algunas conclusiones sobre la complejidad que encierra todo tipo de lectura que se hace de manera "natural" de las imágenes, aún -y sobre todo- de aquellas que creemos exentas de procesos mentales reflexivos (como se cree en el caso del fútbol) siendo esa complejidad denunciada la que nos revela como condenados a transitar en las *prácticas interpretantes*.

1.1 DE LA SEMIOLOGÍA Y LA COMUNICACIÓN 1.1 DE LA SEMIOLOGÍA Y LA COMUNICACIÓN

YA QUE LOS FENÓMENOS COMUNICATIVOS QUE SE GENERAN EN LA ACTUALIDAD SON EN SU MAYORÍA A TRAVÉS DE IMÁGENES, EN ESTE PRIMER CAPÍTULO SE ABORDARÁ LA PROBLEMÁTICA QUE PRESENTAN LOS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN NO LINGÜÍSTICOS DESDE EL CAMPO DE LA SEMIOLOGÍA, TOMANDO A LA SEÑAL COMO EJEMPLO DE UN TIPO DE SIGNO CUYA PRIORIDAD ES COMUNICAR MENSAJES ESPECÍFICOS, ANALIZANDO QUE LA SUPUESTA SIMPLICIDAD DE ÉSTOS NO ES TAL Y SE PROPONDRÁ LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL CÓDIGO DE SEÑALES EMPLEADO POR EL ÁRBITRO EN EL FÚTBOL COMO POSIBLE CASO DE UN SISTEMA DE ESCRITURA CON IMÁGENES PARA LA PROPUESTA GRÁFICA ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ.

El desarrollo que ha tenido la semiología desde los primeros estudios de Ferdinand de Saussure hasta nuestros días ha generado diversas vertientes hacia las cuales encausar las investigaciones de esta disciplina científica, surgiendo de manera paralela discrepancias incluso acerca del objeto de estudio que le compete a la misma. Dentro de las diferencias más importantes que se han dado encontramos la oposición entre una Semiología de la comunicación y una Semiología de la significación, la primera representada por Eric Buysens y la segunda por Roland Barthes¹.

¹ Cronológicamente fue en este orden en que surgieron como objeto de estudio.



Es preciso señalar que los alcances que ambas pueden tener son relevantes y que no se trata de una sucesión ascendente en dificultad o en importancia, ya que resultaría fácil caer en el error de conceder mayor valor al estudio de la significación sobre el de la comunicación. Tras las aportaciones de Buysens, José Luis Prieto apuntó que la semiología de la comunicación debería ser un modelo para la semiología de la significación -mucho más apropiado que la lingüística de la que Barthes toma la mayoría de sus conceptos- señalando justamente el valor de la primera².

La comunicación por ser algo tan cotidiano ha sido asimilada al punto de considerarla como un acto natural, olvidando –o ignorando- la complejidad que este fenómeno implica, y sobre todo que su razón de ser y su acontecer es dentro -y sólo dentro- de lo social.

Los fenómenos sociales en la presente época se fundamentan de modo predominante en procesos comunicativos, no sólo en lo que se refiere a la interrelación entre individuos, sino también en el intercambio de información desde los aspectos más banales hasta los de mayor relevancia, llegando de este modo al punto de crear procesos de comunicación entre individuos y objetos.

La acción de comunicar ha dejado de ser capacidad propia del hombre –de los animales en general- para convertirse en característica casi indispensable de los objetos. No se trata de características cuya finalidad sea la de elegir y en consecuencia adquirir un objeto (un

² Cf. PRIETO, Luis J. *Pertinencia y práctica. Ensayos de Semiología*. España. Gustavo Gilli. 1977.



producto) –principio rebasado ya desde hace algunas décadas- sino de características propias del objeto que lo dotan de una suerte de capacidad comunicativa no sólo para quien lo porta también para quien observa al portador.

Este particular proceso de comunicación entre objeto/sujeto sólo es posible por un fenómeno que excede al objeto en sí mismo, el cual, si bien es dirigido y creado por y en el sujeto, encuentra en el objeto su eje y fundamento. Dicho fenómeno es precisamente el de la *significación*, es decir, dotar de significados a los objetos, característica que permite el surgimiento de procesos comunicativos entre objetos y sujetos: objetos que significan y que por consiguiente establecen un campo más amplio para el desarrollo de la comunicación.

Es por esto que términos tales como *lenguaje* y *signos* se vuelven piezas claves en la civilización actual, hecho que nos conduce hacia el campo semiótico como espacio propicio para abordar cualquier fenómeno o producto de la presente civilización.

En la actualidad se considera que en la semiótica todo se relaciona con el lenguaje y los signos y que es una ciencia que depende de la realidad de la comunicación. Asimismo, representa un punto de vista sobre la realidad: se trata de una mirada acerca del modo en que las cosas *se convierten en signos y son portadoras de significados*³, en su campo de estudio se incluye la *semiosis*, es decir, la dinámica concreta de los signos en su contexto social y cultural dado. Por lo tanto, cabe destacar que no se trata de un estudio clasificatorio de signos o redes de signos que se originan en las culturas, sobre todo del estudio de los fenómenos y

³ ZECCHETTO, Victorino. *La danza de los signos. Nociones de semiótica general*. Argentina. La Crujía. 2003.

hechos de cultura (no hay que olvidar que será siempre un hecho contextualizado) desde el ángulo de la comunicación, no sólo de los elementos que la **posibilitan**, en este caso los signos, sino del PROCESO: no tanto los signos como vehículos de significado sino los significados comunicados.

La relevancia que los estudios semióticos adquieren en el panorama cultural global es fundamental y éstos parecen tener como principio, método y fin la comunicación, es por ello que las premisas del proyecto son justamente la semiótica en relación con la comunicación.

Ante los fenómenos de semiosis en su calidad de generadores de significados se produce el análisis de los hechos de comunicación en relación con la *comunicabilidad* de sus significantes⁴, lo que ubica a la semiótica como la ciencia de los signos que circulan y producen sentido en el ámbito de las culturas y sociedades humanas. Esta producción de sentido estudiada desde la semiótica compete de igual modo al campo de la comunicación, sólo cabe señalar que los hechos de comunicación abordados por la semiótica tienen como medio a los signos, siendo éstos la base que los posibilita y genera , lo que resulta en una vastedad de modos de comunicar –o modelos de comunicación- característica de nuestro tiempo. De estos modos de comunicar se desprende un problema más: los modos de significar⁵ y ambos procesos giran entorno a esas entidades denominadas signos.

⁴ Ibid.

⁵ Ambos procesos serán abordados en la propuesta gráfica del proyecto, analizando el modo de comunicar de los árbitros y el modo de significar de los futbolistas.



Una vez situados dentro del campo de la semiótica habrá que recurrir a las propuestas que desde esa disciplina han abordado el problema de la comunicación, siendo el semiólogo Eric Buysens quien se presenta como cita pertinente –incluso obligada– cuyos aportes lejos de ser obsoletos a pesar del tiempo de su enunciación resultan funcionales aún en el presente.

1.1.1 SEMIOLOGÍA PROPUESTA POR ERIC BUYSSENS

Cuando aún la actual semiótica era definida como semiología, el trabajo del francés Eric Buysens apuntó la importancia que tenían los procesos de comunicación, mismos que no se limitaban al lenguaje –a diferencia del enfoque eminentemente lingüista de Saussure– sino que por el contrario, abarcaban una amplia gama de códigos y sistemas de los cuales muchos eran precisamente no verbales.

Buysens definió a la semiología como “el estudio de los procedimientos de comunicación, es decir, de los modelos utilizados para influenciar a los demás y reconocidos como tales por aquel a quien se quiere influenciar”⁶. Los medios a los que hace referencia no son otros que las *señales*, reconocidas por el receptor como medios. Sobre este punto Buysens precisó que existe una categórica oposición entre los conceptos de *indicio* y *señal*:

Indicio será un hecho inmediatamente perceptible que nos hace conocer algo a propósito de otro hecho que no lo es (perceptible).

⁶ Citado en MOUNIN, Georges. *Introducción a la semiología*. Barcelona. Anagrama. 1972.



Señal es un indicio convencional, es decir, un medio reconocido por el receptor como medio.

La señal es "el acto por el cual un individuo, conocedor de un hecho perceptible asociado a cierto estado de la conciencia, realiza ese hecho para que otro individuo comprenda el objetivo de ese comportamiento y reconstituya en su propia conciencia lo que pasa en la del primero"⁷. Esta definición resulta fecunda en información acerca del fenómeno de comunicar, ya que implica que las señales son producidas de manera intencionada, no se trata de actos inconscientes, así como tampoco su comprensión constituye un acto natural, el receptor debe poseer conocimiento previo de éstas señales para reconocerlas como tales, es decir, manipular el código al cual pertenecen. Por lo tanto, las señales no se interpretan (como los indicios cuya interpretación da cabida a variaciones según el receptor) se decodifican, a condición de poseer el conocimiento -adquirido dentro del aprendizaje social- del código de comunicación.

1.1.2 SISTEMAS DE COMUNICACIÓN NO LINGÜÍSTICOS

Sirva como ejemplo el caso de la señal para comprender que el proceso de comunicación no se limita al lenguaje hablado y su transcripción escrita, cuenta con innumerables sistemas de comunicación, algunos quizá no tan evidentes en su intención de comunicar -sobre todo los casos que Barthes estudió como la moda- pero otros que han sido bien establecidos

⁷ Ibid.



como códigos y que logran de modo eficaz⁸ el proceso de comunicar sin recurrir al lenguaje.

Ya que la semiología estudia el conjunto de sistemas de comunicación, estos incluyen también “los lenguajes diferentes a las lenguas” –como los llamaba Buysens- es decir, los NO LINGÜÍSTICOS.

Buysens propone una clasificación de los procedimientos de comunicación no lingüísticos de acuerdo a tres criterios:

10. Procedimientos de señalización *sistemáticos*, cuando los mensajes se descomponen en signos estables y constantes, por ejemplo la señalización de carreteras, y los *asistemáticos*, de los cuales Buysens sólo nos da el ejemplo de los carteles publicitarios en los que los elementos como el color o la forma, son utilizados para atraer la atención sobre el producto que se anuncia (por lo tanto, a diferencia de los anteriores no son signos con sentidos estables)

20. Procesos de señalización en los que existe una relación *intrínseca* entre el sentido de la señal y su forma y procedimientos en los que la relación entre sentido y signo es *extrínseca*, arbitraria o convencional

⁸ Incluso existen algunos códigos no lingüísticos con menor margen de error en la transmisión del mensaje, esto no es de ningún modo recriminatorio para los sistemas lingüísticos, por el contrario, la riqueza semántica que alcanzan algunas lenguas –como el caso concreto del español que sólo por un cambio en la entonación de una misma palabra tiene otro significado- es justamente una de sus virtudes, sin embargo, para fines de la propuesta gráfica del proyecto en lo que respecta a las señalizaciones arbitrales lo que se busca es precisamente una decodificación unívoca.

30. Procedimientos de señalización que constituyen una relación *directa* entre el sentido del mensaje y los signos que lo transmiten (como el habla), y otros que intercalan entre el sentido y el primer sistema de signos uno o varios procedimientos de sustitución del primero (el morse).

La clasificación que Buysens esbozó resulta pertinente para conocer su propuesta, sobre todo porque ya a tan temprana edad de la semiología como ciencia –recordemos que su obra *Le Langage et les discours* fue publicada en 1943 y ésta desempolva la idea inaugurada por Ferdinand de Saussure 30 años atrás de la semiología como una ciencia, por lo tanto se puede considerar a Buysens unos de los iniciadores de tal disciplina- él apreció la importancia capital que tenían los procesos NO LINGÜÍSTICOS, mismos que ahora podrían ocupar un lugar predominante aún por encima del propio lenguaje en los fenómenos comunicativos que tienen lugar en las sociedades actuales. Sin embargo, conforme avanzó el desarrollo de la semiología surgieron otras tipologías⁹, algunas ya más sistematizadas pero sin duda, logradas en base a las aportaciones que Buysens dejó.

Sin importar si la prioridad radica en los modos de significar o en los modos de ser producidos, todo proceso de comunicación –lingüístico o no lingüístico- gira en torno a un sistema de signos, por medio del cual tenga lugar justamente el acto de comunicar. Dicho sistema está compuesto por un conjunto de semas, los cuales son definidos por el mismo Buysens como una entidad constituida por un significante y su significado correspondiente, por lo tanto, los SEMAS son entidades semiológicas fundamentales, unidades indivisibles.

⁹ Recordemos como ejemplo la propuesta de Humberto Eco y su teoría de los modos de producción de los signos.

Asimismo, Buysens encuentra dos tipos posibles de semas, definiendo como *semas intrínsecos* a las señales cuya naturaleza de los significantes (las palabras) se emparenta simbólicamente con la naturaleza de los significados (las cosas) y *semas extrínsecos* cuando la relación entre significado y significante es arbitraria, al respecto, Buysens pone el ejemplo de una cruz roja que representa una farmacia (no obstante este ejemplo puede generar discrepancias ya que ese mismo signo puede significar de modo diferente dependiendo del contexto cultural en que se ubique: en México el signo de una cruz roja puede funcionar efectivamente como ejemplo de un *sema extrínseco* pero aquí su significado no sería una farmacia sino un hospital. A pesar de esto, sirve como ejemplo del carácter arbitrario que poseen este tipo de semas en relación con su significado y al mismo tiempo nos obliga a no olvidar que todo signo, o quizá más acertadamente todo sentido de un signo, debe de ser considerado tomando en cuenta el contexto donde se genera).

1.1.3 LA SEÑAL

Por el momento, son los sistemas de signos explícitos y unívocos en los que se centrará la investigación, ya que es dentro de este tipo de sistemas en los que se propone insertar el código de señales utilizadas para el arbitraje en el fútbol, tópico que se expondrá en el apartado 1.2.

Al ser las señales el objeto de la decodificación, son por lo tanto los signos componentes de un sistema. La cualidad que para fines de la propuesta gráfica quiero destacar es la siguiente: a diferencia del indicio, las señales no permiten interpretación subjetiva, el código es unívoco para todos los posibles receptores. Este hecho, al mismo tiempo suspende



una acción relacionada con la producción del sistema: la creación del signo.

El acto de comunicar implica dos acciones: producir por parte de un emisor e interpretar por parte del receptor ambas respecto a un mismo signo, en este caso, al tratarse de signos explícitos y unívocos, el productor utiliza un sema "ya existente" y por lo tanto ya aceptado por convención cultural, garantizando de este modo la correcta interpretación por parte del receptor.

Por lo anterior, esa dualidad *designo producido-signo interpretado*, parece no ser tal, aunque en principio es posible creer que se trata de dos acciones diferentes, cabe destacar que toda producción es una interpretación anticipada, más aún en el caso de las señales unívocas, ya que siendo signos establecidos y por ende estables, el productor no es tal, no crea, sino que es usuario dentro de un sistema de signos ya elaborado: las señales son pues, los medios para la comunicación no entre productor y receptor, sino entre usuarios de un código.

Esta condición de usuarios representa un nuevo modo de comunicar, no es ya un intercambio de mensajes, sino de una interacción en el campo del mensaje, es decir, al ser usuarios dentro de un proceso comunicativo no se trata de una emisión propia ni tampoco de una recepción particular, sino de la puesta en marcha de un código donde los participantes pueden ser denominados como USUARIOS.



1.2 EL ÁRBITRO COMO SISTEMA DE COMUNICACIÓN NO LINGÜÍSTICO

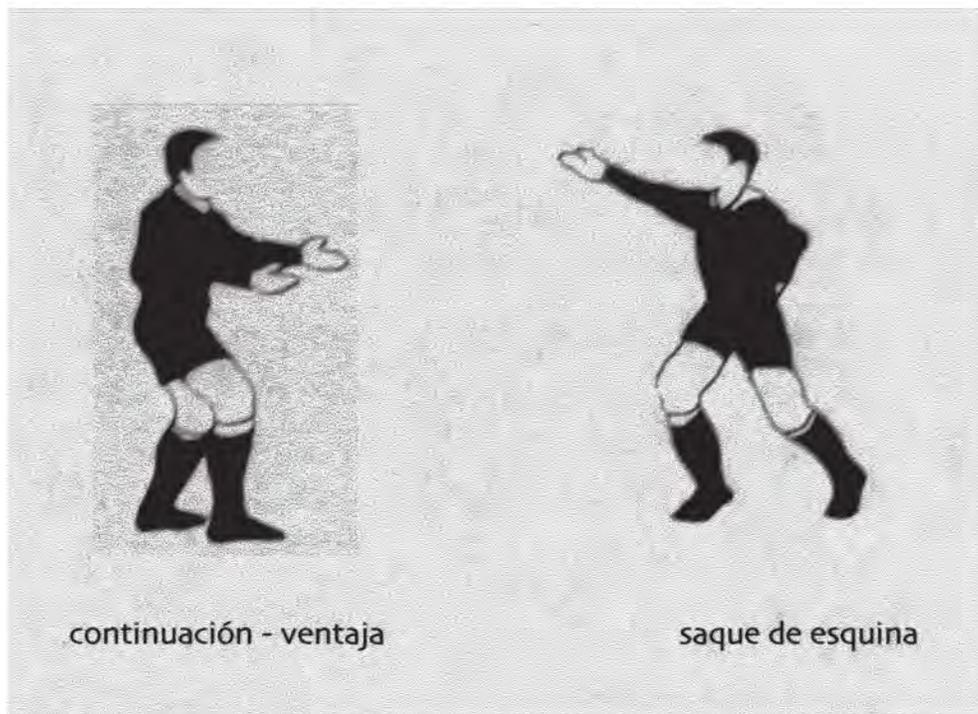
Bajo los principios de Buyssens, el código de señales utilizado por el árbitro y los jueces de línea en el fútbol pareciera ejemplo de un sistema de comunicación no lingüístico, donde la prioridad es en efecto el acto de comunicar, sin margen de error al momento de que la señal sea recibida por los receptores, en este caso los jugadores y los espectadores.

Cabe mencionar que las representaciones gráficas que se emplearán en la propuesta fueron tomadas de una edición del código de reglas del fútbol, reproduciendo las imágenes con que ilustran estos reglamentos justamente para evitar una posible "interpretación" personal que contiene de manera implícita cualquier trazo, considero que el hecho de dibujar implica siempre y de modo inevitable una intervención, es decir, un proceso de selección-omisión, la única que hice fue omitir el trazo del rostro, esto con el fin de acentuar el carácter de signo gráfico cuya significación no radica en ser representación de un individuo. Además, estas representaciones gráficas contrastan con las de los futbolistas cuyo tratamiento formal es producto de una interpretación personal y no mecánico e impersonal como las primeras.

Ubicándola dentro de los *procesos sistemáticos*, la figura del árbitro está codificada en signos estables y constantes, cuya prioridad es la transmisión de mensajes por medio de señales que no son traducciones a los equivalentes fonéticos de las ideas que representan. Este código ha sido establecido previamente y funciona a condición de que cada parte que se involucre en el proceso lo conozca, (jugadores, espectadores y por



supuesto los árbitros y jueces de línea) y en este caso concreto puede llegar a tener alcances universales¹⁰. Las posiciones que toma el arbitro o los abanderados resultan señales, es decir que su prioridad es comunicar, emitir un mensaje para que a semejanza de la señalización de carreteras provoquen un reflejo motor por parte de los receptores a los cuales está dirigida (los jugadores dentro de la cancha) sin que éste sea retrasado por la traducción –incluso mental- a la lengua hablada.



¹⁰ Aquí la noción de universal me parece de mayor alcance que los supuestos “universales” del pasado, aquellos eran aplicables sólo bajo ciertos valores culturales –los occidentales- y en el caso específico del código de arbitraje no depende de contexto cultural alguno.

