



## Seminario de Análisis del Discurso Qué es la Semiótica (1)

### Introducción.

El actual término “semiótica” remite a una muy larga historia de búsquedas y exploraciones en torno al complejo fenómeno de la significación o de las situaciones significantes, que han desembocado en las actuales prácticas de desmontaje, de la más diversa índole, aplicadas a distintas configuraciones culturales, interesadas en los sistemas y mecanismos de la significación.

En efecto, hoy en día circulan varias definiciones de semiótica que, de hecho, corresponden a otros tantos proyectos, diversos entre sí. Para Peirce (**Collected Papers**) semiótica es “la doctrina de la naturaleza esencial de las variedades fundamentales de toda posible semiosis”; para Saussure (**Curso**), se trata de “una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social” a la que propone que se dé el nombre de “semiología”. Para Erik Buyssens (**La comunicación y la articulación lingüística**), en cambio, se trata del “estudio de los procesos de comunicación, es decir, de los medios utilizados para influir a los otros y reconocidos como tales por aquel a quien se quiere influir”, y llama a este estudio semiología. Mientras, Charles Morris (**Signos, lenguaje y conducta**) define la semiótica como una “doctrina comprensiva de los signos”; para Umberto Eco “es una técnica de investigación que explica de manera bastante exacta como funcionan la comunicación y la significación”.

Este patente desacuerdo sobre lo que debe entenderse por semiótica, independientemente de los acuerdos que conlleve, plantea de entrada un serio problema de terminología. Por lo pronto, el nombre: unos llaman semiótica a lo que otros llaman semiología. En segundo lugar, más allá del nombre, nos interesa la semiótica como una práctica analítica. Una cuestión importante, de acuerdo con esto, es qué significa en concreto, para cada uno de estos proyectos, la expresión “hacer semiótica”: qué significa saber realizar un “análisis semiótico” de un determinado texto, sea verbal o no, según la idea que cada uno de ellos se hace sobre la disciplina. Por lo general, parece existir un acuerdo en que el análisis semiótico no es un acto de lectura, sino, más bien, un acto de exploración de las raíces, condiciones y mecanismos de la significación. Cómo está hecho el texto para que pueda decir lo que dice. “Hacer semiótica” significa no sólo identificar los distintos componentes de la semiosis, sino clasificar los distintos tipos de signos y analizar su funcionamiento en sus diferentes niveles.

La disciplina que tiene por objeto estudiar los sistemas de signos se ha desarrollado, como antes se vio, bajo dos nombres: semiología y semiótica. Por principio de cuentas, el uso del término semiótica o semiología remite a un diferente ámbito de origen: la disciplina emanada de Peirce y desarrollada especialmente en Estados Unidos prefirió el nombre de semiótica; mientras la engendrada en Europa por Ferdinand de Saussure, más ligada al universo europeo continental, prefería el de semiología.

Pero, en general, se puede decir que durante una parte del siglo XX se mantuvieron los dos términos, ya usándose indistintamente, ya dividiéndose civilizadamente en el campo. Así, se dio en llamar “semiología”, sobre todo en Francia, tanto a la disciplina que tenía por objeto el estudio de los signos en sistemas verbales, como a la corriente europea (saussurreana) de la semiótica. En cambio, se llamó semiótica ya a la disciplina que se ocupaba de los sistemas de signos no verbales, ya a la corriente anglosajona de base lógico-filosófica (Peirce, Frege, Russell, Odgen y Richards, Morris, Carnap, Wittgenstein, Tarski, etc).

En resumidas cuentas, la semiótica se ocupa de signos, sistemas sgnicos, acontecimientos sgnicos, procesos comunicativos, funcionamientos lingüísticos y cosas así. Es decir, la semiótica se ocupa del lenguaje entendido tanto como la facultad de comunicar como el ejercicio de esa facultad. La semiótica, por tanto, se ha ocupado de las más variadas cosas: arquitectura, cine, teatro, las modas, las señales de tránsito, la publicidad, la literatura, el arte, los juegos, las normas de cortesía, la televisión, los gestos, etc.

---

<sup>1</sup> Vilchis, Mauricio. En: <http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/030614003225.html>



La parte de la semiótica que estudia las relaciones entre significantes y significados es la *semántica*. Se llama así a la rama de la lingüística que se ocupa de estudiar el significado tanto de las palabras, como de los enunciados y de las oraciones. Dentro de un ámbito todavía más específico, está la *onomasiología* y la *semasiología*: la primera se ocupa en general de la tarea de dar nombres a los objetos y en concreto de las denominaciones que se dan a un mismo referente; la semasiología, en cambio, es la actividad inversa.

A la parte de la semiótica que se encarga de estudiar las relaciones entre significantes y usuarios se le llama *pragmática* y, en efecto, estudia el empleo de los signos por los seres humanos en sus diferentes maneras de relacionarse. Sin embargo, dentro de este ámbito, se pueden distinguir al menos tres direcciones en la actual pragmática. Se la puede entender y se la entiende, en efecto, tanto como una doctrina del empleo de los signos, como una lingüística del diálogo y, finalmente, como una teoría del acto del habla.

Finalmente, se llama *sintaxis* a la parte de la semiótica que estudia las relaciones de los significantes entre sí. Se puede decir, por tanto, que de acuerdo con el modelo saussureano, la semiótica “está por encima” de los objetos particulares de cada una de estas disciplinas que se ocupan de alguno de los componentes del proceso semiótico.

Hay toda una corriente de una semiótica que bien podría llamarse filosófica, heredera de Pierce, de corte anglosajón, que cobija los trabajos de la corriente lógico-analítica de Frege, Wittgenstein, Carnap, Quine, Odgen y Richards, Moore, Russell y, sobre todo, Jakobson, pues el verdadero comienzo de la semiótica se dio en los territorios de la lógica.

## Primera Parte.

### De los sistemas y la articulación de los signos.

#### Sistema semiótico.

Se denomina así a todo conjunto de signos entre los cuales se pueden establecer relaciones. En este sentido forman sistemas semióticos tanto las señales de tráfico, los lenguajes, las imágenes, las reproducciones, las obras de arte, los diccionarios, los textos, así como lógicas o gramáticas, etc. Partiendo de Peirce, cuya metafísica parte no del concepto del “ser” sino del concepto de “estar representado”, es decir del concepto de signo, los sistemas metafísicos son sistemas semióticos, y los sistemas semióticos, como el del signo excede que el “horizonte de la realidad”, son también sistemas metafísicos:

1. Sistemas de representación (por ejemplo lenguajes).
2. Sistemas de constitución (por ejemplo el “árbol genealógico de los conceptos” en el sentido de Carnap).
3. Sistemas de generación (por ejemplo axiomas, sistemas deductivos, series de números, gramáticas generativas, muestras, estructuras, programas).
4. Sistemas de gradación (sistemas de valores, números cardinales, números ordinales, todos los esquemas de progresión).
5. Sistemas de comunicación (señales de tráfico, lenguajes).

El conjunto de todos los sistemas de signos humanos (códigos) se pueden dividir en tres grupos diferenciados atendiendo a sus funciones (Guiraud, 1973):



1. Sistemas de signos estéticos que posibilitan la expresión subjetiva, las reacciones emotivas sobre el mundo, la naturaleza y los hombres.
2. Sistemas de signos que se utilizan como fórmulas de comportamiento en el marco de las relaciones sociales entre los hombres (por ejemplo formas de cortesía y de saludos). Se podrían denominar "códigos socio-lógicos". Con frecuencia toman la forma de modelos de comportamiento en los cuales es imprescindible la presencia física del "emisor" del mensaje.
3. Sistemas de signos lógicos que deben proporcionar una descripción, explicación y pronóstico (racionales) del entorno son los procedentes del campo científico, pero también los pre-científicos (por ejemplo la astrología, la fisonomía, etc.). Los sistemas de signos "prácticos" cuyo fin es la regularización de los modelos de comportamiento son las "señales" (en el sentido del lenguaje corriente), las instrucciones para el manejo y los programas (por ejemplo programas de ordenadores, planos como programas de construcción y montaje, etc.), así como los sistemas de signos que deben procurar un aumento del rendimiento de la lengua que ésta, por sí misma, no sería capaz de alcanzar. A estos sistemas pertenecen, por ejemplo, los códigos para la transmisión de lo hablado con independencia del tiempo y del espacio (escritura, morse, alfabeto de las banderas), traducciones de la lengua a otras modalidades sensoriales (en caso de que se carezca de las capacidades sensoriales normales en el hombre: Braille, el lenguaje de los sordomudos con los dedos), o los métodos auxiliares de la lengua, como la gesticulación y la mímica.