1.2.1 EL ÁRBITRO Y LOS ABANDERADOS COMO SEMAS EXTRÍNSECOS

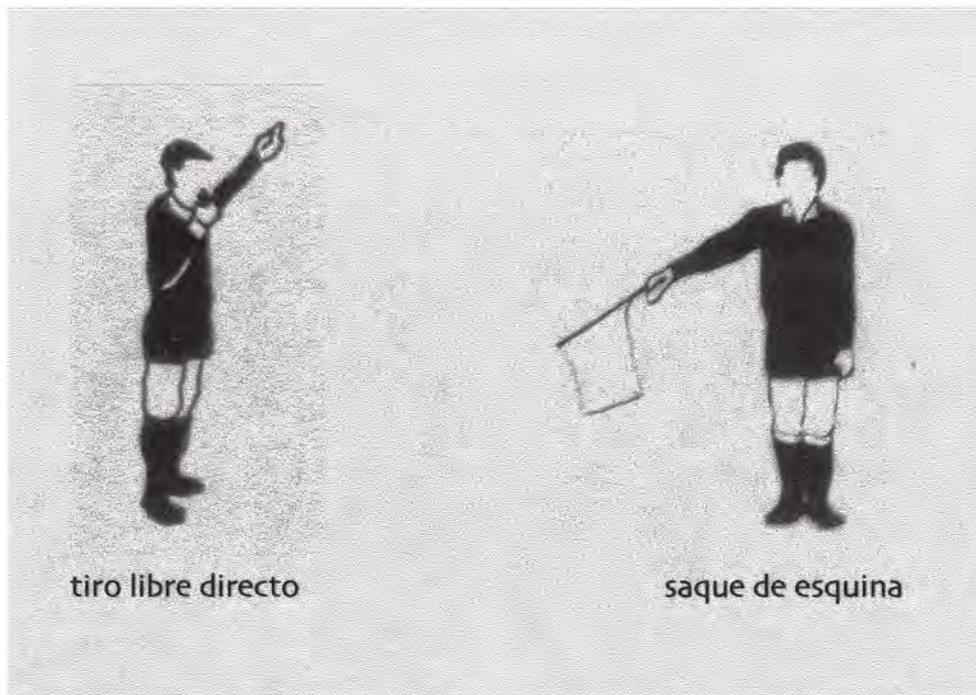
La relación entre significante y significado en la señalización empleada para el arbitraje en el fútbol es arbitraria¹¹, las señales no corresponden a los significados, no hay una doble articulación¹² como en el caso de los signos lingüísticos, se trata de signos artificiales no lingüísticos, es decir, creados por convención cultural.

Por ejemplo: en el sema asignado al significado de tiro penal no existe relación directa entre el sentido y el signo, éste al igual que el resto de las señales puede catalogarse como un *sema extrínseco*. Aunque en algunas señales ejecutadas por el árbitro central el signo incorpore información respecto al sentido del mensaje, por ejemplo en la misma señal de "tiro penal" se indica claramente el punto penal en el espacio real, o el "tiro libre directo" donde tanto la mano como el brazo indican la dirección hacia la cual debe ejecutarse el tiro por parte del jugador, o también en el caso de los abanderados donde los signos de "saque de banda", "saque de meta" o el "saque de esquina" hacen referencia a una parte del sentido del mensaje señalando con ayuda del banderín el lugar en el espacio físico, no se puede decir que haya en efecto relación intrínseca entre signo y el significado que vehicula, ya que la parte informativa prioritaria del mensaje no es tanto la dirección o la ubicación

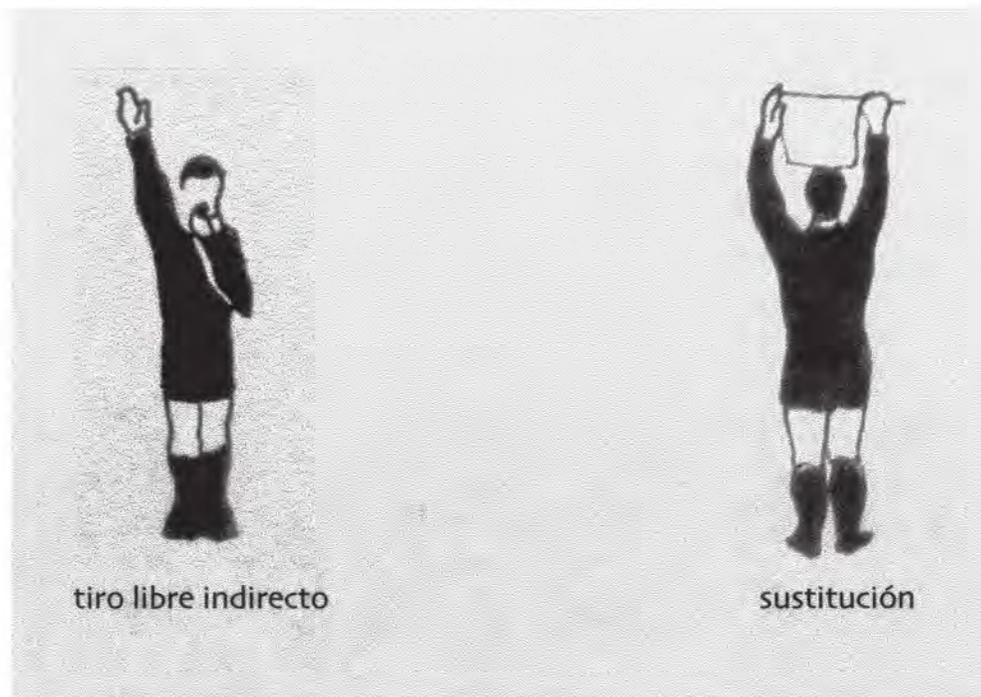
¹¹ Cabe señalar que si bien es arbitrario en lo que se refiere a la designación de cierto significante como vehículo de un significado, esa arbitrariedad debe estar organizada de antemano.

¹² El concepto de doble articulación se refiere a que los signos sean reproducciones gráficas del lenguaje hablado (los fonemas y monemas señalados por Martinet).

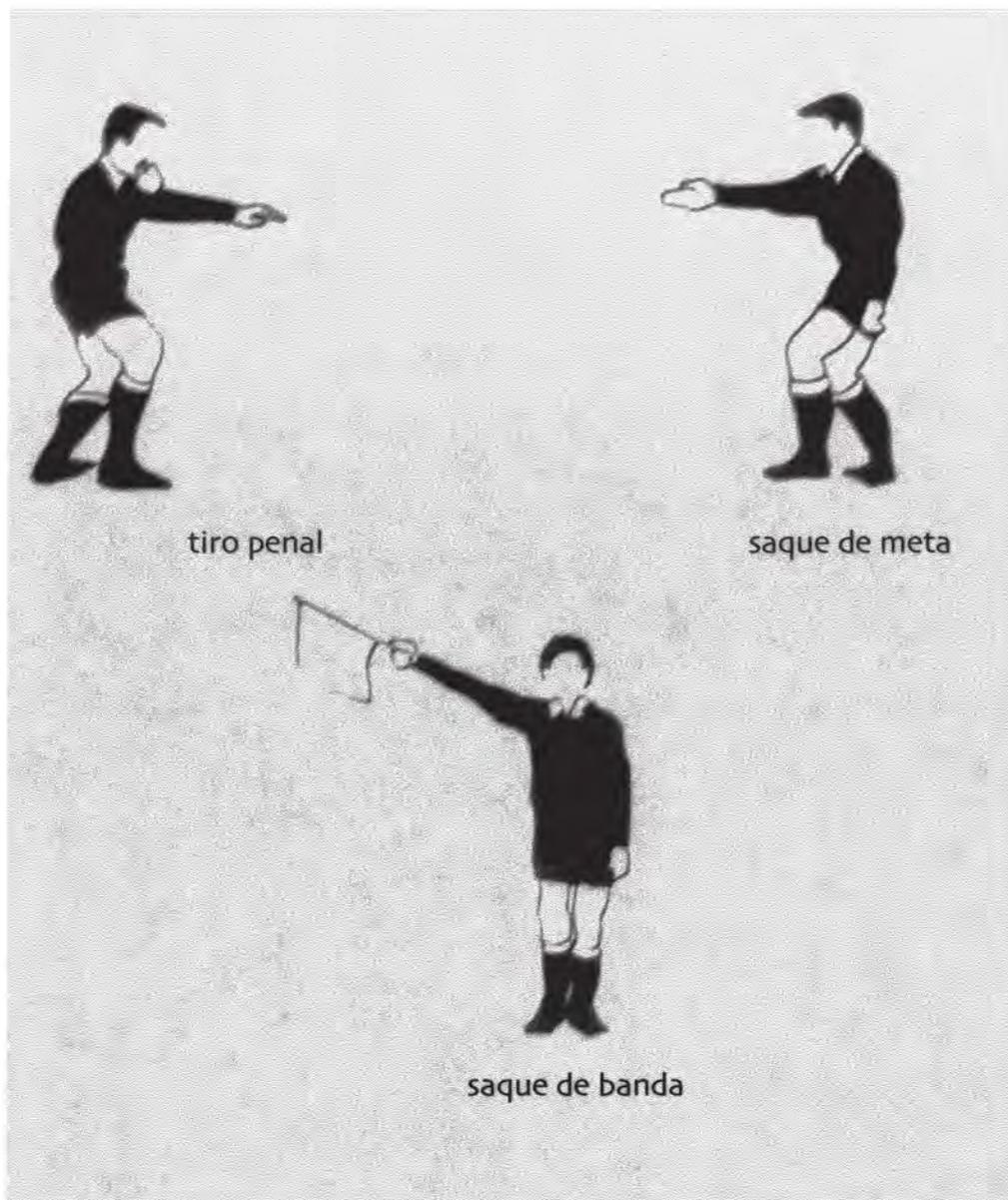
espacial, sino la ACCIÓN indicada (ordenada) a realizar –que deberá ser ejecutada por el jugador de manera inmediata, casi a semejanza de reflejo- y ésta no se encuentra representada en el signo propiamente dicho.



Por otro lado, hay señales en las que es más evidente su carácter extrínseco, por ejemplo el signo de "sustitución" que no tiene relación alguna con el sentido del mensaje, o el "tiro libre indirecto" (señal que debe mantenerse hasta que se haya efectuado el tiro) donde no se indica ni la dirección ni la ubicación como sucede en las anteriores, y menos aún se alude a la acción que conforma el sentido del signo.



Estas posiciones corporales, tanto en el fenómeno real, es decir en el espacio-tiempo de un partido en cualquier contexto sin importar el referente cultural, como en su representación gráfica proveniente de cualquier edición del código de reglas del fútbol, son leídas a modo de semas pertenecientes a un sistema de signos -de comunicación- previamente establecido en donde cada sema es contenedor de un significado diferente al resto de los demás, es decir, un sistema en el cual los semas mantienen relaciones de exclusión lógica entre sí: cada significante sólo tiene un significado.



Cada sema es portador de un significado específico, excluyendo todos los demás significados que aporten cada uno de los significantes del sistema.



1.2.2 DEL ÁRBITROSEMA Y LOS SEMASABANDERADOS...

Cada señal tendrá su representación gráfica correspondiente funcionando como semas dentro del sistema propuesto en la obra gráfica. Estas representaciones son semas ya existentes, por lo tanto, son signos *no creados* sino ya establecidos.

Estos signos del **ÁRBITROSEMA** y los *semasabanderados*¹³ presentes en las imágenes de la serie “ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ” representan la parte comunicativa de la propuesta gráfica, los jueces de línea y el árbitro serán pues los elementos unívocos y explícitos del sistema que planteo, al ser resultado de una convención cultural, su decodificación está asegurada, incluso de manera universal. En el aspecto formal, la dimensión de estos signos es menor respecto a los signos que representan a los futbolistas, esto con el propósito de diferenciar que se trata de dos tipos de semas dentro del mismo sistema, lo que no quiere decir que la importancia esté dada por el tamaño, ya que ésta dependerá más bien de la ubicación que un mismo sema tome en cada imagen, cuya lectura dependerá de aspectos gráficos como la tonalidad con la que hayan sido estampados los sellos contenedores de los signos del árbitro y los abanderados, de la repetición (en caso de que un mismo signo se presente varias veces en una misma imagen), entre otros.

¹³ Términos que se emplearán cuando se aluda a las representaciones gráficas del árbitro y los abanderados en lo concerniente a la propuesta personal, las mayúsculas empleadas para el **ÁRBITROSEMA** son sólo para jerarquizar el lugar que éste guarda respecto a los *semasabanderados*.

La elección de que el "ÁRBITROSEMA" y los "semabanderados" fueran realizados en sellos, es por analogía entre el sentido del mensaje y su uso o lectura: ya que son unívocos y *universalmente* establecidos, no permiten error al ser decodificados ni modificación al ser producidos –producidos no por ser creados, sino por ser utilizados–, de modo que el medio de reproducción idóneo que guarda cierta analogía con estas características es sin duda el sello, el cual puede ser estampado infinitamente sin que el signo gráfico sufra cambio alguno y al mismo tiempo ejemplifica la idea de que éste tipo de semas son unidades indivisibles utilizadas por USUARIOS¹⁴ de un código ya establecido.

Este repertorio de significantes conforman un código, es decir: se trata de un conjunto de reglas –entendidas como instrucciones– que sirven para *asociar semánticamente los valores del repertorio de los significantes*¹⁵ y de este modo organizar los significados de los signos que conforman dicho repertorio. De lo anterior es preciso enfatizar que los signos pertenecientes a un código carecen de sentido si se desvinculan unos de otros. Por lo tanto, podemos concluir que un código representa un proceso de articulación combinatoria para la asociación de signos y su posterior funcionamiento.

Retomando el caso que nos interesa, el código de arbitraje posee doble pertenencia (a semejanza de los códigos viales): es un código de significación por que fue elaborado para ser utilizado como signos, es

¹⁴ Asimismo, las reproducciones de los signos a través del uso de sellos ejemplifican el carácter de usuario que guarda el sujeto que realiza dicha acción, ya que la estampación de un sello dará el mismo resultado siempre, a diferencia de la impresión de una placa, donde si bien es cierto que el signo ya está terminado, el proceso de impresión permite un margen de intervención personal en lo que se refiere al entintado, la presión utilizada en el tórculo, entre otros factores.

¹⁵ ZECCHETTO, op cit.





de la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ / 03
xilografía y sellos
54 X 39.5
2005

decir, vehículos de significado, pero al mismo tiempo pertenece a los códigos de conducta ya que su finalidad es regular el comportamiento de los jugadores dentro de la cancha. Funciona a un nivel mental al ser leído como significados pero su finalidad no se acota en éste nivel, no basta ser interpretado sino que genere acciones por parte del receptor, siendo precisamente la acción la prioridad del resultado que se espera origine el signo-mensaje: la detención del juego con su consiguiente reinicio ya sea por falta, sustitución, tiro penal o cualquiera de las acciones impuestas tras una señalización-sanción realizada por el silbante por propia apreciación o con el apoyo de los abanderados, lo que ubica a la recepción como parte primordial del proceso.

Dentro del campo de la semiótica se incluye el problema de la recepción e interpretación de los signos y éste nos lleva necesariamente al ámbito de la comunicación, fenómeno cuyo soporte es el supuesto de la existencia de un *alguien* que no sólo reciba sino que comprenda e interprete el mensaje (los signos), mismo que haga posible la captación del sentido -de las significaciones- gracias a sus competencias sintácticas y semánticas, es decir: conocimiento del código y de los significados de los signos. En el caso del fútbol observamos que se trata de un fenómeno en gran parte comunicativo –cualidad a menudo relegada- en el que la relación entre lo que comunmente llamaríamos emisores (árbitros) y receptores (futbolista) es regida por la primacía del código, siendo éste el factor principal del proceso de comunicar.

De este modo, nos encontramos un cambio en los sujetos que intervienen en el fenómeno de la comunicación, si bien es cierto que el árbitro o los abanderados producen las señales –entendida la acción de producir como hacer o realizar el signo- y los jugadores son los receptores, ambos son en realidad USUARIOS de un código, y en el caso



de los que fungen como autoridades son signos portadores de información -más que de significación- situados en el terreno de la comunicación, por lo tanto, en la propuesta gráfica "*los de negro*" serán signos informativos cuya cualidad comunicativa estará en contraposición a la cualidad significativa que tendrán los signos con las representaciones gráficas de futbolistas.

Concebido así el fenómeno comunicativo que comprende el fútbol, la idea de un esquema triádico -circular evidentemente pero sobre todo triádico- del proceso de comunicar se modifica a uno eminentemente circular, o mejor aún, multidireccional, donde el desarrollo no se da de modo lineal como emisor-mensaje-receptor, sino en un proceso donde la *semiosis* comienza por un supuesto emisor (el árbitro al dar inicio al partido) pero que en lo sucesivo se verá afectada por la intervención de los supuestos receptores (los futbolistas) que en realidad no son los que reciben el mensaje sino los que provocan el fenómeno operativo de la *semiosis*, que de manera simultánea también será alterada por la participación del supuesto emisor cuya intervención se da de manera independiente a la de los abanderados, creando de este modo un proceso comunicativo expandido, no sucesivo sino discontinuo.

Comunicación peculiar: no como emisor de mensajes individuales y personales con sentidos aplicados bajo un criterio subjetivo y con propósitos combinatorios de significaciones para presentarse como individuo, tampoco como receptor que realice un intercambio de mensajes relacionados con el mensaje precedente y que tras su aportación tenga la posibilidad de dar alguna orientación al proceso. Aquí, el *ÁRBITROSEMA* interrumpe un proceso independiente entre los jugadores y al igual que los *semasabanderados* no son emisores cuyos mensajes sean pretendidos como productos de un individuo, modifican



aquel proceso entre los veintidos, alteran el rumbo de la semiosis y forman parte de ella pero no se trata de un intercambio sino de un juego, de una articulación semiótica multidireccional.

A diferencia de otros fenómenos comunicativos en los que el resultado, entendido éste como intercambio entre las partes que conforman la semiosis (lo que llamaríamos en términos cotidianos charla, intercambio de ideas, acuerdos, etc.) es la parte más importante del proceso, incluso la razón de ser del mismo, en el caso del fútbol, donde la primacía del código es el componente privilegiado del fenómeno, el resultado ya no es la prioridad sino la *puesta en acción* del código.

Una vez tratado lo referente al modo de comunicar, es momento de pasar al modo de significar. Como ya se señaló anteriormente, el *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados* son antes que otra cosa portadores de información más que de significación y es esta condición la que predomina en su aparición en la propuesta gráfica, sin embargo, su representación gráfica (cada signo en particular y su tratamiento en general) no escapa a una posible lectura como signo "significante" y no sólo "comunicante" y resulta el CUERPO el elemento que posibilita dicha lectura:

e l c u e r p o d e l o s á r b i t r o s . . .

el cuerpo en el *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados* no es tal, la anatomía en estos signos ha sido reducida al punto de situarlos más cerca de la anulación de la misma, en ellos el cuerpo resulta un constructo-representación mental, una imagen cuya preocupación primordial es su potencial de comunicación. La mano que simbólicamente ha sido relacionada con la idea de actividad y es considerada como el



instrumento por excelencia, símbolo de la maestría que al mismo tiempo permite al hombre prolongar su voluntad, en estos signos gráficos conserva todos esos atributos teniendo como finalidad la comunicación de mensajes-órdenes.

La imagen humana del cuerpo de los árbitros (central y abanderados) ha sido abolida, despojada –intencionalmente- de cualquier carácter social, psicológico o político, no es un símbolo¹⁶, se asemeja más a una cifra (un signo) a un objeto de comunicación con información clara, por lo que se trata de un vehículo, de un medio a lo inteligible, no expresión de lo sensible (como serán los signos de los futbolistas).

En estas representaciones gráficas no encontramos ningún hombre, sólo siluetas: objeto extraño un tanto anatómico y al mismo tiempo semántico que aunque por un lado nos brinda un dibujo “ceñido” a una forma específica, bien definida y delimitada, por el otro es un dibujo “vacío”.

Estos *ÁRBITROSEMA* y *semasabanderados* son ejemplos claros del concepto de signo, el cual para serlo necesita ser algo repetido ya que es precisamente esta repetición la que le da el reconocimiento, el cual es su fundamento.

El papel superior que posee el *ÁRBITROSEMA* se sugiere por actitudes corporales que a lo largo de la tradición han sido adoptadas como símbolo de autoridad en la historia de las imágenes, autoridad que generalmente se le ha atribuido a los personajes “hombres” (sólo en

¹⁶ A diferencia de los signos gráficos de los futbolistas que se abordarán en el segundo capítulo.

algunos casos en los que el personaje principal y superior era una mujer entonces su representación adoptaba estas mismas posiciones): por ejemplo para señalar la sanción más grave de la que pueden ser objeto los jugadores -la expulsión- o su previa advertencia -la amonestación- ha sido asignada una posición vertical con el brazo levantado sujetando la tarjeta correspondiente por encima de la cabeza, esta posición denota la superioridad que posee el árbitro en relación a los jugadores subordinados a éste. Asimismo, en las otras señales en las que siempre adopta una posición bien marcada y firme se puede apreciar como constante una posición erguida en contraste con los jugadores que el estar en constante movimiento no están condicionados a guardar posición alguna.

La representación gráfica de los árbitros posee una aparente "integridad" al tratarse de una figura "completa", pero no se tratan de seres humanos, cualquier posible identidad personal ha sido anulada. Al no denotar identidad alguna adoptan como sustituto la autoridad, que será su característica distintiva, misma que no expresa como cualidad una masculinidad específica¹⁷, es un ente (tanto en el juego real como en la propuesta gráfica donde se trata de hacer más evidente) cuya identidad radica no en su ser sino en sus atributos: el silbato, las tarjetas o los banderines e incluso las manos, convirtiéndose en parte del juego pero a modo de "mobiliario", no de fichas manipuladas por el azar en un tiempo-espacio delimitado en 90 minutos (como los jugadores) sino como elemento inalterable. Al ser la autoridad su identidad, ésta se ve al mismo tiempo -y paradójicamente- subordinada a la existencia de aquellos sobre los cuales se ejerce (no así en el caso de los futbolista cuya existencia es

¹⁷ Las representaciones gráficas de los *semasabanderados* y el *ÁRBITROSEMA* no presentan resistencia alguna que rechace la posibilidad de ser representaciones femeninas.

posible aún *sin los de negro*) por lo que a pesar de su rol superior, su participación depende de la *puesta en marcha* del código (es decir un encuentro de fútbol) por parte de los veintidós sobre el terreno de juego.

El rostro, único signo de identidad personal ha sido eliminado, no se trata de un individuo considerado de manera independiente de los otros cuatro elementos que constituyen el "cuerpo arbitral" y quizá sea ésta la única acepción que debemos darle al término "cuerpo" al referirnos a los signos gráficos con las representaciones "de los de negro": cuerpo como organismo, como asociación, corporación, grupo; mientras los jugadores son 22 en la cancha los cuatro de negro son uno solo: "el cuerpo arbitral". Ejemplo de esta condición resulta su vestimenta, negra por tradición -aunque a recientes fechas ya incluye algunos detalles en color- y que es la misma para los cuatro, sin distinción alguna entre ellos, a no ser por los atributos que cada uno porte¹⁸.

Estas representaciones gráficas están lejos de toda connotación carnal, a diferencia de los futbolistas que ostentan como miembros más significativos piernas musculosas que aluden al aspecto matérico del cuerpo, los personajes *de negro* no poseen piernas sino que portan medias, no hay un cuerpo debajo de su vestimenta.

El cuerpo de los árbitros no son objeto de deseo alguno, no son proyección del propio cuerpo por parte de los espectadores (a diferencia de lo que ocurre con los jugadores) al ser los ejecutores del reglamento del código y por consecuencia motivo de ruptura en su desarrollo lo que genera a menudo es irritación y enojo contra su persona, no son

¹⁸ El caso del uniforme de los futbolistas es distinto ya que si bien es cierto que es el mismo para todos siendo símbolo de pertenencia (a un equipo), cada uno porta un número diferente que los singulariza dentro de su equipo.



apreciados como cuerpos recipientes de cualidades humanas o expresiones sensibles sino como signos abstractos, sólo como órdenes que limitan el libre desarrollo del código por parte de los jugadores. La posible proyección a la que invitan es su carácter como vehículo de poder, ya que aún cuando sus apreciaciones sean incorrectas, son sus decisiones las que dirigen el curso del encuentro. Este tipo de proyección -de carácter más psicológico que corporal- lo mantiene al margen del cuerpo físico, menos aún carnal, dejándolo en el plano mental de las ideas: órdenes, mensajes, poder.

Dado que representar es en efecto sustituir, la representación no sólo gráfica sino visual (en un partido de fútbol real) que se hace del cuerpo arbitral no es la de un cuarteto de cuerpos vivos, menos aún de objetos de deseo, sino que son vistos y leídos como datos, despojándolos de todo rastro de anatomía humana: quimeras de posibles cuerpos que han sido sustituidos como datos.





de la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ / 42
xilografía y sello
54 x 39.5
2006

TEORÍAS SEMIOLÓGICAS DE ROLAND BARTHES

TEORÍAS SEMIOLÓGICAS DE ROLAND BARTHES

DADO QUE EL HECHO COMUNICATIVO NO SE ACOTA EN EL MARCO DE CÓDIGOS PREVIAMENTE ESTABLECIDOS Y CLARAMENTE DELIMITADOS (COMO EL CASO ANTERIOR DEL ÁRBITRO), EN EL PRESENTE CAPÍTULO SE ANALIZARÁ EL POTENCIAL INTERPRETATIVO QUE POSEEN LAS IMÁGENES DESDE LAS TEORÍAS DE ROLAND BARTHES, ENFATIZANDO LAS CUALIDAD DEL *SÍMBOLO*, PARA POSTERIORMENTE PROPONER LA REPRESENTACIÓN DEL FUTBOLISTA COMO MOTIVO GRÁFICO PARA LA CREACIÓN DE UN SISTEMA DE IMÁGENES CUYA CAPACIDAD DE SIGNIFICAR POR MEDIO DE LA MUTILACIÓN EN LA PROPUESTA GRÁFICA ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ RADICA EN EL HECHO DE TENER COMO REFERENTE "OTRAS IMÁGENES".

Barthes, tras el camino iniciado por Saussure y posteriormente llevado hacia campos de estudio más vastos por Buysens¹, se presentó al igual que sus antecesores como contraparte de las teorías anglosajonas: creyendo que la importancia de los estudios semióticos radicaba en el análisis del valor de los signos y ubicando éste no en la composición de

¹ Me parece que Buysens, anterior a Barthes, ya había dirigido la atención de los estudios semióticos – aún llamados semiológicos en su tiempo- a un mundo de significantes por completo ajeno del interés inicial de la semiología, cuyo objeto de estudio en un principio era de manera exclusiva el lenguaje, mismo al que se suponía poseedor de mayor relevancia para ser investigado por una - aunque aún muy joven- ciencia que buscaba su acreditación y su posible permanencia dentro del campo del conocimiento.



los mismos sino en su entorno, dirigió su mirada hacia objetos de estudio poco comunes y a su circulación dentro del campo social.

Ya que era "el uso social que se agrega a la materia"² lo que interesó a Barthes, sus estudios se orientaron hacia la significación de los objetos; dentro de sus propuestas teóricas una aportación –y quizá la más- importante³ es la del MITO, es decir, la transformación de las "representaciones colectivas" a sistemas de signos y de manera paralela dicha transformación conducirá a otra: la transformación de la cultura - Barthes se refiere de manera específica a la cultura pequeñoburguesa- en naturaleza universal. Ambas transformaciones, igualmente significativas, representan el cambio de mayor relevancia que han sufrido los regímenes escópicos y junto con éstos los métodos y procesos de generar significaciones que rigen el campo de la visualidad, no sólo en el arte sino en cualquier práctica de construcción de imágenes y por ende de significantes.

Al no ser naturales sino resultado del desarrollo cultural, los sistemas de signos que utilizamos se asocian precisamente a valores culturales –siempre y de modo inevitable-, por lo tanto, los mitos, es decir, los sistemas de signos convertidos en naturaleza "universal", sólo pueden tener fundamento histórico; su sentido o significación no surge de la naturaleza misma de los objetos, a diferencia de las teorías anglosajonas, no se trata de una cuestión de verdad del ser, sino del uso social del signo.

² BARTHES, Roland. *Mitologías*. México. Siglo XXI. 2002.

³ En recientes recapitulaciones de la historia de la semiótica así como en estudios que otros semiólogos han hecho de su trabajo, señalan al mito como una aportación relevante de Barthes, apreciación que para fines del presente trabajo me parece oportuna señalar.



Al MITO, Barthes lo describe como un habla, un sistema de comunicación, un mensaje y recurriendo a la negación de lo que no es, nos facilita su comprensión:

- no es un objeto, ni un concepto, ni una idea, es un *modo de significación de una forma*
- no se define por el objeto de su mensaje , sino por *la forma en que se lo profiere, sus limites son formales, no sustanciales*
- no se define ni por su objeto ni por su materia ya que *cualquier materia puede ser dotada arbitrariamente de significación*⁴

Tomando como punto de partida al sistema lingüístico, Barthes afirma que el final de éste es el inicio de otro sistema, del plano del mito, por lo tanto, el significante (final) del sistema lingüístico es el sentido (inicio) del MITO, para su mejor comprensión tendríamos como parejas homologas las siguientes:

SISTEMA LINGÜÍSTICO	MITO
significante	forma
significado	contenido
signo	significación

MITO : sentido / concepto / significación

⁴ BARTHES, Roland, *op.cit.*



De este modo tenemos por un lado el *sentido* del mito, que es parte ya de una historia y por lo tanto postula un saber y por otro, el *concepto*, que es histórico e intencional, lo que lo inviste más de un cierto conocimiento de lo real que de lo real mismo⁵. Al pasar del sentido a la forma la imagen pierde saber para recibir mejor una porción del concepto, el cual posee un carácter abierto, no se trata de una esencia abstracta, su unidad y coherencia dependen sobre todo de la función: "el MITO es un valor, su sanción no consiste en ser verdadero"⁶.

A diferencia del sistema lingüístico en el que cada parte se presenta de manera sucesiva (uno después y en consecuencia de otro) en el MITO *forma* y *concepto* se manifiestan en un aquí –la significación– el mito no oculta nada, su función es la de deformar, no la de desaparecer.

Esta significación siempre es parcialmente motivada, lleva una buena dosis de analogía aunque ésta motivación no es natural, es la historia la que provee de analogías a la forma, Barthes señaló que el MITO es un sistema ideográfico en el que las formas están todavía motivadas por el concepto que representan, aunque no recubren la totalidad representativa.

Barthes llega a la conclusión de que la semiología⁷ es en realidad una ciencia de las formas, puesto que estudia las significaciones

⁵ Esto reitera la diferencia que guarda respecto a la semiótica anglosajona –insisto– no se trata de cuestiones de sustancia y por lo tanto perteneciente a condiciones reales.

⁶ BARTHES, op.cit.

⁷ Respecto a la definición de la Semiología como ciencia Saussure insistía en que la lingüística era parte de la semiología, ya que ésta abarca también el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos, el lenguaje es semiología pero no toda semiología es lenguaje, por su parte, Barthes opina que todo sistema semiológico tiene que ver con el lenguaje, no sólo a guisa de modelo sino

independientemente de su contenido y propone que tanto la escritura como la imagen poseen la misma FUNCIÓN SIGNIFICANTE.

Esto conduce el interés del estudio sobre el modo de significar (cuya naturaleza difiere al modo de comunicar), cuando Barthes dice que la semiología se trata de una ciencia de las formas, se refiere a que el objeto de estudio no es el contenido –como lo sería la información en el caso de los modos de comunicar- sino que éste versa precisamente sobre las formas, ya que son ellas las que permiten que el signo sea significante, aunque este signo sea deudor de valores histórico-sociales es éste mismo el que posee la capacidad significante, es decir, no resulta significante por la lectura la cual sería un elemento externo a éste (pensemos que la lectura resulta dirigida por valores, conocimientos o cualidades ajenas al signo en sí) sino por su cualidad formal inmediata, misma que a su vez ha sido resultado de valores histórico-sociales específicos.

Barthes había dicho que “el análisis de los códigos permite quizá definir históricamente una sociedad con mayor facilidad y seguridad que el análisis de sus significados”⁸ pues éstos últimos pueden resultar “trans-históricos” sin pertenecer a una época específica⁹, en cambio las formas son generadas y al mismo tiempo producto de un momento histórico.

también a título de componente, de elemento mediador o de significado, lo que invierte la afirmación de Saussure: la lingüística no es parte de la Semiología sino que la semiología es parte de la Lingüística.

⁸ BARTHES, Roland. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. España. Piados. 1986. 380p.

⁹ Al emplear el término “trans-históricos” me refiero a que con frecuencia los significados son cuestiones de tipo universal, es decir, valores o nociones que se toman casi como “herencia antropológica” incluso que son dadas por el inconsciente común al género humano.



Para ese momento la semiología ya estudiaba otros códigos y no solo el verbal, sin embargo, Barthes encuentra que el verbal es el más rico de todos ellos, a pesar de no ser éste su objeto de estudio, pues recordemos que su atención se dirigió principalmente hacia cuestiones del campo social. En aquella época comenzaba el auge de la imagen, sin embargo, para Barthes sera un siglo de escritura por antonomasia, "cualquier imagen tiene un texto de anclaje, un significado, si no está, el mismo espectador hace su traducción al lenguaje verbal"¹⁰. Esa transformación de un sentido en una forma -que es lo específico del mito- Barthes la identifica como un robo de lenguaje, lo que al mismo tiempo nos recuerda otra *mutación*: la de la historia en naturaleza.

Esta última conversión es la que tiene mayor relevancia, ya que lo que Barthes percibía hace ya medio siglo, hoy es la constante que rige las sociedades actuales y sus escritos son de una vigencia inegable: *cuanto más la clase burguesa propaga sus representaciones, más se naturalizan*, en nuestra época esta sanción podría trasladarse sin resistencia alguna: cuanto más circulan las imágenes del mundo, mayor es la suplantación de lo real por la imagen, y a su vez, de ésta por la naturaleza y con ello tiene lugar otro remplazo: la implantación de valores culturales por nociones de verdad.

Esta relación donde lo cualitativo esta subordinado a lo cuantitativo, representa una "economía de inteligencia", como lo llamaba Barthes, es decir, que lo real se comprende con menos gasto". No

¹⁰ Barthes, *op. cit.*

¹¹ Sin embargo, esta economía no significa sencillez o simplicidad en la lectura de las imágenes, cabe recordar la *Retórica de la imagen* del propio Barthes para evidenciar la compleja red de sistemas de significados que encierra una imagen, aún aquellas de aspecto banal como la de Panzani analizada en dicho texto, éste muestra con claridad la estrecha relación que las imágenes guardan con el



obstante, para fines de la propuesta gráfica, lo que me interesa subrayar no es el hecho de la economía, entendida ésta como reducción en el acto de la comprensión-lectura de las imágenes o de la realidad misma, sino el aspecto "repetitivo" que impera en la construcción de los significantes, es decir, en la cuestión de que las cualidades (formales) del significante son dadas por la repetición que tiene lugar en su propia historia: en los signos gráficos de los futbolistas propuestos, es la insistencia de una conducta la que muestra la intención *verdadera*¹² de cada jugador, es decir, la función que tiene dependiendo al mismo tiempo de la posición que juegue.

Si la construcción de significantes está condicionada a aspectos culturales e históricos, así como a relaciones ineludibles con el lenguaje, las cualidades (formales) de los signos gráficos con representaciones de futbolistas que se proponen son construcciones delimitadas justamente por condiciones históricas (tanto por la cuestión de repetición a lo largo de la historia como de valores culturales específicos al momento histórico que vivimos) y de manera paralela son construidos en relación por demás estrecha con el lenguaje, es decir, con los nombres que les son dados de acuerdo a la función que desempeñen dentro de la cancha y a diferencia del *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados* cuyo propósito es comunicar¹³, los futbolistas se presentan con la prioridad de SIGNIFICAR.

lenguaje y su dependencia histórica, ambos aspectos señalados anteriormente, mismos que se pueden ejemplificar con los apartados de dicho escrito.

¹² "Verdadera" entendido este adjetivo como sinónimo de auténtico, de real, NO como cuestión de verdad, de esencia del concepto, lo que nos alejaría de la circulación -social- de los significantes acercándonos a los semióticos anglosajones, lo cual no es intención de la propuesta.

¹³ Tópico desarrollado en el capítulo primero.



2.1.1 SEMIOLOGÍA DE LA SIGNIFICACIÓN

Llegado este punto, es momento de hacer referencia a las anotaciones que Barthes hizo respecto a los niveles de lectura que presenta una imagen, en su obra *Lo obvio y lo obtuso* él observó que existen tres posibles niveles a analizar en las imágenes:

1o. nivel *informativo*, éste permanece en el nivel de la comunicación y por lo tanto el modelo de análisis será la primera –así la nombra él– semiótica del mensaje ¹⁴

2o. nivel *simbólico*, se ubica en el nivel de la significación donde el modelo de análisis será la semiótica que Barthes denominó como “segunda”, es decir, ya no la ciencia del mensaje, sino del símbolo, por lo tanto la lectura se verá involucrada con el psicoanálisis y la economía, entre otras influencias.

3er nivel de la *significancia*, término empleado por Barthes ya que le parecía tener la ventaja de referirse al campo del significado (no de la significación) y de conectar con una semiótica del texto ¹⁵.

¹⁴ Es en este nivel donde se sitúa el sistema de señales del *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados*, donde la prioridad es comunicar y el objetivo el mensaje.

¹⁵ Respecto a este tercer sentido, por el momento señalaremos que Barthes planteó que después de los dos primeros existe el tercero el cual rebasa infinitamente los campos de los anteriores, lo denominó *sentido obtuso* pero no por ser el tercero es condición su aparición tras los dos anteriores, aún sin que el tercero tenga lugar pueden existir los dos primeros, es decir, se puede prescindir del tercero y seguirá habiendo comunicación y significación, el tercero no es consecuencia de primero y el segundo, más bien es una posibilidad que expande el campo del sentido.



Al hablar de una semiología de la significación de lo que se trata es de alejarse del campo de la comunicación y acercarse hacia el de la *significancia* de Barthes, entendida esta transición como un cambio de dirección del análisis (e incluso de la construcción) de los signos, ya no hacia el mensaje (o información) de los sistemas del capítulo anterior sino hacia otro campo que si bien está relacionado con el *contenido* no se trata de éste en términos universales –lo que implica la noción de conocimiento y verdad- sino de un *contenido* entendido éste como *sentido*. *Sentido* del signo que esta relacionado de manera estrecha con la forma pero que al mismo tiempo también lo está con elementos ajenos a ella como lo es el lenguaje.

Al convertir en significantes los signos de otro sistema, (en este caso los signos lingüísticos *delantero, defensa, lateral, volante*) el sistema resultante es definido como sistema de connotación, cuya cualidad principal es SIGNIFICAR.

La lectura que se aplica a este tipo de sistemas se realiza en base a valores sociales y culturales -incluso ideológicos y morales-, en contraposición al sistema anterior del *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados* en el cual la lectura pertenece más al orden del aprendizaje (también social al igual que lo es dicha valoración ideológica o moral) que al de los juicios de valor, ya no se trata de comunicar como lo hace el sistema del cuerpo arbitral sino de generar significaciones, de producir *sentido*.