Los sistemas de signos estéticos conciernen a la disciplina de la semiología del arte. Este campo aún está poco desarrollado. El motivo de ello es que resulta particularmente difícil determinar, o, en general, aprehender los sistemas de signos estéticos. Estos sistemas de signos, es decir, estos códigos, se basan en la definición de acuerdos convencionales (convenio). Un acuerdo de este tipo, muy explícito y formalizado, como las señales de tráfico según el convenio internacional, puede ser dominio público. Pero, por otro lado, existen también "simbolizaciones" que son casi individuales, afectando a los sentimientos de un círculo íntimo o reducido y que suponen un grado menor de acuerdo. Semejantes expresiones subjetivas y emotivas, cuya convencionalización se encuentra en su estado incipiente o está poco desarrollada, sólo son comprensibles a través de "métodos intuitivos" basados en aproximaciones de carácter interpretativo (hermenéutica). De hecho aportan muy poco al entendimiento internacional.

Los sistemas de signos sociales son generalmente muy limitados en su radio de acción. Están ligados a grupos, clases o naciones, entorpeciendo por tanto el entendimiento internacional. Se manifiestan con frecuencia como modelos de comportamiento de tal manera que entendimiento queda reducido a aquellas situaciones en las cuales concurre la persona física del "emisor" y del "receptor". Para una descripción de estos modelos de comportamiento, generalmente dinámicos, sería más adecuado utilizar como medio el cine, la televisión o acaso la fotografía.

### Semiótica de los sistemas.

Se trata de una teoría sobre la descripción y clasificación de los sistemas de cualquier tipo con medios semióticos, desarrollada al mismo tiempo a partir de la teoría general de los sistemas y de la semiótica general. Se podría hablar también de teoría de los sistemas semióticos, o de semiótica teórico-sistemática, dependiendo de si se subraya la característica semiótica de los sistemas o la característica teórico-semántica de los signos o clases de signos. Bajo "sistema" se debe entender la suma de un conjunto de ciertos elementos (materiales o inmateriales, energéticos o informacionales, concretos o abstractos, simples o compuestos) y sus relaciones entre sí. Conjunto y relación son las dos partes de determinación más importantes del sistema, y en ese concepto de sistema generalizado se pueden diferenciar como sistemas especiales o como sistemas parciales los llamados sistemas filosóficos, las teorías o los sistemas de teorías, los sistemas matemáticos (Zermelo), el cálculo de sistemas (Tarski), todos los sistemas de axiomas, pero también los sistemas cibernéticos, sistemas de fuerzas, sistemas mecánicos, sistemas sociales, políticos o ideológicos, sistemas orgánicos, sistemas estéticos, etc.

En la teoría de los sistemas está resumida la exposición de todas las declaraciones generales y abstractas sobre sistemas en forma de teoría. Sin embargo todavía no se posee una Gestalt definitiva de



la teoría de los sistemas como tal, ya que no se puede abarcar la totalidad de los conceptos y representaciones o campos de uso de los conocimientos teórico-sistemáticos. Sin embargo, la teoría de los sistemas debe describir y clasificar con la mayor exactitud posible las construcciones estructurales o configurativas, con lo cual los medios semióticos, lógicos y matemáticos son los decisivos.