La construcción de sentido de estos significantes es a la vez un hecho y un producto, ambos culturales, y esta determinación histórica-cultural no sólo está presente en el momento de su lectura, ya desde la construcción misma de los significantes (los signos gráficos de los



futbolistas) cada signo implica una formación simbólica. Si bien estos signos tienen en su representación gran parte de imagen *denotada*, es decir, literal respecto a su referente¹⁶, la imagen resultante –el signo gráfico final– es más cercana a una imagen *connotada*, es decir, simbólica.

2.1.2 EL SÍMBOLO

En un principio, Saussure había eliminado el término de *símbolo* ya que –desde entonces– comprendió que dicho término llevaba consigo una idea de motivación y no siendo ésta el objeto de su estudio, optó por el de *signo*, el cual le parecía más pertinente para señalar la unión de un significante y un significado.

El propio Saussure también señaló que había una importante diferencia entre signo y símbolo: mientras lo propio del signo era la arbitrariedad (en relación a su designación) lo propio del símbolo era la convención, es decir, el símbolo establecía algún vínculo con la realidad designada. “Se simboliza mediante una presencia, lo referido literalmente, pero esta intención condensa varios razonamientos o intelectualizaciones”¹⁷, es decir, la asociación entre el símbolo y la realidad designada se funda más en una sugerencia asimiladora que en las similitudes o semejanzas nocionales.

¹⁶ Ya sea al referente real del jugador o a la imagen de aquel referente real, en el caso de la propuesta gráfica, son imágenes las que se han tomado como referente.

¹⁷ *Imagen, signo y símbolo, 2do Coloquio Internacional de Estética*. María Noel Lapoujade (compiladora) México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Facultad de Filosofía y Letras. 2000. 547p.



El símbolo presupone cierta "homogeneidad" entre el significante y el significado, sin embargo esa característica no asegura su lectura, a diferencia del signo cuya lectura es producida de manera más certera gracias al aprendizaje previo que requiere, el símbolo necesita de una interpretación, lo que lo sitúa no sólo en el campo de la idea como nivel intelectual, también en el de la representación, en el plano de la imagen y lo imaginario, "aleja lo que está cerca, acerca lo que está alejado de manera que el sentimiento pueda captar lo uno y lo otro"¹⁸.

Estos signos motivados -emparentados a los semas *intrínsecos* de Buysens- lo son por la relación analógica que existe entre el significante y el significado que unen, sin embargo, no se trata de una lectura literal, aunque en apariencia pudiera pensarse que sus características formales son naturales: en el caso de los *signos-futbolistas* (representaciones donde el margen de posibilidad de que se trate de otra cosa y no de futbolistas es muy reducido) la representación está en mayor medida relacionada al lenguaje que denomina su función, es decir, en lo que respecta a la forma no hay gran diferencia entre un delantero, un volante, un defensa o un mediocampista, todos son muy semejantes en apariencia sin embargo, son las acciones y movimientos específicos y repetitivos que ejecutan dentro de la cancha las que denotan mejor su posición y con ello su "nominación".¹⁹

De este modo, el símbolo funciona como mediador, ya sea entre naturaleza/cultura, entre lo real/lo imaginario, pero también entre sistemas de diferente origen, como lo son el sistema lingüístico y el "concepto" o realidad asignada, entre un sistema lingüístico específico

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Es decir, tanto al nombre que les es dado y la acción de nombrarlos de acuerdo a la función que realizan.



(como lo es el conjunto de términos empleados en el ámbito futbolístico que incluyen las señales arbitrales y los nombres que asumen los jugadores) y su posible representación gráfica. No obstante, su estructura semiótica no responde a un principio de extensión o comprensión de un concepto, si fuera así nos encontraríamos bajo una cuestión de verdad, la cual implica cierta noción de universalidad y por lo tanto estable cuando lo que sucede con el símbolo es justo lo contrario: se trata de una apertura del *sentido*.

El *símbolo* es entonces en sí mismo una composición de restos del lenguaje, de valores culturales específicos pero también de ciertas "constantes" históricas e incluye entre sus elementos compositivos sistemas "terminados" (completos) de significación, por lo que problematiza su lectura a pesar de su aparente "naturalidad analógica".



2.2

EL FUTBOLISTA COMO SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN

EL FUTBOLISTA COMO SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN

La producción de un sistema de significantes puede decirse que es un proceso de incorporación de un pensamiento –individual del autor- en una configuración de “ya existentes” –las representaciones o formas- por lo que el sistema propuesto depende de una interpretación anticipada convirtiendo de este modo al supuesto productor en un intérprete más.

Dado lo anterior, el productor o autor participa en un proceso colectivo de interpretación, su proceder va de lo universal a lo particular, de lo colectivo a lo individual, es decir, a partir de los existentes –sea la realidad o las representaciones generalizadas de la misma- se busca una interpretación que resulte en una representación (gráfica) personal cuyo propósito sea una interpretación de los signos desde el campo de la significación, más que de la comunicación, es decir, que la lectura de éstos sea en base a procesos de significar por medio relaciones conceptuales y formales y no en un proceso de decodificar mensajes puntuales para formas determinadas²⁰.

Sin embargo, en el sistema que se propone, esta significación estará dirigida no sólo por el origen colectivo de las representaciones sino que

²⁰ Como el caso del *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados* que se explicó en el primer capítulo, donde los signos son portadores de mensajes unívocos y cuya “interpretación” se basa en la decodificación.





de la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ / 30
xilografía
54 x 39.5
2006

de manera paralela sera el lenguaje²¹ quien co-dirija la creación de sentido de los signos-símbolos.

Como ya había señalado Baudrillard, los *mass media* producen la realidad y en ellos se condensa tanto la realidad misma como el imaginario colectivo, es éste último donde encuentra el fútbol sus potenciales como generador de un sistema de significación, teniendo como base no sólo el alcance colectivo que deriva en representaciones generalizadas, también un conjunto de términos lingüísticos propio. Producto de la relación de ambos elementos se presenta la creación de un sistema donde las constantes en las representaciones y los términos estables (el lenguaje particular que se emplea en el ámbito del fútbol conformado tanto por los términos establecidos como por otros que han sido generalizados de manera "coloquial") permitan la posibilidad de una interpretación del sistema propuesto.

2.2.1 EL CUERPO DEL FUTBOLISTA COMO SÍMBOLO

Las representaciones (sociales) del cuerpo y los saberes que le atañen son tributarios de un estado social, de una visión del mundo y una definición de la persona²². No se trata de una realidad en sí, el cuerpo es una construcción simbólica y su representación estará sometida al imaginario; al ser una categoría histórica dependerán de la época y la cultura las FUNCIONES y FORMAS que pueda tomar.

²¹ Recordemos que Barthes ya había apuntado la relación casi indisoluble que unía la imagen con la palabra.

²² CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado. (La angustia de muerte en el arte.* Generalitat Valencia. 1996.



Siendo el fútbol el material gráfico para la creación del sistema propuesto en la serie "ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ" cabe señalar que lo que se toma como referente son las representaciones (gráficas o televisivas) del mismo, no el fútbol visto –o mejor aún "presenciado"- en el estadio, esto es importante destacar ya que lo que la propuesta trata de abordar es la representación del cuerpo y no el cuerpo mismo (real), la propuesta es una alternativa no en el nivel de la realidad sino de la visualidad.

El término "imagen del cuerpo" se refiere al conjunto de impresiones sensitivas y representaciones mentales del ser humano y es su representación donde se origina el deseo²³, esto es evidente en las imágenes del fútbol en general y en la imagen del futbolista de manera particular, imágenes cuyo mayor alcance es a través de las transmisiones televisivas, aunque también las gráficas en los medios escritos o internet.

La tecnología ha creado una imagen del cuerpo donde ya no se trata de una entidad orgánica²⁴, sino de un "cuerpo conceptual" infinitamente manipulable y por consecuencia su actividad se transforma en "función semiótica". La representación del cuerpo del futbolista se presenta como campo potencial de investigación sobre aspectos políticos, históricos, sociales (de identidad) y puede ser abordado desde diversos puntos de vista: como imagen pública, estereotipo, ídolo, entre otros. No obstante, para fines de la propuesta, el punto primero a tratar será su aspecto formal en relación al equivalente lingüístico que delimita su denominación de acuerdo a la función-posición que desempeña. Dado

²³ Ibid.

²⁴ Me parece que en gran parte de las representaciones actuales que se hacen del cuerpo son de carácter conceptual aunque también existen propuestas visuales (artísticas) en las que por el contrario el cuerpo es tratado como una entidad eminentemente orgánica y en actitud de constante rebelión, cabe mencionar las propuestas filmicas de David Cronenberg.



que la investigación no versa sobre aspectos sociales del papel del futbolista, ya que ésto requeriría un tratamiento generalizado del mismo, lo que interesa es la relación entre el término lingüístico y la posición que dan nombre a cada jugador y la representación gráfica que esa relación posibilita.

Dicha relación se verá reflejada en cada signo gráfico cuyo elemento formal de mayor importancia sera el cuerpo como contenedor de las cualidades que el término lingüístico encierra de manera abstracta. Se trata de términos donde el signo lingüístico y el significado que posee mantienen cierta relación de analogía, es decir, la palabra que lo denomina contiene cierta cantidad de información del sentido que encierra el significado. Dentro de las posiciones que determinan la denominación de cada jugador podemos encontrar como base dos puntos: de acuerdo a la COLOCACIÓN que éste mantenga dentro de la cancha y por otro lado de acuerdo a la FUNCIÓN que éste realice en el desarrollo del juego, el primer criterio es de orden espacial y el segundo de naturaleza conceptual.

Dentro del primer grupo según la COLOCACIÓN situemos a:

- el *portero* o *arquero*, términos que aluden a la posición dentro de la cancha donde éste se sitúa (aunque si se prefiere el término *guardameta* el sentido de éste se orienta más hacia la acción que realiza en el desarrollo del juego que a la posición y lo ubicaría dentro del segundo grupo)
- el *lateral*, que indica la ubicación espacial que cubre ese jugador, el cual puede delimitarse aún más si especificamos su lado de banda: *izquierdo* o *derecho*



- *centrocampista* o *medio*, apelativo que informa respecto a la posición dentro de la cancha que mantiene, es decir, el área de la cancha donde juega
- *extremo izquierdo* o *derecho*, al igual que los laterales, indican el área del campo que ocupan a lo largo del encuentro

ninguno de estos términos hace alusión a la actividad (acción) que los jugadores realizan, sólo “informan” sobre su POSICIÓN ESPACIAL.

En el segundo grupo de acuerdo a la FUNCIÓN coloquemos a:

- el *delantero* señala la posición que juega no tanto dentro de la cancha como espacio, sino la posición que debe mantener en el desarrollo del juego, a veces se denomina como *delantero centro*, lo que tampoco prioriza su posición espacial sobre la función
- el *rematador*, término que destaca la función (acción) que realiza el jugador que ejerzca esta posición
- el *defensa*, advierte sobre la acción que realiza este jugador durante el encuentro, si se especifica *defensa central*, se alude al área respecto de la portería donde se desempeña su función defensiva pero la información acerca de la ubicación espacial esta subordinada a la función

todos éstos términos, a diferencia de los anteriores, tienen como prioridad “informar” sobre la función que cada jugador desempeña, la información respecto a su ubicación dentro de la cancha no es importante en el sentido (o significado) que encierran los términos



lingüísticos, la posición a la que hacen referencia estos términos es de otra índole diferente a la espacial, se trata de su POSICIÓN ESTRATÉGICA.

Como ya habíamos dicho, las representaciones gráficas resultantes son producto de la relación entre los términos lingüísticos que denominan a cada jugador y la función que este desempeña, la anterior clasificación evidencia el tipo de información que cada término encierra lo que permite encontrar la analogía entre el sentido (significado) y el significante (en este caso lingüístico). La relación de ambos es la base para llegar a una específica representación dentro del sistema propuesto, los *signos-futbolistas* son motivados, lo que los diferencia del *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados* que como se apuntó en el primer capítulo se trataban de semas extrínsecos cuya prioridad era la de comunicar, en este caso los signos gráficos se encuentran en el terreno del SÍMBOLO. Al ser en gran parte de origen lingüístico, la lectura de esa representación se acerca más al campo de la significación no como un sistema "terminado" como el sistema de señales empleado por *los de negro* donde cada significante contiene un significado específico, sino como expresión -gráfica- de una idea o palabra (*lateral, defensa, etc.*) y esta expresión resulta en un signo figurativo que representa algo abstracto, es decir, un símbolo, cuya composición está hecha de lenguaje, valores culturales y constantes históricas., además de la inclusión de otro sistema "terminado" como lo es el lenguaje "futbolístico", es decir, los términos acuñados de modo ex profeso para su campo y de uso condicionado al mismo.



2.2.2 LA MUTILACIÓN COMO MEDIO DE SIGNIFICACIÓN

...la operación del dibujo (la codificación) exige de inmediato una cierta división entre lo significante y lo insignificante: el dibujo no reproduce todo, sino a menudo, muy pocas cosas, sin dejar por ello de ser un mensaje fuerte. Roland Barthes. "Retórica de la imagen"

¿Representan los signos la universalidad de los objetos significados? La respuesta es a todas luces negativa y en el caso de los símbolos cada elemento que forma parte de su composición ha pasado por un proceso de selección entre los diversos motivos posibles para ser empleados y por ello el resultado es producto de omisiones o énfasis gráficos.

Este proceder es justamente el empleado para la creación de los *signos-futbolistas* del sistema propuesto, es cierto que los once de cada equipo representan diferentes ideas y realizan diversas funciones pero en apariencia no hay nada que los distinga y menos aún que nos informe de su específica posición –espacial o estratégica- dentro de la cancha y respecto al desarrollo del juego. Es por ello que la MUTILACIÓN se presenta como método idóneo para acentuar la naturaleza "verdadera" que cada término lingüístico contiene.

No basta con decir que el signo representa al objeto significado, es necesario además saber qué aspectos del objeto significado son representados por el signo, en el caso de los *signos-futbolistas* propuestos, el cuerpo es despojado de partes que resultan superfluas de acuerdo a la posición que jueguen. La mutilación no se presenta con



carácter vejatorio, sino por funcionalidad para destacar las cualidades propias de cada posición, eligiendo los rasgos funcionales de cada jugador no como identificatorios de un sujeto, sino de una posición (espacial o estratégica), se trata del sometimiento de la realidad (la imagen real del futbolista) ante la forma anatómica gráfica. Formas que no buscan una representación física o psicológica del ser humano, así como tampoco el cuestionamiento de la integridad del mismo, sino mutilaciones como cuestión de índole plástica bajo el principio del cuerpo como objeto de diseño.

De este modo, el mutilado no es leído como un vivo con muestras de la muerte en su cuerpo²⁵ sino como un cuerpo mutilado que intenta expresar la impetuosidad de los impulsos, la rapacidad de sus sentidos²⁶, la forma mutilada como excusa para representar el saber que se supone hay detrás de cada posición. Aunque ya se dijo que no se trata del cuestionamiento de la identidad del futbolista como sujeto, cabe mencionar que esta mutilación implica la pérdida de la identidad como condición humana para dar paso al surgimiento de una nueva "personalidad", una conciencia determinada por su función.

Estos futbolistas mutilados son propuestos como construcciones simbólicas por lo que son presentadas como entidades completas: el cuerpo parcial no como una etapa de un proceso de construcción, ni como parte de algo, sino como un método y un fin.

Pero, ¿estas representaciones pueden entrar en los dominios de lo monstruoso? Si por monstruoso entendemos aquello que va en contra

²⁵ Como lo describe el Dr. Fernández Zarza en el texto *En las márgenes de la representación*.

²⁶ CORTÉS, José Miguel. *Op.cit.*



de la naturaleza y esto implica la acumulación de partes o carencia de elementos del cuerpo, es probable que encuentren cabida en dicha categoría. Bajo esta perspectiva, la forma deviene monstruosa por la falta de elementos básicos de su humanidad, su estado acéfalo lo priva de una posible identificación personal y la carencia de manos lo despoja de la parte corporal que hizo posible su avance en la cadena de las especies, sin embargo, me parece que los *signos-futbolistas* no son objeto de tal lectura, la monstruosidad es más bien un calificativo que se deriva como consecuencia de la apreciación hecha bajo aspectos morales de la forma y no se trata de cualidades propias de la misma, además, la categoría de monstruoso varía según valores culturales²⁷, lo que problematiza la intención de situarlos en dicha categoría.

En el caso de los *signos-futbolistas* la cualidad de monstruoso responde más a una cuestión de estética que de "trasgresión"²⁸, si bien en un principio el proceso de mutilación del cuerpo atendía a cuestiones relacionadas con la escisión del ser o como exaltación del cuerpo sobre el imperio hegemónico de la razón, desde hace algunos años, la radicalización de esa mutilación responde no sólo a cuestiones de carácter socio-político también a cuestiones meramente plásticas, como ya lo había señalado Giacometti, quien para la obtención de una forma, evitaba todo aquello que pudiera ser accesorio para reducir la figura a lo básico.

²⁷ Al igual que el concepto de belleza, lo monstruoso toma muy diversas formas, incluso contradictorias entre sí, de acuerdo a la cultura desde la que sea abordado.

²⁸ Término que significa "salirse de los límites de la ley, violar, infringir algo" pero también relacionado al concepto de vanguardia. KAUFFMAN, Linda. *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*. Madrid. Frónesis Cátedra Universitat de Valencia. 2000.



De esta manera, la mutilación de los *signos-futbolistas* no se relaciona con lo posthumano, siendo éste el impacto que ha tenido la tecnología sobre el cuerpo humano, aunque su potencial de diseño es posible justamente a la *mediatización* que sufre el cuerpo, hecho que en el caso del (cuerpo del) futbolista resulta por demás evidente. Tampoco mantiene vínculos con el concepto de *nueva carne* ya que éste representa un estado final tras un proceso evolutivo que implica una modalidad de existencia superior²⁹ y el proceso de mutilación sí implica un estado final pero no como forma superior resultado de la inconformidad ante las condiciones naturales del cuerpo.

La mutilación que nos ocupa es más bien en beneficio de una representación gráfica "ideal" del cuerpo sin que el objetivo de este proceso sea violentar o cuestionar el cuerpo, se trata de una relativa destrucción que resulte en la construcción de un "nuevo cuerpo".

En la sociedad moderna, el cuerpo ha cesado de pertenecer a su propietario para quedar reducido a un objeto capaz de responder a las exigencias del sistema imperante, ya sea transformado en fuerza productiva o en instrumento (objeto) de consumo³⁰. Entre las posibles apropiaciones del cuerpo ajeno (no del propio) se encuentra su tratamiento como imagen³¹ y como materia para la construcción de un discurso y una propuesta visual. Como lo señalo Bellemer: "El cuerpo es comparable a una frase que nos invitara a desarticularla para recomponer, a través de una serie de anagramas sin fin, sus verdaderos

²⁹ Esta definición es evidente en las propuestas fílmicas de David Cronenberg.

³⁰ CORTÉS, José Miguel, *op. cit.*

³¹ Creo que las anteriores maneras de apoderarse del cuerpo (ajeno) por parte del sistema han sido incluso rebasadas, desde hace tiempo el cuerpo ya no es visto como fuerza productiva y tampoco en su calidad de objeto, ahora en cambio, es reducido a su imagen y la acción de "adueñarse" es respecto a dicha imagen.



contenidos". Podría decirse que el cuerpo esta condenado a pertenecer al repertorio de las imágenes -sin ser considerado como identidad de un sujeto- como consecuencia de la *mediatización* de la que ha sido objeto, principio bajo el cual la propuesta se apodera de la imagen del cuerpo del futbolista presentándolo como el ejemplo por excelencia de las prácticas visuales imperantes dirigidas por y para el canibalismo de la mirada.

Lo anterior expone la posibilidad que ofrece la mutilación como medio de significación al nivel de la representación, es decir, de la imagen, su manipulación tanto en el plano material -gráfico- como en el plano intelectual, lo que generará la significación en el momento de su lectura , sin embargo, paralelamente, tiene lugar otra mutilación, esta vez en el plano real: la propia, como productora del sistema propuesto pero también la de los posibles espectadores del mismo.

Mutilación evidentemente no física pero sí sensorial, la reducción propia del ser a la mirada mencionada anteriormente. Mutilación de los demás sentidos considerando de manera exclusiva -privilegiada- la mirada, la vista, como instrumento y campo único del ser, tanto en el "plano de lo vivido" (de la percepción) como "de lo psíquico" (de lo intelectual). Ablación del resto de los órganos para conservar sólo los ojos como campo de acción, de conocimiento y de resultado del quehacer "artístico"³².

A diferencia del tipo de práctica que busca de manera primordial actuar en el campo real -ya sea físico con la sociedad o en el cuerpo propio- las prácticas de visualidad regresan al campo de la representación como posibilidad aún (o nuevamente) vigente, lo que resulta en

³² Utilizo este término a falta de uno más apropiado para las prácticas de visualidad que se generan hoy desde el llamado campo del "arte".





de la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ / 06
xilografía y sello
54 x 39.5
2005

propuestas cuyo destino sea la mirada y en las cuales el proceso de significación sea a nivel del intelecto más que de una experiencia "física". Práctica del ser a nivel del pensamiento como posibilidad de existencia, lo que es evidente en la actitud de tomar las representaciones de los futbolistas, manipularlas y plantearlas como sistema dirigido a otra(s) miradas e intelectos. Más allá del placer sensitivo que pudieran generar - mismo que se centra en la recepción visual- las imágenes propuestas son producto de un proceso mental y dirigidos a otro del mismo género.

Actitud autoritaria del pensamiento que en vez de obrar en el propio cuerpo y situarse en el plano de la realidad física manipula el cuerpo -representado- del otro para ubicarse en el plano del intelecto cuyas extensiones se reducen a los ojos regidos éstos por una actitud antropófaga. Que el manipulador sea mujer y el cuerpo/objeto manipulado hombre resulta circunstancial³³, no se trata de una reacción contra la "objetivación" de la mujer que predomina a lo largo de toda la historia de las imágenes, sino de una propuesta gráfica y existencial como ser pensante olvidando el género al que se pertenezca.

Al mismo tiempo, esto podría interpretarse como otra posible "mutilación": la del género, sin embargo, la cuestión que me parece es la más importante en la elección de este tipo de práctica es la necesidad de recurrir a la creación no sólo de imágenes sino de "imágenes-signo" ya no para comprender la realidad sino para relacionarnos con ésta; lo que de manera paralela resulta en un modo de existir a través de prácticas-lecturas, convertidos en creadores-portadores (en tanto el cuerpo y sobre todo su representación existe como "función semiótica") y USUARIOS de

³³ Aunque tal parece que todas las imágenes -y sobre todo en la época actual- son susceptibles de ser leídas en base a cuestiones de género, no obstante, no han sido estos principios los generadores de la propuesta.

significantes, cuya circulación se vuelve incluso más relevante que los significados y sentidos que éstos puedan contener.

Acción reducida al ver-leer-significar objetos, sujetos y realidad que nos mantiene en el campo de la mirada y en el plano del pensamiento como receptores (decodificadores o intérpretes) en una realidad convertida en circulación de SIGNIFICANTES.





de la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ / 48
xilografía, lin óleo y sellos
54 x 39.5
2006

3.1

LAS IMÁGENES COMO ESCRITURA:

EL FUTBOLISTA COMO SIGNO GRÁFICO
INCLUIDO EN EL SIMULACRO

EL FUTBOLISTA COMO SIGNO GRÁFICO
INCLUIDO EN EL SIMULACRO
DE LAS IMÁGENES DEL PENSAMIENTO

TRAS DISTINGUIR LAS DOS VERTIENTES (COMUNICATIVA Y SIGNIFICATIVA) QUE SE GENERAN EN LOS FENÓMENOS INTERPRETATIVOS EN TORNO A UNA IMAGEN, SE ANALIZARÁ LA NOCIÓN DE *ESCRITURA* PARA DESPUÉS RELACIONARLA CON LA SERIE GRÁFICA ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ Y EXPONER SU POSIBLE CARÁCTER ESCRITURAL, MISMO QUE VINCULADO AL *SENTIDO OBTUSO* DE BARTHES SERVIRÁN COMO FUNDAMENTO POTENCIAL PARA LA PROPUESTA DE UNA POSIBLE CUALIDAD QUE DIFERENCIE LAS PROPUESTAS VISUALES HECHAS DESDE EL CAMPO DEL ARTE.

A la escritura se le ha considerado comúnmente como simple transcripción del lenguaje oral, negándole la posibilidad de sostener funciones autónomas, sin embargo, aún bajo la visión más general que se tenga del término *escritura*, ésta implica un complejo proceso.

Buysens ya había abordado el problema de la escritura, a la cual definía como un código sustitutivo, o –de acuerdo a su terminología– una “semia sustitutiva”, es decir, un código donde los significantes gráficos dirigen a significados que son ellos mismos signos lingüísticos.



La única complejidad de la escritura se encontraría entonces a partir de la elección de las técnicas de trascodificación que están en funcionamiento en el código sustitutivo . O se opta por la transcripción:

- de los significantes : si la escritura codifica los diferentes aspectos del significante (fonemas, entonaciones, etc.) dando como resultado una escritura fonográfica
- de los significados. : si la escritura codifica el significado. De lo que se obtiene una escritura ideográfica (término que sería mejor remplazarlo por "escritura logográfica") . Esta segunda opción tiene la ventaja de una relativa universalidad, pero también la desventaja de un alto número de signos existentes, con las consecuencias prácticas que esto provoca.

Desde aquellos trabajos de Buyssens el desarrollo de las ciencias del lenguaje, la semiótica, entre otras disciplinas, se han interesado en el problema de la escritura, en investigaciones más recientes se considera que las funciones grafemológicas de la escritura son aquellas que tienen vínculos con la lengua. Si un signo se define como algo que se refiere a algo diferente, entonces la escritura está constituida por signos cuyos significados son los signos de la lengua misma, desde ese punto de vista parten de la semias sustitutivas de Buyssens¹. Sin embargo, Jean-Marie Klinkenberg señala que la relación no es como la cree Buyssens, es decir, la de un significado escrito con un significado que sería el fonema (en las semias sustitutivas, la significación del sema es la forma de otro sema). Klinkenberg dice que en lo referente a las funciones grafemológicas de la

¹ Así lo explica Jean-Marie Klinkenberg, catedrático de ciencias del lenguaje en la universidad de Lieja, Bélgica.



escritura los signos gráficos remiten a elementos del código lingüístico y que por el contrario en las funciones gramatológicas los signos no remiten a elementos del código lingüístico, por lo tanto se trata de funciones simbólicas, indiciales, icónicas. Apunta que al lado de las funciones lingüísticas, la teoría contemporánea de la escritura debe dejar un lugar para las funciones no-lingüísticas y es en estas posibles funciones donde pretendo ubicar la escritura con un sistema de signos-imágenes, que si bien remiten al referente lingüístico también hacen alusión a impresiones sensibles conteniendo características que no pertenecen al orden lingüístico.

Aún tomando una acepción bastante general encontramos a la *escritura* definida como la "representación del pensamiento por signos gráficos convencionales", esto evidentemente se refiere a la acción, pero también es "el conjunto de signos gráficos que expresan un enunciado", lo que simultáneamente hace referencia al producto o resultado de esa acción. Aún esta llana definición deja entrever que se trata de un proceso, no es sólo una acción ni tampoco un resultado es ambas cosas de manera simultánea: para que se lleve a cabo dicha acción la mano (o el *mouse* de los ordenadores) debe ser dirigida por una inteligencia capaz de procesar tanto los objetos de la representación –grafías- como los objetos del mundo representado, convirtiendo a unos y otros en materia signifiante. Resulta evidente que esa "representación del pensamiento" o esa "inteligencia que procesa" rebasan los límites del campo de lo lingüístico, tanto más si se trata de "grafías" constituidas por imágenes, lo que dirige la escritura hacia espacios de lo no lingüístico.



Si los "signos gráficos convencionales" a utilizar son reproducción de fonemas, como el caso de los idiomas, nada parece demasiado complejo (a condición de conocer la lengua y sus reglas específicas²), no obstante si esos signos son imágenes (caso que posibilitaría las funciones no lingüísticas que demanda Klinkenberg) la pluralidad es lo que parece obstaculizar la posibilidad -o por lo menos complejizar- el fenómeno de la escritura.

En su obra *Mitologías*, Barthes afirma que la imagen y la escritura tenían la misma función significante, sin embargo, señalaba que la imagen era más imperativa que la escritura, ya que -decía- la imagen impone la significación en bloque y puntualiza que la imagen devenía escritura a partir del momento en que es significativa y por lo tanto, al igual que la escritura, supone una lexis.

La posibilidad de esa lexis, y por consiguiente la de una escritura con imágenes, me parece que encuentra cabida en el mito propuesto por el mismo Barthes, cuando sugiere tomar las "representaciones colectivas" como sistemas de signos -hecho que da como resultado la transformación de la cultura en naturaleza universal- lo que sucede es precisamente que se inicia la construcción de un "léxico" en imágenes que inaugura la burguesía de su tiempo, multiplica los *mass media* más tarde y difunde la internet actual en su difusión global.

Dentro de esa cultura convertida en pseudonaturaleza que conforma el actual sistema de signos de alcance global se puede ubicar al

² Sin embargo esa "falta de complejidad" no es sinónimo de simplicidad, más bien hace alusión a una organización bien establecida y estructurada lo que evita ambigüedades y excesiva pluralidad de signos y por ende de significados.



futbolista, o más específicamente, la imagen del futbolista como uno de esos signos³.

Esta conversión del futbolista a signo gráfico nos remite al problema del cuerpo y su re-presentación, ya que para su apropiación y posterior conversión es necesario justamente transitar por un proceso de representación. Cabe señalar que el cuerpo propio es sentido, el ajeno es exterioridad interpretada, el primero es obvio, el segundo es imaginado⁴, lo que en el caso del futbolista resulta por demás evidente: no se trata de un cuerpo-sujeto sino de un cuerpo-objeto en su modalidad de imagen para convertirlo en otra imagen. Esto nos remite a la noción de *simulacro* de Baudrillard⁵, el cual no copia nada, devora toda realidad, reemplaza todo referente mediante tecnología y signos, mismos que se vuelven autorreferenciales. Esta brevísima definición del simulacro intenta servir de base para la construcción de los signos de la propuesta gráfica (es por ello que omito cualquier mención sobre el desarrollo de ese proceso de pérdida de referente y sus consecuencias históricas, sociales, entre muchas otras). La apropiación del futbolista –y su cuerpo– es por medio de la imagen, por lo tanto es ésta la que sirve de referente “real” para la creación del sistemas de signos gráficos –tanto en la circulación global de signos como en la propuesta personal–, se trata de imágenes que poco tienen que ver con los individuos reales en el fenómeno real del fútbol pero que se las toma como verídicas.

³ Sin duda también el fútbol es un hecho de cultura que ha sido naturalizado pero dado que en la propuesta gráfica el problema que se aborda es la figura del futbolista, no profundizare en el tema –más general– del fútbol, ya que éste requeriría iniciar otro proyecto.

⁴ *Corporalidad. La problemática del cuerpo en el pensamiento actual*. Argentina. Lugar editorial. 1998.

⁵ Ampliamente difundido y numerososamente citado en los últimos años, razones por las que someramente solo haré mención de él.



Al tomar imágenes como referentes, lo que se logra es una mejor "aprehensión" del jugador y simultáneamente de su posición-función, además de que esa imagen referente encuentra canales de distribución con un alcance de recepción global, mismo que posibilita la "naturalización" de ésta como signo en razón a la familiaridad que guarda un gran número de receptores y posteriores usuarios de los sistemas signícos.

Esta recepción y su posterior conversión involucran la participación de la psique en los procesos de producción y recepción que se generan alrededor de los sistemas de signos y su escritura. Para Gaston Bachelard toda actividad psíquica comienza por un apego espontáneo a imágenes mentales, sobredeterminadas por los objetos de referencia y sobrevalorizados por las proyecciones inconscientes y afirma lo siguiente:

"se pretende que la imaginación sea la facultad de formar imágenes. Ahora bien, ella es más bien la facultad de deformar las imágenes dadas por la percepción, sobre todo es la facultad de liberarnos de las imágenes primeras, de cambiarlas... El vocablo fundamental que corresponde a la imaginación no es imagen sino imaginario"⁶.

Dentro de esas actividades psíquicas que sirven de marco para el trabajo del *imaginario* se ubican tanto la producción de los signos y sus transformaciones formales como la recepción que acepta tales formas y las utiliza en su lectura, siendo la producción la parte del proceso donde destaca la facultad "deformadora" señalada por Bachelard. La producción

⁶ *IMAGEN, SIGNO Y SÍMBOLO*. 2do. Coloquio Internacional de Estética. Ma. Noel Lapoujade (compiladora) México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. 2000.



del sistema de signos de la propuesta toma las representaciones –interpretaciones de la tecnología en su modalidad fotográfica- del futbolista como base para la creación de los signos-gráficos, es decir, otras imágenes resultado de un proceso llevado a cabo por la facultad deformadora que las convierte en “otras” diferentes a su referente. Dicha deformación no atiende a principios de oposición a la realidad -puesto que no se trata de crear un bestiario- sino a una deformación dirigida por cuestiones de síntesis formal y significado lingüístico, lo que dará origen a representaciones de futbolistas mutilados pero atendiendo que estos aún guarden parentesco con las representaciones “verosímiles”.

Son esas imágenes verosímiles ampliamente difundidas las que sirven de referente dado que alcanzan tal grado de “naturalización” -es decir de asimilación y aceptación como reales- que están inscritas en el repertorio de representaciones colectivas: la propagación del *imaginario* es directamente proporcional al grado de naturalización que éste puede alcanzar.

Dicha “naturalización” de las imágenes puede ser debida al hecho de que cada idea contiene la imagen del mundo y “a su representación le concierne transformar en signo la imagen del mundo en toda su concisión”⁷. Este fenómeno de transformar o traducir todo en imagen nos lleva a la conversión del cuerpo en signo: la inmediatez de la concepción del cuerpo en imagen se debe a que el cuerpo y su imagen son ya inseparables y este cuerpo-imagen tiene un lugar en el pensamiento justo en el espacio de la memoria .

⁷ WEIGEL, Sigrid. *Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin*. Argentina. Paidós. 1999.



Al alojarse en el repertorio de la memoria –tanto colectiva como individual- lo que resulta es una imagen de cierto modo codificada y no sólo por los canales que han llevado ha cabo su distribución también dentro del pensamiento a nivel individual, sólo que esta codificación tendrá dos posibles modalidades: en el plano colectivo es resultado de intereses externos a los elementos que se tomen como materia significativa - por ejemplo en este caso el futbolista sería en base a razones de mercadotecnia - por otro lado, a nivel individual la codificación se hace en base a sentidos (significaciones) personales, que si bien incluyen rastros de historia también son fuertemente dirigidos por recuerdos que son sometidos a un proceso de selección –aún de modo inconsciente- y tras ese proceso lo que se tienen son imágenes “distorsionadas”. En este caso, las imágenes que la memoria conserva de los futbolistas son esas distorsiones, con cierto criterio de “similitud”.

Lo anterior concierne a la construcción de los signos –como elementos singulares- a nivel mental, pasemos ahora al fenómeno que el conjunto de signos posibilita, es decir, la escritura.

Dentro de esas actividades psíquicas mencionadas anteriormente se localiza el fenómeno de la escritura: la facultad que la origina y el producto de ésta son procesos que se realizan a nivel psíquico. En el caso de tratarse de signos-imágenes el proceso de “lectura” se acerca más al de interpretación.

Esta suerte de “lectura-interpretante” se realiza en base a la memoria que posibilita la conversión a signos de los futbolistas, son las distorsiones de éste –o más bien de su cuerpo- lo que puede conformar una posible lexis colectiva, la cual sirve como referente para el sistema



de signos de la propuesta personal. Al tomarlos como lexis, estos signos en su repetición a lo largo de la serie gráfica pretenden la posibilidad de ser una escritura –tanto por parte de los receptores de la “escritura como producto”, así como de la “escritura como acción” que corresponde al trabajo de realización de la serie- , una escritura en imágenes que no sea transcripción del referente lingüístico sino que incluido en las imágenes del pensamiento cada signo y su relación sintáctica originen una posibilidad de escritura no lingüística.



3.2

A, B, C, DE UN ENCUENTRO DE FÚTBOL PRESENTACIÓN DE LOS SIGNOS GRÁFICOS

Al tomar como referente el nombre con el que se designa la posición-función que cada jugador ejerce dentro de la cancha aparecen como pilares para la construcción de los signos dos conceptos: lengua y escritura, la primera como referente lingüístico y la segunda como resultado de ese referente convertido en signo gráfico. Esta relación se presenta con dos posibilidades: sumisión o autonomía.

Ya Santo Tomás (1589-1644) había señalado que lo esencial del signo era tener relación con lo significado como algo distinto de él, manifestable a la facultad cognoscitiva y ser representativo de esa cosa diferente de él que es lo significado. La representación o manifestación que hace el signo es una *relación* entre la facultad y el signo y entre el signo y su objeto significado, ésta relación sónica depende primordialmente de lo significado, pues el signo es medido por él como criterio y fundamento. En consecuencia, lo propio y formal del signo es ser un ente relacional, y el significar consiste en una relación⁸.

La explicación que Santo Tomás hizo revela que la composición del signo no se reduce a dos compuestos, al darse de manera simultánea -e incluso forzosamente- la relación con el objeto significado y con la facultad cognoscitiva lo que hace es denunciar que el signo no se reduce a ser una entidad material o mental tomada de modo absoluto, sino

⁸ SANTO TOMÁS, Juan de. *De los signos y los conceptos*. Traducción de Mauricio Beuchot. México. UNAM. 1989.





de la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ / 36
xilografía y sellos
54 x 39.5
2006

relativa a algo –a lo designado y a la facultad- y en esta relación tiene precisamente su ser de signo, de otra manera quedaría reducido a objeto⁹. Esto último me parece de suma importancia, ya que al hablar de sistemas de signos comúnmente se toma al sistema como un conjunto de objetos, conceptos o elementos concretos, cuya interrelación dará como resultado “enunciados” o cadenas más complejas, negando o ignorando la complejidad que encierra cada uno de los signos de manera particular. Esta aclaración me parece pertinente para comprender la relación que guardan los referentes lingüísticos (lengua) con los signos gráficos (escritura) del sistema que conforma la propuesta gráfica.

Para la presentación de los signos-futbolistas es preciso citar a Barthes en su *aventura semiológica* cuando señala la existencia de dos planos: el plano de los significantes al que denomina *plano de la expresión* y el plano de los significados o *plano del contenido*. La *significación* –es decir la semiosis- propuesta por Barthes, al igual que Santo Tomás, no une entes unilaterales, no acerca dos términos por la sencilla razón de que el significante y el significado son cada uno a la vez términos y relación¹⁰. Por un lado, Santo Tomás advierte la intervención de una facultad cognoscitiva en el fenómeno de la semiosis –facultad actuante tanto en la producción como en la recepción de los signos, aunque él no puntualiza esta diferencia – y Barthes lo que señala es la ausencia de una frontera bien delimitada entre significado y significante, ya que uno es por el otro y viceversa, vaguedad de los límites de ambos que hace imposible considerarlos entidades concretas.

⁹ Ibid

¹⁰ BARTHES, Roland. *La aventura semiológica*. España. Paidós. 2da reimpresión. 1997.