La semiótica de los sistemas, la parte más joven de la teórica general de los sistemas (y, posiblemente, de particular importancia para su uso en la estética semiótica y en la teoría del arte y de la arquitectura), parte en sus concepciones de las determinaciones de los signos próximas y evidentes (en el sentido de signo como relación triádica), como las de un sistema (de tres elementos M, O, e I, así como de sus relaciones internas y externas). En un sistema de este tipo, el signo actúa en cierto modo como un superobjeto o como superrelación, o también como un sistema de comunicación fundamental o elemental, en la cual el objeto designado O es comunicado con la ayuda del medio seleccionado M a un cierto interpretante I, bajo lo cual se puede entender también un nuevo signo.

En tanto que el término "sistema" se refiere a objetos complejos en el sentido de estructura relacional, desde el punto de vista semiótico tiene, al menos primariamente, el sentido de una relación signo-objeto, es decir, designa objetos. Paralelamente a las tres relaciones signo-objeto diferenciables, denominadas, icono, index y símbolo, debemos distinguir entre sistema icónico, indexicálico y simbólico. Si se retienen las piezas de clasificación o los rasgos de diferenciación entre icono, index y símbolo, es decir, los rasgos de concordancia para el icono, el nexos inmediato entre signo y objeto para el index y la libre selectividad para el símbolo, entonces, en generalizaciones adecuadas de las relaciones signo-objeto, se puede entender el sistema icónico como cuadro o sistema de cuadros; el sistema indexicálico como dirección (teniendo en cuenta sobre todo el aspecto arbitrario de este tipo de signos), como simple repertorio o como sistema de repertorios arbitrario. Cuadros, direcciones y repertorios son, pues, modelos realizados o realizables para sistemas icónicos, indexicálicos y simbólicos.

Los sistemas de comunicación concebibles, como una biblioteca, o la elaboración de mapas geográficos, son sistemas icónicos; los sistemas causales, como el sistema de señales de tráfico en la ciudad, son de naturaleza indexicálica; por el contrario, el simple repertorio de palabras de un autor o el repertorio de colores (la "paleta") de un pintor, forman primeramente un sistema simbólico. Al menos en principio se pueden reducir todos los sistemas conocidos o construibles (en el sentido de su relación signo-objeto) a los tres tipos de sistemas citados, o a una forma mixta. Por otro lado, la caracterización clasificadora de un sistema objetivo por los conceptos de signos relacionados con el objeto corresponde también a un proceso de signos generadores de un sistema, o sea una semiosis de sistema. La introducción de iconos en ciertos conjuntos de elementos, por ejemplo, la introducción de figuras geométricas llanas en repertorios de signos, permite sin más la creación de un sistema icónico de medios ambientes coloreados. La introducción de signos indexicálicos, por ejemplo, indicadores de caminos en zonas rurales, que en tanto que sistemas de medios o sistemas de cuadro son, naturalmente, de naturaleza icónica, convierte a éstos de manera automática en sistemas de comunicación indexicálicos. La libre ordenación de símbolos acústicos o de letras para formar cosas crea un cierto repertorio de sustantivos como sistema simbólico del lenguaje. En el campo de la formación de Gestalts las estructuras (u ornamentos) deben verse primariamente como sistemas icónicos de objetos; la formación de Gestalts configurativas (por ejemplo, la ordenación armónica de los tonos o la ordenación en perspectiva de objetos en una imagen) deben verse siempre como sistemas indexicálicos. Cuando los sistemas urbanizadores se pueden entender como sistemas parciales de los sistemas arquitectónicos o urbanos, entonces, desde el punto de vista semiótico, los puentes, en tanto que signos indexicálicos relacionados con el objeto, originan siempre un sistema de comunicación indexicálico, es decir, pertenecen al sistema camino, indicador de caminos, lugar, y abren nuevas zonas, que por sí solas son incompatibles, disjuntas. Junto a sistemas de apertura arquitectónicos u ordenadores de ciudades, indexicálicos entre los cuales se deben contar también puertas y ventanas, existen también sistemas de apertura icónicos, para cuyas funciones comunicativas se caracterizan los iconos, como por ejemplo los estacionamientos (con las tarifas como signos simbólicos para la conicidad de la equivalencia entre estacionamiento y coche). También los límites de las ciudades pertenecen al sistema de apertura icónico, de manera similar como las fachadas de las calles y casas, en los cuales, los sistemas de apertura de las puertas, ventanas y escaleras están comprendidos como sistemas parciales.