Ambos pensamientos reafirman la complejidad que presenta un sistema de signos y su uso, así como su resultado: la escritura. De este modo, los signos-futbolistas de la propuesta son resultado de una relación entre el referente lingüístico que denomina a cada jugador y la representación "naturalizada" que se ha hecho de él, lo que involucra –claro está– la facultad cognoscitiva. Cabe aclarar que en el *plano del contenido* los significados no son conceptos absolutos, pues éstos implicarían nociones como conocimiento y verdad, es decir universales, más bien se trata de significado entendido como "sentido", el cual –como proponía Hans-Georg Gadamer en su obra *Verdad y Método*– tiene un carácter no privado pero sí "comunitario".

Al hablar de significado como sentido lo que los signos-futbolistas proponen es una correspondencia entre la actitud del personaje y su nombre, no como un concepto el cual guardaría una relación de sumisión respecto a la escritura, sino de relacionar la imagen no con el concepto del término sino con la palabra en sí, ya que –como diría Merleau-Ponty– la palabra en ejercicio no se contenta con "designar pensamientos" sino que se metamorfosea en ellos, así como ellos en ella.

Si los signos-futbolistas actúan como símbolos¹¹ es debido a que éstos representan un juego de mostración y ocultamiento al constar de una mitad explícita y otra oculta. Siendo ambas complementarias, el resultado gráfico encontrará eco en una asociación que se funda menos en las similitudes o semejanzas nocionales que en una sugerencia asimiladora. La asociación entre la palabra y la imagen de cada signo se genera de acuerdo al **comportamiento** que el jugador tenga en la cancha, esto es, el comportamiento entendido como forma ya que la forma no es una realidad física sino un objeto de percepción y por eso no

¹¹ Como se explicó en el capítulo anterior.



puede ser definido en términos de realidad sino en términos de conocimiento "sensible", es decir, resultado de impresiones sensibles, en este caso impresiones visuales.

De estas impresiones sensibles se originan representaciones gráficas cuya característica es la **mutilación**: si los miembros del cuerpo no son partes o sustancias sino posibilidades para el hombre, entonces no son cosa material sino portadores de funciones y la mutilación lo que hace es subrayar los miembros que posibilita las funciones del jugador.

Dentro de esas mutilaciones encuentra cabida la **decapitación**: a lo largo de la historia de las imágenes se ha afirmado que el rostro y sobre todo la mirada son los elementos que concentran la expresividad del cuerpo, Pierre Bourdieu incluso afirma que es debido a esto que la mutilación "se siente como una forma de negar la expresividad"¹². La ausencia de rostro es una especie de acefalia, la cabeza representa un principio único y soberano que se impone a la pluralidad de las partes, el acéfalo atenta contra la apariencia de suficiencia¹³. El acéfalo es una imagen múltiple, representa la desaparición del fundamento de la identidad personal, la instauración de un desorden íntimo basado en la autonomía de las pulsiones y la insurrección de los elementos bajos que pertenecen a la tierra¹⁴. Sin embargo, lo que pretende el sistema propuesto con sus signos acéfalos es una expresividad a través de las posiciones-poses, una expresividad que informa sobre la función del jugador, o las posibilidades del cuerpo del jugador, que justamente escape a esa priorización de la cabeza en la representación del futbolista -

¹² BOURDIEU, Pierre. *Un arte medio*. Barcelona. Gustavo Gili. 2003.

¹³ NAVARRO, Gines. *El cuerpo y la mirada. Desvelando a Bataille*. España. Anthropos. 2002.

¹⁴ Ibid



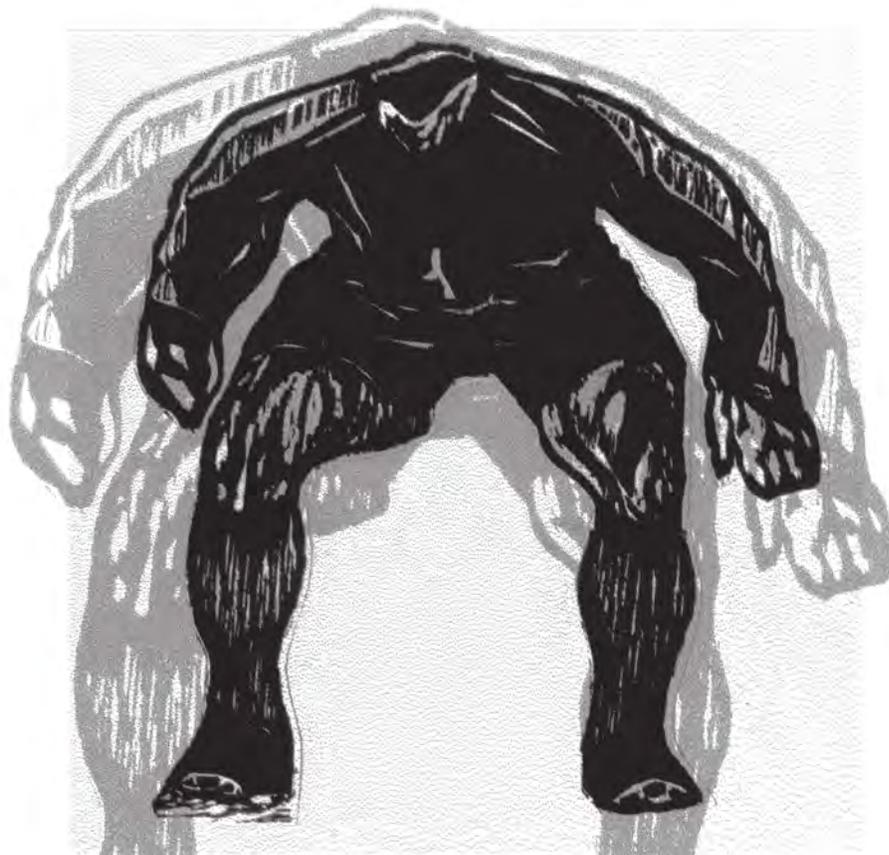
o más específicamente del rostro- ya que ha sido éste el elemento que se ha sobrevaluado en la circulación global de sus representaciones.

Con lo anterior se determina la relación entre el signo y su significado-sentido, respecto a la relación entre el signo y la facultad cognoscitiva cabe mencionar que es la insistencia de un comportamiento lo que genera la persistencia de una impresión sensible –de origen visual-, esta insistencia ha sido la mediadora para la creación de los signos y es a ella a la que apela la posibilidad de su lectura, por lo que ambos procesos conciernen a dicha facultad.

Una vez establecidos los parámetros que regulan la constitución de los signos gráficos, lo que compete al *plano del contenido*, es momento de abordar el *plano de la expresión*, es decir, de los significantes, por lo que pasaremos a su presentación...



3.2.1 LOS JUGADORES



portero

Este signo gráfico conserva las extremidades superiores en razón de su función, la posición en alerta elegida es la que mejor ejemplifica su función dentro de la cancha, tanto como guardameta como la de ser una especie de "espectador" del desarrollo del juego pero constantemente a la espera de tomar parte de él.





rematador

Al ser definido por la función que ejerce se eligió una posición evidente de remate que permitiese al mismo tiempo (al ser invertida la imagen) representar la frecuente -y subsecuente- caída que su función genera durante el encuentro. La "nitidez", es decir el mayor trabajo de talla de la placa- en su representación gráfica (a diferencia de un extremo como veremos más adelante) es en razón a la importancia superior que se le da, sobre todo en el fútbol mexicano, a la atención privilegiada que se le da no sólo a su función-acción, incluso a los movimientos que de ésta resultan. Este signo más que informar de su función, privilegia la información sobre el sujeto -y su cuerpo- de la acción.



delantero



Este término alude más a la actitud-función que debe mantener el jugador durante el desarrollo del juego que a su posición espacial. El signo gráfico es una representación frontal que si bien no es tan vaga como la de un lateral tampoco llega al detalle del rematador, esta actitud de avanzar o bien de rematar sugieren la función que desempeña. Brinda información sobre el sujeto pero no demasiada, sobre todo acentúa el comportamiento que sintetiza las impresiones visuales que genera su participación.



centrocampistas



También nombrado como *medio*, la posición de este jugador le permite desplazarse en una zona más amplia que el resto de los jugadores, sin embargo, siempre será secundado por el jugador del equipo contrario que tenga la misión de "marcarlo", la similitud entre ambos elementos se eligió con el fin de acentuar su participación en el desarrollo del juego con la constante marca que si bien no contiene su función por lo menos la entorpece en los movimientos paralelos que ambos elementos sostienen durante los noventa minutos.



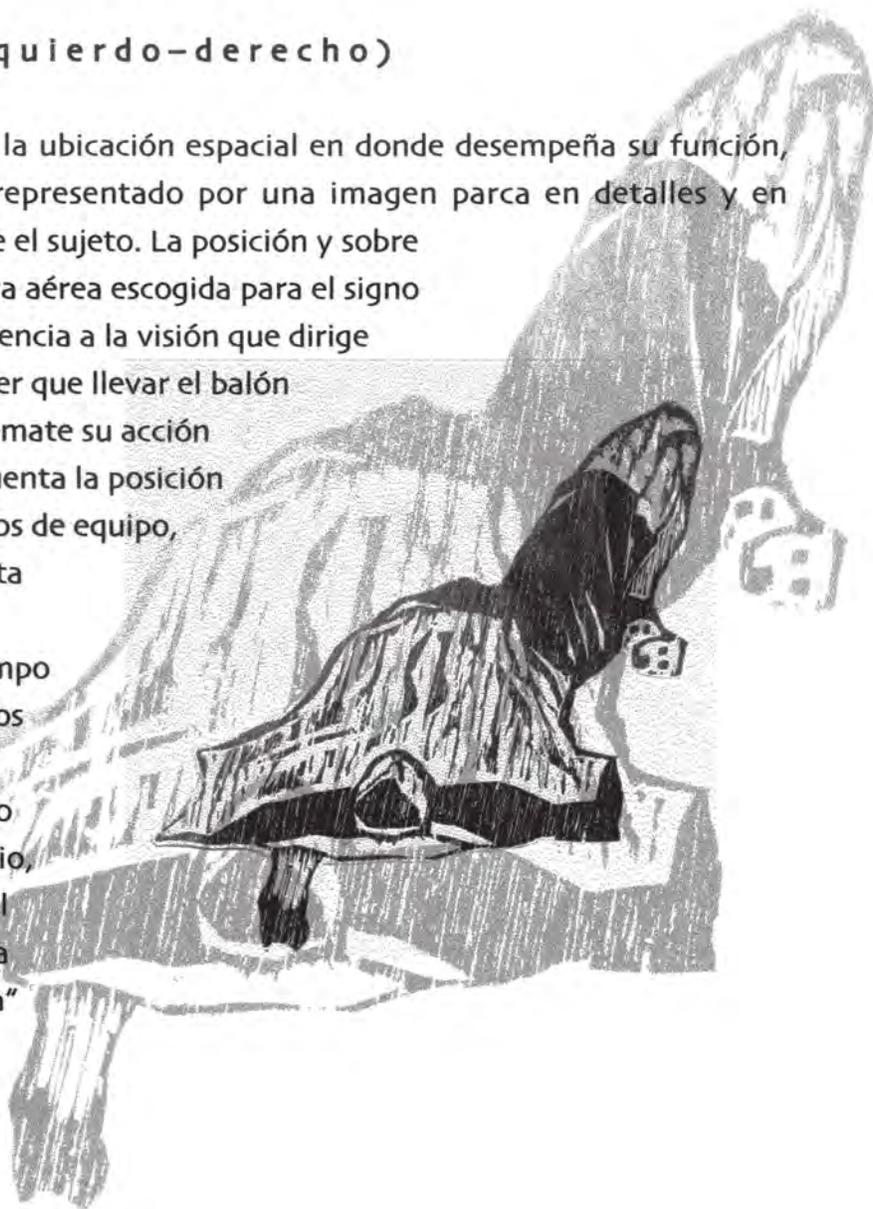
volante

La función que este jugador desempeña es de gran importancia para el desarrollo del juego, sin tener una zona delimitada –como el portero– su función le permite y le exige desplazarse por toda la cancha con la tarea de conservar o recuperar balones, hace las veces de defensa, en ocasiones de delantero e incluso llega a rematar de vez en vez. El esfuerzo físico que le demanda a su cuerpo es con frecuencia mayor al del resto de los jugadores. La representación de un "mutante" de dos pares de extremidades inferiores acentúa la función-condición de desplazarse. El signo no brinda información detallada del jugador (en el trabajo de talla de la placa) solo la suficiente para sugerir los movimientos y comportamientos que caracterizan a este jugador a lo largo del encuentro.

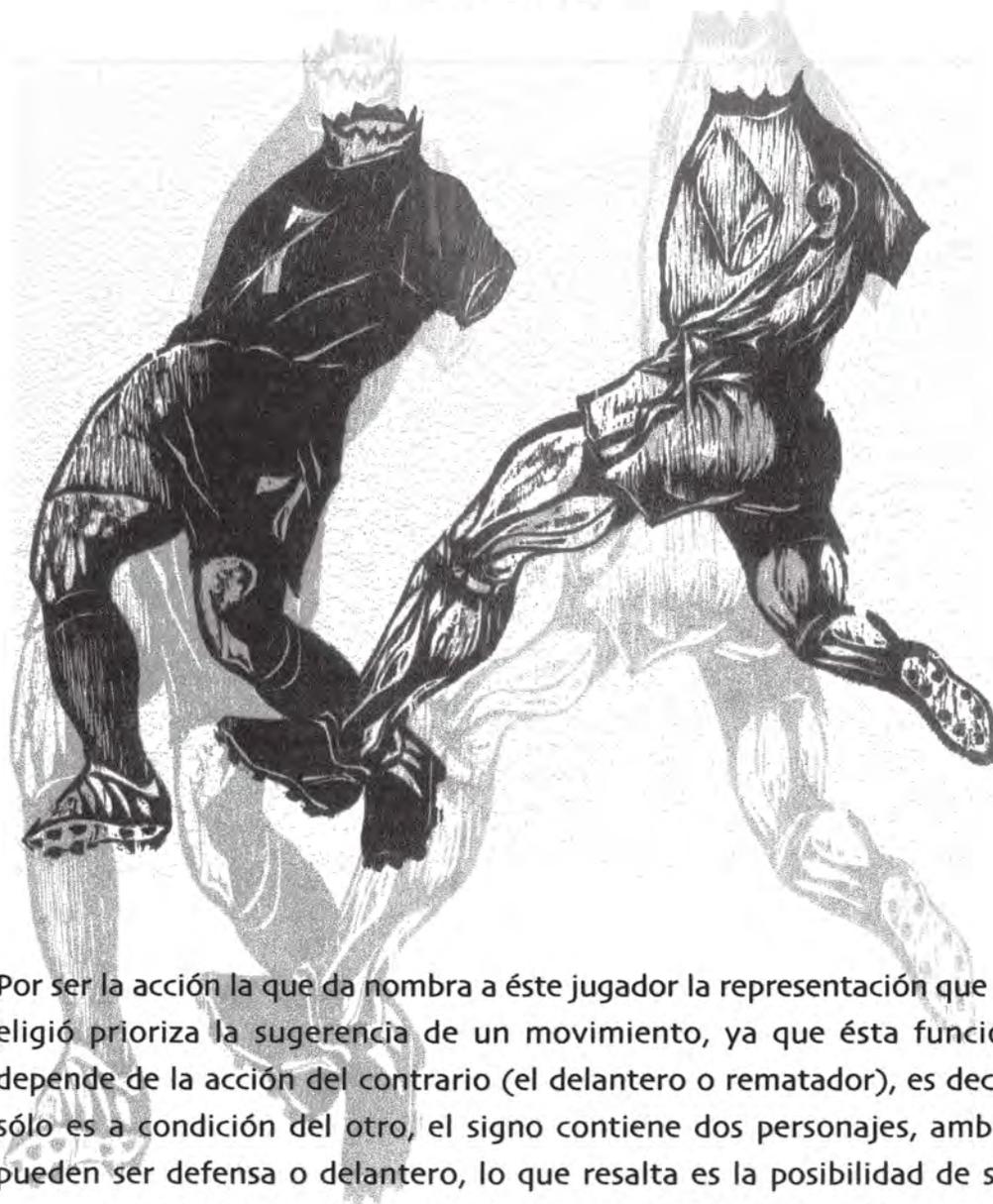


lateral (izquierdo-derecho)

Denominado por la ubicación espacial en donde desempeña su función, este jugador es representado por una imagen parca en detalles y en información sobre el sujeto. La posición y sobre todo la perspectiva aérea escogida para el signo gráfico hace referencia a la visión que dirige su función: al tener que llevar el balón para un posible remate su acción debe tomar en cuenta la posición de sus compañeros de equipo, su desempeño esta condicionado a la visión del campo completo, incluidos los jugadores tanto de su equipo como del contrario, la vista aérea de él en el signo alude a la "visión de mapa" que supedita a éste jugador.



defensa



Por ser la acción la que da nombre a éste jugador la representación que se eligió prioriza la sugerencia de un movimiento, ya que ésta función depende de la acción del contrario (el delantero o rematador), es decir, sólo es a condición del otro, el signo contiene dos personajes, ambos pueden ser defensa o delantero, lo que resalta es la posibilidad de ser representación de una falta, resultado recurrente de la acción de éste jugador.



los caídos



Estos signos no son representaciones de una posición –ni estratégica ni espacial*- específica, son elemento del sistema que funcionan a manera de “comodines”, puede ser cualquier signo antes descrito, su función es la de señalar una falta –y su representación así lo evidencia- en el desarrollo de la serie gráfica, por lo tanto actúan como constantes en las imágenes.

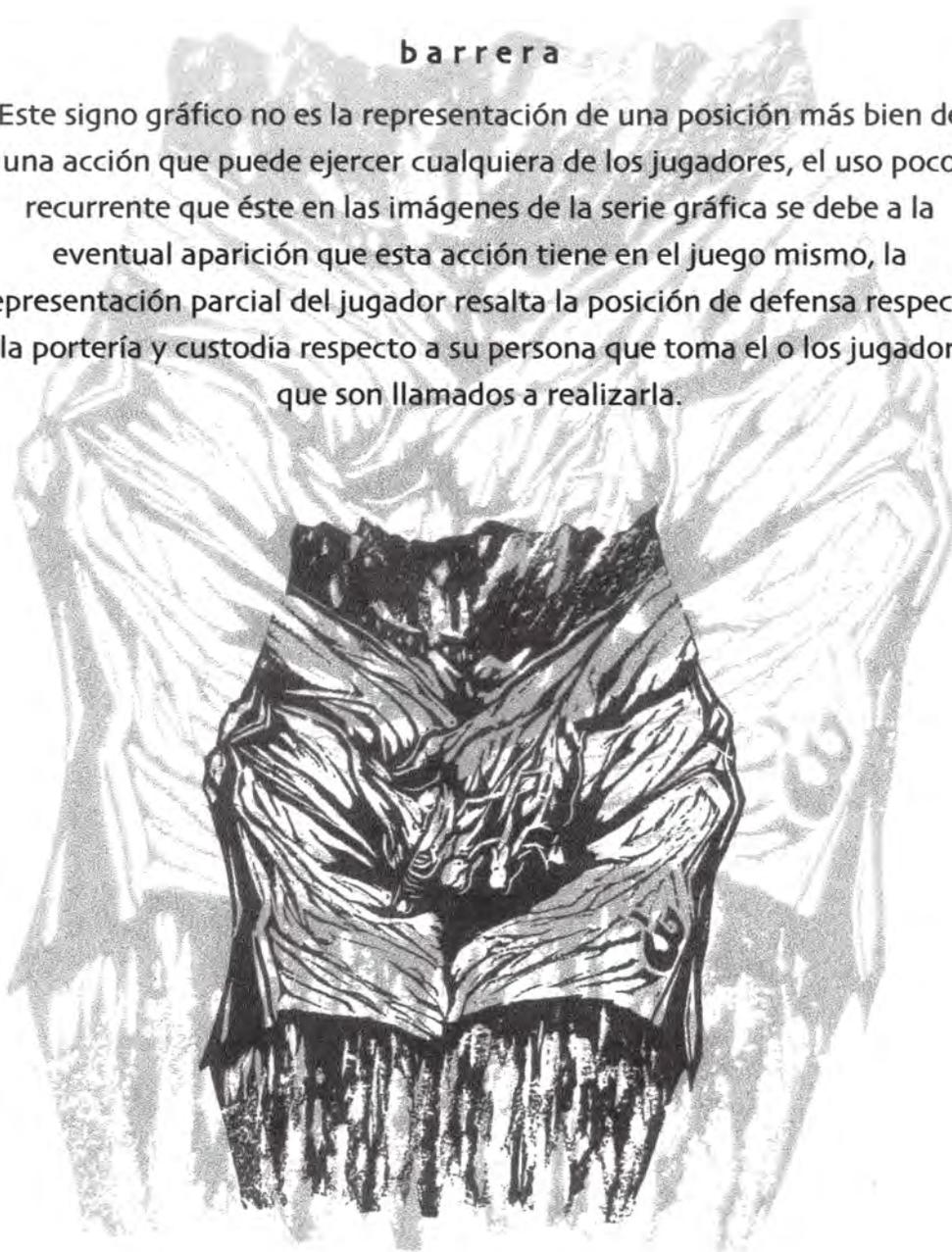
El tratamiento lineal con que fueron diseñadas estas formas-signos permite la interferencia de los demás signos en el resultado final de la impresión al compartir un mismo espacio del soporte, lo que hace alusión al encuentro de tiempo y espacio de dos jugadores en el momento de una falta.

* Estos conceptos se desarrollaron en el capítulo segundo, apartado 2.2.1.



barrera

Este signo gráfico no es la representación de una posición más bien de una acción que puede ejercer cualquiera de los jugadores, el uso poco recurrente que éste en las imágenes de la serie gráfica se debe a la eventual aparición que esta acción tiene en el juego mismo, la representación parcial del jugador resalta la posición de defensa respecto a la portería y custodia respecto a su persona que toma el o los jugadores que son llamados a realizarla.



3.3
PROPUESTA GRÁFICA
3.3
PROPUESTA GRÁFICA
ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ
ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ

*No es un producto estético, es una estructuración.
No es un objeto, es un trabajo y un juego.
No es un conjunto de signos cerrados dotado de un sentido que se
trataría de encontrar, es un volumen de huellas en trance de
desplazamiento.
Roland Barthes (La aventura semiológica)*

Tras la presentación de los signos gráficos -del *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados* en el primer capítulo y de los signos-futbolistas en el segundo- se ha completado el repertorio de elementos que conforman el sistema sígnico que se propone para la estructuración de la serie gráfica, por lo tanto es momento de analizar la relación entre unos y otros ya que es ésta la que dará origen al sistema de comunicación no lingüístico con vías a obtener como resultado de dicha interrelación la posibilidad de una escritura.

La relación combinatoria de los signos propuestos pretende tener como referente las teorías desarrolladas por Barthes respecto a los niveles de lectura de una imagen¹⁵ y crear la posibilidad del *tercer sentido* sugerido por él: el *sentido obvio* de la imagen pertenece al orden de la significación (se trata de una lectura dirigida por valores histórico-sociales) por el contrario, el *sentido obtuso* es indiferente a la historia y al mismo sentido obvio, de esta disociación surge como efecto un

¹⁵ Tema abordado en el apartado 2.1.1.



distanciamiento respecto al referente, no sólo subvierte el contenido también la misma práctica del sentido: "este *sentido obtuso* nueva y extraña práctica que se afirma contra una práctica mayoritaria (la de la significación) surge –en palabras de Barthes- como un gasto inútil"¹⁶.

No es un producto estético, es una estructuración...

La práctica que implica la noción de *sentido obtuso* desplaza la atención del producto hacia la **producción** privilegiando el proceso de manipulación y no el objeto producido, este cambio de términos propone a la obra como infinita, cuya medida ya no reside en su finalidad, es decir en el producto acabado que constituye, sino en el trabajo que exhibe: cada imagen de la serie gráfica de esta propuesta opta por ostentarse – más que como producto- como **registro** de una práctica de manipulación, entendiendo el término de "registro" como la acción de registrar y no solo como el producto de la acción.

La manipulación de los signos que exhiben de manera enfática su nivel informativo, es decir el *ÁRBITROSEMA* y los *semasabanderados*, entran en contacto con aquellos que privilegian el nivel simbólico, los signos-futbolistas, y la relación de ambas intenciones, comunicación y significación, son el marco para la posibilidad de un *tercer sentido*, no una estructura resultado de esos dos elementos sino una **estructuración**: el acento se pone en la acción o efecto de estructurar, es decir, en la manipulación de signos con intención "organizadora", siendo éste el aspecto principal de la contemplación-decodificación de las imágenes que conforman la serie gráfica.

¹⁶ BARTHES, Roland. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. España. Paidós. 1986.



No es un objeto, es un trabajo y un juego...

Al no ser un objeto final, la obra no está determinada (ni delimitada), a medida que ésta se desarrolla su finalidad se transforma: en la serie gráfica las imágenes encuentran su solución en el proceso de producción (es decir en el trabajo de impresión y estampación) y de manera simultánea con relación a las imágenes que las preceden. Asimismo, cada imagen que forma parte de la serie ha sido construida con el mismo método, la serie se constituye a modo de rizoma¹⁷ y mantiene cierta afinidad con el fractal: una representa el mismo proceso que todas en su conjunto.

La relación de signos portadores de un mensaje (cuerpo arbitral) con otros dotados de significaciones simbólicas (los futbolistas leídos desde una mirada psicológica, económica, política, entre muchas otras posibles interpretaciones) funcionan como registro, como una suerte de escritura con posibilidad de generar una lectura a semejanza de la práctica del "gasto inútil" sugerido por Barthes, ese *sentido obtuso* también nombrado como el "antirrelato por excelencia" que en este caso equivaldría a una suerte de práctica del sentido gráfico: entregarse al juego combinatorio-aleatorio de signos, cuya lectura privilegiaría los caracteres propiamente gráficos, teniendo en cuenta la gama de grises, la repetición o alternancia de los signos los cuales son el objeto de la "lectura-interpretante".

La práctica que posibilita –o mejor dicho habilita- el *sentido obtuso* prescinde del relato (de ahí que sea un antirrelato) que resultaría

¹⁷ Como proponen Guilles Deleuze y Felix Guattari, el rizoma es alianza y su esencia es conjunción, y...y...y... en su obra *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia. Pre-Textos. 2002.



de una lectura enfocada en cada uno de los niveles de las imágenes, ya sea la intención comunicativa con el cuerpo arbitral o la significativa con los futbolistas o ambas simultáneamente, es decir: una "contemplación decodificadora" podría generar un relato con cualidades narrativas lo que equivaldría a una lectura dirigida por los sentidos de los signos gráficos y de acuerdo a esos sentidos específicos cada imagen sería una unión de causas y consecuencias y de forma paralela el conjunto de imágenes lo que brindaría sería un relato. Este relato representaría la posibilidad de la narración de un encuentro de fútbol, si bien esto es factible, la serie en su conjunto aspirará a rebasar las prácticas-lecturas en base a las propiedades comunicativas ("los de negro") y simbólicas ("los veintidós" en la cancha) y acceder hacia ese *tercer sentido* vinculado con la noción de **texto**, sobre el cual Barthes apuntó que:

No es un conjunto de signos cerrados dotado de un sentido que se trataría de encontrar, es un volumen de huellas en trance de desplazamiento.

El *sentido obtuso* lo que hace es convertir a la serie de imágenes en una suerte de texto, o más probablemente en un hipertexto, es decir, en un conjunto de datos repartidos en nodos de información (*comunicativa* por parte del cuerpo arbitral y *simbólica* por parte de los jugadores) que lejos de ser lineales como comúnmente sería en un relato son pluridireccionales. Dentro de la constitución de estos nodos no existe una verdadera jerarquía entre los elementos (los signos) por lo que las imágenes en su conjunto o cada una de modo individual pueden ser leídas de diversas maneras, claro está, con las consecuencias semánticas, sintácticas y pragmáticas que ello provoca, por ejemplo: si se jerarquiza de acuerdo a la dimensión de los signos (el tamaño) la lectura



será diferente que si se hace de acuerdo a la tonalidad de gris, o a la repetición de un mismo signo.

Se trataría entonces de un conjunto conformado por signos dotados por un sentido específico pero NO SÓLO DE ESO, sino de una **escritura** cuya esencia no es una forma, tampoco un uso, sino un gesto que la elabora –o provoca- : lo que producen los signos es una intención (informativa o significativa), lo que produce el gesto no es forzosamente la intención de producir nada, en todo caso, produce ese *gasto inútil*, esa práctica no sólo por parte de quien realizó la serie sino también de aquel que se entrega al juego combinatorio que se desarrolla en ella, práctica anunciada –o denunciada- por Barthes como *sentido obtuso*.

Este mismo *sentido obtuso* desplaza la intención de los signos y opta por una fuerza presencial de los mismos, provocando cierta ambigüedad de significado en el momento de la "práctica –lectura", la cual presta atención a la función enfática de aquellos: lejos del campo del relato lo que cobra fuerza es la perfección de la iconografía y no la derrota o el triunfo del desarrollo de un partido pertenecientes a la cuestión narrativa. Con el *sentido obtuso* lo que ocurre es que el referente (en este caso un posible partido de fútbol) pasa a segundo término o incluso puede llegar a ser eliminado, lo que convertiría a la lectura en un proceso de apreciación y degustación puramente textual.

No obstante, la relación que demanda el *sentido obtuso* entre la obra y el espectador no se limita a una cuestión estética (relación con los colores, las formas, etcétera) sino que atendiendo a las potencialidades de los lenguajes no verbales (no lingüísticos) señalados y defendidos por la reciente Cultura Visual –que se postula como post-lingüística y post-



semiótica¹⁸ -, la cual insiste en afirmar que el poder de las imágenes no es domeñado por el lenguaje y propone a la imagen como "una interacción compleja entre la visualidad, los aparatos, los discursos, entre otros". La "experiencia visual" o el "alfabetismo visual" son atravesados por fenómenos tan complejos como la mirada, las prácticas de observación o el placer visual. Asimismo, dentro de esos fenómenos participantes se incluye al lenguaje, sin embargo, cabe señalar que con frecuencia éste se presenta en su modalidad de discurso, noción que engloba una diversidad de elementos a las prácticas interpretantes.

Lo anterior nos conduce a la *estética relacional* proclamada por Nicolas Bourriaud, quien declara que ésta no constituye una teoría del arte sino una "teoría de la forma" y explica que la noción de forma "no se reduce a la de las "cosas " que producen los artistas, no es el efecto secundario de una composición, sino el principio activo de una trayectoria que se despliega a través de signos, objetos, formas, gestos. La *forma* en la obra contemporánea se extiende más allá de su forma material: es un elemento que establece conexiones"¹⁹.

La forma así definida me parece que es la clave que posibilita el desplazamiento del sentido obvio –por si mismo complejo y vasto en las prácticas interpretantes- hacia el obtuso que no sólo se detendría en los sentidos de las partes comunicativa y significativa sino que concebiría la totalidad como una escritura. Escritura no en términos lingüísticos, ya que como Mitchell lo ha señalado no se trata de la imagen como una clase de texto que se camuflaba como una transcripción directa de lo

¹⁸ Como lo apunta Simon Marchán Fiz en "Las artes ante la cultura visual. Notas para una genealogía en la penumbra" en *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid. Akal. 2005.

¹⁹ BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Argentina. Adriana Hidalgo. 2004.



representado o de la apariencia de las cosas, sino de una noción de escritura que se sitúe más allá de un sistema binario de significantes y significados y que acceda a cualidades transdisciplinares.

Ya Barthes había apuntado que la investigación semiótica no trataba de cuestiones de significado, sino de describir la lógica según la cual se engendran esos significados, es a partir de esta idea que los análisis semióticos pueden ser aplicados a las propuestas denominadas artísticas no con la finalidad de interpretar las obras sino de "investigar de qué modo éstas son inteligibles a aquellos que las ven, es decir, los procesos por los cuales los espectadores encuentran "sentido" a lo que ven"²⁰.

Por lo tanto, se propone una noción nueva y más amplia del concepto de ESCRITURA, cuya función no sea sólo sustitutiva sino simbólica, icónica, indicial, es decir, no esencialmente lingüística sino aún definida como "representación del pensamiento por signos gráficos convencionales" acentuar las cualidades extralingüísticas que implica esa *representación del pensamiento*.

Si "lo visual" es considerado por los actuales Estudios Visuales como una práctica transdisciplinar y la Cultura Visual destaca el papel de las imágenes como *construcciones culturales*, la propuesta gráfica - atendiendo a tales afirmaciones- se postula como un ejemplo del nuevo tipo de ESCRITURA, la cual no se limita al campo lingüístico ya que la nueva *lexis* de la que se sirve se ha diversificado: al tratarse de sistemas de signos sinónimos de construcciones culturales, esta *lexis* demanda de

²⁰ GUASCH, Anna María. "Doce reglas para una nueva academia: la "nueva historia del arte" y los estudios visuales" en *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid. Akal. 2005



las prácticas de lectura más que decodificación de información una *decodificación interpretante*.

Lo anterior expande el campo y el tipo de herramientas para llevar a cabo la lectura dando cabida no sólo a lo establecido y unívoco propio de los códigos, sino también a una intervención más individual y subjetiva en la acción de leer (al mismo tiempo cabe señalar que ese LEER implica cierta codicidad) al incluir en el *sentido* nociones de historia, recuerdo y memoria. En el caso de la serie gráfica la *lectura interpretante* se ve atravesada por el reglamento del juego que es un código establecido (universal y sin margen de interpretación personal) pero también por interpretaciones subjetivas que tienen su origen en la historia del juego, por los recuerdos de ese relato general y de manera paralela por la memoria de origen individual que es la que en mayor medida propicia la producción de *sentido* en las prácticas significantes, es esta memoria individual el factor que da como resultado denotaciones de tipo afectivo, las cuales ya no informan sobre la cosa (el jugador o el reglamento) sino sobre el sujeto *interpretante*.

La elección del fútbol para el desarrollo del sistema propuesto trata de evidenciar las características de la escritura descrita: la imagen como *construcción cultural* (el fútbol constituye un ejemplo de la seudonaturaleza denunciada por Barthes) incluye aspectos comunicativos y unívocos –acentuados por el cuerpo arbitral- cuyo sentido se transforma en información clara pero al mismo tiempo esa construcción tiene aspectos simbólicos -los signos futbolistas-. Ambas funciones –comunicar y significar- son simultáneamente intenciones y usos de la ESCRITURA la cual intenta presentar por medio del fútbol una especie de *semiosis* entendida como articulación semiótica cuya esencia



no sólo es la obtención de un relato sino la "puesta en acción del código", el cual se vuelve más laxo en las actuales prácticas interpretantes al atender no tanto a una cuestión rigorista sino a una concepción de materia significativa manipulable.

Esta noción de "materia significativa manipulable" encuentra su mejor ejemplo en el tratamiento de imágenes²¹, práctica que ha hecho del cuerpo -o de la representación de éste- objeto privilegiado de la conversión de lo real - y matérico - a signo, de ahí que la investigación tome como objeto de estudio a los futbolistas en su calidad de imagen y no al referente real (no a los jugadores reales) ya que la experiencia vivencial de un partido no tiene nada -o casi nada- en común con la experiencia visual que se origina ante las imágenes aún siendo éstas referentes del mismo encuentro futbolístico.

Al asistir a un estadio, si bien nos encontramos en un actitud contemplativa semejante a la que mantenemos frente a las imágenes, se trata de una participación más que de una contemplación, no sólo por la vivencia física que supone nuestra presencia en el tiempo y espacio reales sino porque la percepción del encuentro cambia significativamente respecto a las formas percibidas a través de imágenes (sean publicitarias, artísticas o incluso sólo transmitidas por algún medio), en el estadio se accede a un panorama más general de la situación real, es decir, de la puesta en acción del código, del juego multifactorial que debido a la distancia -aún situados en las primeras filas- hace del desarrollo del juego el objeto de la mirada; no ocurre lo mismo ante las imágenes ya que su

²¹ Me parece que en las imágenes es más evidente ese trato aunque también lo tenemos hacia los objetos.



tratamiento privilegia el carácter individual o parcial del encuentro, así como también coloca la representación del cuerpo del futbolista como objetivo principal de la mirada, el cual, en un partido real se ve minorizado en sus capacidades expresivas y potencial como generador de sentidos y significados, así como en su fuerza visual percibido como forma, ya que en el estadio lejos de la apariencia de titanes capaces de movimientos que deleitan el placer de la mirada se asemejan más a piezas –minúsculas casi sin forma humana- dispuestas y organizadas de acuerdo a un fuerza manipuladora que opera sobre la cancha.

Una fuerza dinámica semejante es la que pretende envolver los signos gráficos manipulados en la serie de imágenes y dotarlos de cierta opacidad de significante para que de este modo los mensajes portados por el cuerpo arbitral y los sentidos que contienen los futbolistas se suspendan y conviertan esa opacidad en una suerte de “comunicación estética” en la que los personajes son identificables pero no responden de manera inmediata a la lectura analítica del lenguaje verbal.

Asimismo, esta fuerza no sólo opera en la recepción de la serie gráfica, también fue la directriz en la práctica distributiva del material significante –es decir del conjunto de signos-, es el acto de hacer, es el juego que produce la ESTRUCTURACIÓN propuesta en la serie de imágenes. La mención de dicha fuerza denuncia la estrategia creadora como una PRÁCTICA ante todo, no sólo como un producto final aislado del proceso de construcción que lo originó, sino que se trata de una definición de “obra” como parte, producto y al mismo tiempo registro de una práctica que es ella misma.



Esta fuerza y su practica se ejemplifican mejor en el trabajo de serie (aunque también es evidente en la construcción de cada imagen tomadas por separado, justamente porque se trata de eso: una construcción y no de una imagen definida en una sola placa) lo que permite la lectura de ella como registro y parte de una ESCRITURA cuyas imágenes-páginas mantienen lazos de conexión y continuidad a través de elementos de enlace, de repetición de un signo, entre otros medios gráficos, distribuidos no tanto bajo principios narrativos sino a nivel de estructuración. Al decir que no se jerarquiza la narrativa no significa que se ignoran los mensajes y significados de los cuales son vehículos los signos gráficos sino que no son éstos los que dirigieron la construcción, es la dimensión de estructuración la que sirve de marco para la posibilidad de aquel *tercer sentido* antes mencionado.

Queda a modo de desenlace de lo expuesto a lo largo de estos capítulos la serie gráfica "ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ" como ejemplo de un sistema no lingüístico donde el CUERPO de los árbitros -suprimiendo todo rasgo humano a una cifra- y el de los futbolistas -suspendiendo identidades personales a mutilados- tiene como prioridad ser materia significante, éstas CONVERSIONES A SIGNOS son las que tienen acceso al circuito de significantes, lo que no es otra cosa que el actual estadio de la pseudonaturaleza anunciada por Barthes, cuya circulación no importando su procedencia (del campo del arte, la moda o cualquier producto cultural) nos transforma en USUARIOS de significantes, lo que requiere una relación sobre todo a nivel del pensamiento que someta a objetos, sujetos y realidad a una transformación en imagen y actúe a través de *prácticas interpretantes* ante SISTEMAS DE ESCRITURA transdisciplinarios.





ROPUESTA

GRÁFIC



ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ
ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ



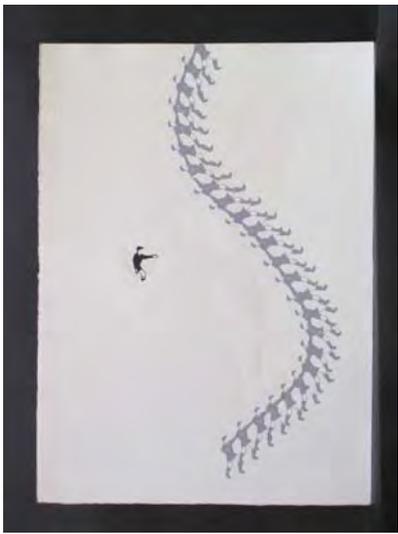




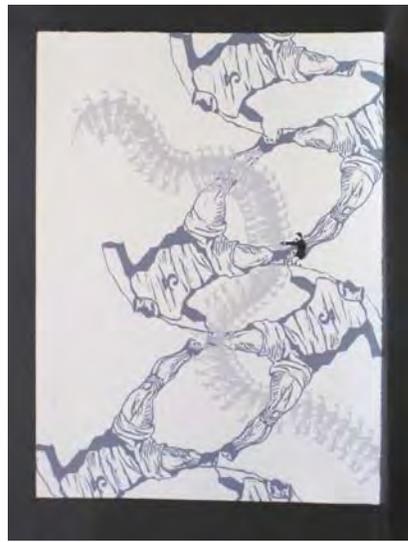
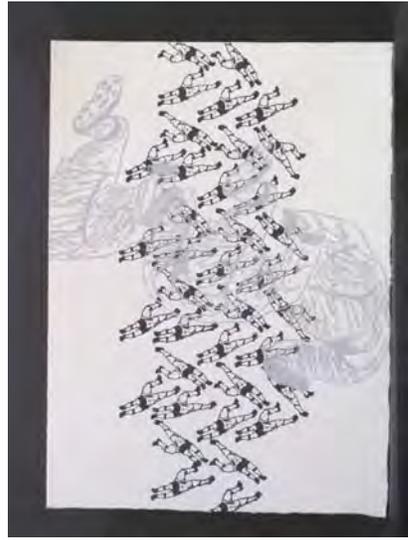




















ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ
serie gráfica
xilografía, silografía, linóleo y sellos
54 x 39.5 cm
2005 - 2006

CON LUSI NES

Tras el itinerario dispuesto en los anteriores apartados sólo resta puntualizar algunos detalles que vinculan este discurso en el panorama global de las *prácticas de visualidad* -de las que se ocupan los Estudios Visuales- dentro de las cuales se sitúan las propuestas que se hacen desde el ámbito artístico.

La recuperación de las propuestas de Buysens y Barthes²³, a pesar del tiempo que nos distancia del momento en que fueron hechas, me parece necesaria para una mejor comprensión de la diversidad de prácticas significantes que defiende los actuales Estudios Visuales, ya que ese "complejo transdisciplinar" que proponen como estrategia de lectura o interpretación de la cultura visual -que es también método de producción tanto de esa cultura como de las propuestas artísticas- tienen sus orígenes en las teorías semiológicas. Estos dos autores no limitaron

²³ No se trata de ensalzar la Semiología como en sus mejores momentos, sino que ante la actual importancia que se ha dado a las prácticas interpretantes es necesario que sus estudios se vean atravesados por nociones semióticas. Ya que fue la Semiología la que inició el interés hacia los procesos significativos no sólo ante el tratamiento de imágenes, también frente a los objetos y a la realidad misma, sus propuestas continúan siendo herramienta importante (no hegemónica) para el estudio de dichos procesos.

los procesos significativos al campo de la lingüística²⁴ sino que abordaron casos en los que los objetos o sistemas con funciones semióticas excedían la esfera lingüística.

Situados ante lo que José Luis Brea denomina *estudios sobre producción de significado cultural a través de la visualidad*, es un hecho que los procesos de comunicación y producción de simbolicidad encuentran soporte en la circulación social de carácter predominantemente visual, es por ello que la propuesta gráfica se presenta como ejemplo de esos procesos de simbolización, la diferencia que distancia significativamente el tratamiento de imágenes a la experiencia vivencial de un partido real de fútbol nos alejaría del debate que mantienen los actuales Estudios Visuales -cuyo objeto de estudio es la imagen- dentro de los cuales pretende encontrar eco esta investigación, ya que el proyecto propuesto se presenta como un posible ensayo dentro del marco de esa nueva semiótica visual -como lo expone Ana María Guasch- que parte de la consideración de la semiótica como una "teoría transdisciplinar", lo que reafirma el rebasamiento del *giro lingüístico* a favor de un *giro de la imagen*²⁵.

Dado que las propuestas "artísticas" son sólo una entre muchas opciones de práctica de visualidad, me parece que la única cualidad que puede diferenciarlas de las demás es justamente la posibilidad de producir el *tercer sentido* anunciado por Barthes, es decir: si todas las prácticas de

²⁴ Aunque se ha insistido en la idea de que Barthes aplicaba el modelo lingüístico a cuestiones ajenas a ese campo, me parece que no es así, más bien denuncia la posibilidad de prácticas significantes y por consiguiente interpretativas frente a sistemas, *imágenes, gestos, voces*, u objetos que exceden lo lingüístico, único campo al que se le concedía esa capacidad.

²⁵ GUASCH, Ana María. "Doce reglas para una Nueva Academia. La <<Nueva Historia del Arte>> y los Estudios audiovisuales" en *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid. Akal. 2005.

visualidad generan imágenes que brindan una lectura con intenciones comunicativas y significativas, aquellas que provengan del campo artístico ostentarían un posible *sentido obtuso*.

No obstante, esa cualidad no equivaldría a una posición de mayor jerarquía respecto a las demás prácticas, ya que la denuncia hecha por los Estudios Visuales es inobjetable: las propuestas (e imágenes) provenientes del campo del arte no tienen un alcance global, a diferencia de otras *prácticas de visualidad* (trátese de anuncios publicitarios, cine comercial, programas televisivos, entre otros ejemplos) y siendo la recepción la parte privilegiada en los procesos significativos actuales, las producciones "artísticas" parecen rezagadas. Sin embargo, la posibilidad eventual de un *sentido obtuso* permitiría una diferencia entre dichas propuestas y el resto de éstas, conservando al mismo tiempo una especial atención a la recepción, ya que el *tercer sentido* tiene lugar precisamente en el tiempo de la recepción pero ésta se revelaría como una práctica que posibilita el *sentido* (comunicativo y significativo presente al igual que en todas las demás) y al mismo tiempo no la negación sino la "suspensión" del mismo. Esto significaría la posibilidad de "otro tipo de recepción".

La serie gráfica propuesta lo que pretende es evidenciar que mantenemos una relación con el mundo y por consiguiente con las producciones culturales (dentro de las cuales se localiza el "arte") semejante al trato -y uso- que tenemos con un texto: nos encontramos frente a SISTEMAS DE ESCRITURA, los cuales aunque aparentemente simples -e incluso naturales debido a su supuesta apariencia análoga respecto a la realidad- son en efecto sistemas complejos que demandan una lectura interpretante vasta en herramientas para llevarla a cabo. La elección del fútbol ejemplifica esa supuesta simpleza y aparente

“naturalidad”. Por lo tanto, se propone una noción de signo más amplia, cuya especificidad no sea *su necesidad* de referirse a otra cosa, sino la de SIGNIFICAR, llevar algún SENTIDO: un signo sería tal debido al hecho de que pueden atribuírsele significados y éstos pueden ser de naturaleza diversa, desde atribuciones referenciales hasta apreciaciones puramente plásticas.

El código gráfico no es una correspondencia de lo que el objeto (el futbolista) es, sino que se trata de un tramado de equivalencias entre esas formas gráficas propuestas y rasgos de la representación mental del futbolista. Estas imágenes o signos gráficos son una suerte de herramientas del pensamiento cuyo potencial no es sólo transmitir significado, sino sobre todo *generarlo*. Este *generar* trata entonces de un PROCESO y no de una determinación con patente de laboratorio²⁶, de ahí la demanda de una noción de signo más amplia y no limitada al binomio significante-significado, del cual -como se vio en los dos primeros capítulos- cada parte no es tan sencilla como a simple vista se supone, me parece que el binomio en sí puede continuar vigente sólo que entendido no como ecuación sino como una especie de *interfaz*, noción que hace referencia a procesos de significación no determinados de modo inmanente sino en movimiento, fluidos, insertos en los procesos sociales de producción, circulación y consumo simbólico.

A su vez, la interpretación resultado de dichos procesos denuncia una dimensión vectorial del signo, es decir, los signos se orientan hacia

²⁶ Mucho se ha desacreditado la propuesta original saussuriana del signo entendido como unión de significante-significado, se le ha tachado de procesos semióticos de laboratorio que son factibles a nivel abstracto pero no en la realidad, sin embargo me parece que se ha entendido mal el binomio propuesto, creo que no se trata de una lógica como la de “si A entonces B”, sino que encierra procesos más complejos.

otros signos , por lo que la interpretación “no es más que una experiencia cultivada de lectura y los significados –o sentidos- se gestan en la interacción entre lector y texto”²⁷. Las prácticas interpretantes tienen lugar a nivel mental, son acciones del pensamiento y éste se sirve tanto de aprendizajes sociales (presentes en el código de arbitraje del fútbol), como de significaciones culturales (posibles en las representaciones gráficas de los futbolistas) atravesadas por la experiencia propia en su modalidad de memoria. Como Diego Lizarazo expone, el trabajo del interprete encierra múltiples operaciones sensibles e intelectuales de desciframiento y semantización del texto por lo que la significación es un producto relacional y no de naturaleza esencial.

Asimismo, Marchán Fiz afirmó que “las imágenes visuales cada vez ofrecen menos resistencia a ser valoradas por sí mismas en aras de diluirse en los flujos de intercambios culturales y simbólicos”²⁸. La serie «ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ» se propone no como un conjunto de signos cerrados del cual se pretenda sacar sentidos específicos sino como un conjunto cuya lectura interpretante lo convierta en *un volumen de huellas en trance de desplazamiento*, revelándonos como USUARIOS DE SIGNIFICANTES que gozan en su condenación a transitar en *prácticas interpretantes* encerrados en un circuito global de SISTEMAS DE ESCRITURA TRANSDICIPLINARES.

²⁷ Esta definición de la interpretación es propuesta por Diego Lizarazo (en *La fruición fílmica. Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México. UAM. 2004), si bien su objeto de estudio son los productos fílmicos creo que esa noción de la acción de interpretar parece aplicable ante todos los productos visuales que surjan fuera del espacio fílmico ya que, al igual que éste, se tratan de imágenes que se disponen ante una mirada interpretante.

²⁸ *Estudios Visuales*, op. cit.



SOBRE LA GRÁFICA...

Considerando el estado actual del arte, donde las técnicas tradicionales se ven con mayor frecuencia reemplazadas por las tecnologías de punta, me parece que la mayoría de las propuestas visuales que desde su marco se hacen apuestan más por el golpe visual al que nos tienen acostumbrados tanto el cine y la televisión como las páginas web, enfatizando el valor por la imagen *per se*. Sin embargo, la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ pretende insertarse en ese marco no tanto como defensa de la ortodoxia en el grabado contra la inserción de nuevas tecnologías sino como posibilidad aún vigente para la producción de propuestas visuales.

Las propuesta gráficas, a diferencia de la pintura por ejemplo, no involucran de manera inmediata una carga de lectura vinculada con un gran discurso como sería la "Tradición", por el contrario, se ven atravesadas por factores "extraartísticos" ya que han sido éstos parte inseparable de la historia del grabado. Considerado como "arte menor", el grabado ha "servido" y a sido "utilizado" para múltiples fines y creo que es justamente por la diversidad de sus motivos, usos y principios por lo que representa un reto aún poco explorado -y explotado- para la investigación y "teorización" en torno a las propuestas artísticas (como caso destacado cabe mencionar al Dr. Juan Martínez Moro cuya obra *Un ensayo sobre grabado (A finales del siglo XX)* se presenta como fuente de consulta obligada para acercarse a las propuestas gráficas).

No sólo sus cualidades intrínsecas (carácter reproductor, noción de múltiple, entre muchas otras pero son éstas las de conocimiento más generalizado) también las **soluciones gráficas** implican cuestiones más complejas que una "reproducción naturalista" (alternativa factible en la pintura, el dibujo o la escultura), relacionándose con asuntos de orden cognitivo por ejemplo, o apelando a la capacidad de síntesis que involucra diversos procesos mentales que intervienen tanto en la producción como en la interpretación de la imagen, lo que demanda un modo diferente de lectura y se presenta como posibilidad de experimentación y sobre todo de generador de discursos. Además, la estampa (o la impresión sobre algún otro soporte diferente al papel) NO se agota en la imagen *per se* (efecto que con frecuencia encontramos en la gráfica digital, aunque hay excepciones), sino que apela a cuestiones incluso "matéricas" como el registro que deja la placa, los relieves que ésta genera, el espesor de la tinta, la misma textura del papel, aspectos que le dan un carácter "objetual" aún tratándose de un espacio bidimensional, es decir, tiene una "presencia" no solo a nivel óptico (como lo tiene la fotografía).

Por lo anterior, considero que las propuestas gráficas brindan la mayor posibilidad de investigación teórica y plástica entre todas las demás manifestaciones artísticas -en general- y visuales de modo particular. Como ejemplo de la relevancia que el arte gráfico ha ido ganando cabe mencionar la "importación" que las consideradas "grandes artes" han hecho de sus principios: la capacidad reproductora y la posibilidad de múltiple -otrora recriminadas al grabado- parece que han sido rebasados por la gráfica (cabe mencionar que a menudo trabaja bajo el principio de copia única, no por la valorada unicidad defendida por la pintura sino por consecuencia de los procesos de producción de la

estampa, sirva como ejemplo la serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ) y ahora son tomados por la pintura, la escultura o la instalación; la etapa en la que el grabado reproducía obras pictóricas parece reaparecer con la práctica bastante recurrente por parte de la pintura al reproducir "literalmente" una fotografía (con la gran diferencia de que aquellos grabados "traducían" al lenguaje gráfico una imagen pictórica, y no sólo "copiaban" como algunas propuestas pictóricas actualmente lo hacen a partir de una imagen fotográfica), asimismo, la noción de múltiple se ha convertido en solución igualmente recurrente en la modalidad de instalación.

SOBRE EL PROBLEMA DEL CUERPO...

En el marco de las "soluciones gráficas" -sobre todo a través de técnicas tradicionales como la xilografía o el linóleo por ejemplo- ubicaré el problema de la representación del cuerpo, el cual es una de las principales preocupaciones en las propuestas no sólo artísticas sino en general en toda la oferta de productos visuales. La serie ХРОНИКА ПОРАЖЕНИЯ aborda dicho problema a partir del caso específico del cuerpo del futbolista y del árbitro desde el lenguaje gráfico y propone el recurso de la mutilación para potencializar y analizar las cualidades simbólicas que su representación implica no en la imagen *per se* sino en el tratamiento -por supuesto gráfico- de ésta. Los signos-futbolistas que propongo se distancian significativamente de la representación naturalista o «simulacral» a la que nos hemos habituado, razón por la cual lo hemos despojado de su potencial generador de *sentido*. Estos signos apelalan a cuestiones de tipo cognitivo (de las posiciones de los jugadores) relacionados con la memoria (el hábito de observar partidos genera cierto aprendizaje del desempeño de cada jugador, del desarrollo de jugadas, entre otras cosas), realcionadas estrechamente con el lenguaje

que los rodea (y determina), su lectura demanda no sólo el deleite visual –propio de los productos visuales en general- también una suerte de «desciframiento» en el momento de su lectura, el cual resulta más evidente por las soluciones gráficas sintéticas que pretenden dar como resultado imágenes que provoquen y evoquen por su sencillez formal no solo reacciones ópticas sino mecanismos de lectura a nivel del pensamiento.

SOBRE LAS HERRAMIENTAS TEÓRICO-CONCEPTUALES...

Las herramientas empleadas en esta investigación (los sistemas no lingüísticos estudiados desde la Semiología, las nociones de signo y símbolo y el concepto de *sentido obtuso* de Barthes vinculado a una cualidad escritural) conciernen directamente a los procesos de lectura a los que sometemos cualquier imagen y de manera específica a las propuestas visuales denominadas artísticas. Con el fin de evitar interpretaciones no tanto erróneas sobre todo «disparatadas» en aras de una malentendida y bastante solicitada posmodernidad, estas herramientas se presentan como una posibilidad aún vigente para las prácticas interpretantes que nos exigen dichas propuestas, no en busca de una lectura legislada sino en pro de una interpretación estudiada y por lo tanto consciente de los complejos procesos reflexivos del pensamiento que una propuesta visual intencionada supone y demanda.



IBLI



GRAFIA



- BARTHES, Roland. *La aventura semiológica*. España. Paidós. 2da.reimpresión. 1997.
- _____ Lo obvio y lo obtuso. *Imágenes, gestos, voces*. España. Paidós. 1986.
- _____ Roland. *Mitologías*. México. Siglo XXI. 1980.
- BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo*. México. Siglo XXI. 1977.
- BENJAMÍN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México. Itaca. 2003.
- _____ *El autor como productor*. México. Itaca. 2004.
- BEUCHOT, Mauricio. *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México. Fondo de Cultura Económica. 2004.
- *Corporalidad. La problemática del cuerpo en el pensamiento actual*. Argentina. Lugar Editorial. 1998.
- BUYSENS, Eric. *Linguistique historique*. Presses Universitaires de France. 1965.
- CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado. (La angustia de muerte en el arte)*. Generalitat Valenciana. 1996.
- _____ *Orden y caos. Un estudio sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona. Anagrama. 2da. Edición. 2003.

- DELEUZE Guilles, Guattari Felix. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia. Pre-Textos. 2002.
- ERWING, William. *The Body. Photographs of the human form*. United States. Chronick Books.
- *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. José Luis Brea (ed.) Madrid. Akal. 2005.
- *Fútbol. Reglas*. México. Editores Mexicanos Unidos. 3ra. reimpresión. 1994.
- GONZALEZ DE ÁVILA, Manuel. *Semiótica crítica y crítica de la cultura*. España. Anthropos. 2002.
- *Imagen, signo y símbolo. 2do. Coloquio Internacional de Estética*. Maria Noel Lapoujade. (compiladora) México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. 2000.
- KAUFFMAN, Linda. *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*. Madrid. Frónesis Cátedra Universitat de Valencia. 2000.
- *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. España. Valdemar. 2002.
- LIZARAZO, Diego. *La fruición fílmica. Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México. UAM. 2004.
- MARTÍNEZ Moro, Juan. *Un ensayo sobre grabado (A finales del siglo XX)*. España. Creática Ediciones. 1998.
- MOUNIN, Georges. *Introducción a la semiología*. Barcelona. Anagrama. 1972.
- PARDO, José Luis, et al. *¿Deshumanización del arte? (Arte y escritura II)*. España. Ediciones Universidad de Salamanca. 1996.
- PRIETO, José Luis. *Messages et signaux*. France. Presses Universitaires de France. 1966.
- _____ *Pertinencia y práctica. Ensayos de semiología*. Barcelona. Gustavo Gili. 1977.

- SANTO TOMÁS, Juan de. *De los signos y los conceptos*. Traducción de Mauricio Beuchot. México. UNAM. 1989.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística en general*. México. Alianza. 1era. Reimpresión. 1989. 280p.
- *Variaciones sobre el cuerpo*. Universidad de Sevilla. Secretariado de Publicaciones. 1999.
- VILLORO, Juan. *Dios es redondo*. México. Planeta. 2006.
- WEIGEL, Sigrid. *Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin*. Argentina. Paidós. 1999.
- ZECCHETTO, Victorino. *La danza de los signos. Nociones de semiótica en general*. Argentina. La Crujía. 2003.
- _____ et al. *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Veron*. Buenos Aires. Centro de Integración, Comunicación, Cultura y Sociedad. La Crujía. 1999.