Se debe tener en cuenta que el repertorio de las señales de tráfico o de las reglas de tráfico de un sistema ciudadano representa como tal un sistema simbólico, que sólo en su realización real (estructural o configurativa) se convierte en un sistema indexicálico. Tampoco debería olvidarse los sistemas de mezcla icónico-indexicálicos, o sea redes comunicativas que delimitan “espacios construidos” arquitectónicos (y, por lo tanto, realizando sistemas de dirección).

Finalmente, en este contexto se puede subrayar que, en términos generales, los sistemas de repertorio simbólicos representan sistemas parciales de los sistemas de dirección indexicálicos, y éstos a su vez sistemas parciales de los sistemas de cuadro icónicos.

### Articulación y doble articulación.

Es muy posible -y se ha practicado- trasladar el sistema de conceptos y términos del lenguaje humano a la descripción de los símbolos icónicos. En principio, esto debería deducirse de ejemplos tales como un mobiliario rococó que está compuesto de varios elementos (sillas, mesas, sofá, buró, etc.). Está articulado. El número de los elementos y las funciones mutuas lo determina el uso que se dará a los muebles, si se le quita un elemento, puede aventurarse la funcionalidad del mueble (por ejemplo, si faltan las sillas). A su vez, cada elemento está compuesto de partes menores, independientes (las sillas tienen patas, asiento y respaldo, la mesa tabla y patas, el buró, tableros y cajones, etc.) y en consecuencia también está articulado. Existe una doble articulación que recuerda la del lenguaje. Las partes más pequeñas no tienen una función independiente, sólo sirven para formar las unidades funcionales. Y así como sobre el enunciado lingüístico puede encontrarse una coloración distintiva de la totalidad (el estilo), el mobiliario en este ejemplo está unido por rasgos específicos de los muebles rococó, que separan al mueble de otro estilo imperio o isabelino. Este estilo designa la época del mueble, también puede ser interpretado como un signo del gusto y las preferencias del dueño y como una expresión del prestigio social, económico, o del respeto a los antecesores de quienes ha heredado. Por supuesto que puede designar todo esto y aún más, o nada de esto (si no hay un intérprete).

Con toda razón podemos llamar morfemas a las partes del mobiliario, definidas mediante su función y distinguidas mediante sus partes distintivas, correspondientes a los fonemas del lenguaje. Pueden ser llamadas cenemas (unidades vacías, que carecen de contenido al estar aisladas).

En su libro sobre semiótica de la fotografía, René Lindekens reproduce dos figuras gráficas, símbolos del “Crédit lyonnais” y del “Gaz de France”.

En el símbolo de “Crédit lyonnais”, el morfema icónico se basa en cuadrados como cenemas, el del “Gaz de France” en círculos.

El grado de segmentación, es decir, de articulación, de los símbolos estéticos y expresivos varía de la doble articulación realizada al complejo (semiótico) indivisible que se tienen en los tipos de arte en el que un aparente juego de colores y líneas imposibilita la distinción de toda construcción sistemática. En tales casos, los signos son globales, es decir, no articulados. Esto significa que sólo funcionan en el nivel donde la función estética o poética se responsabiliza de la transmisión de una sustancia ya formada (como en el lenguaje o la arquitectura). Así, ya no hay ningún sustrato estructurado. Aquí se trata de la misma transición que se encuentra en la prosodia del discurso, en donde por ejemplo una melodía continua puede ir por encima de las estructuras lingüísticas (incluso una melodía musical, una entonación). El enunciado adquiere una coloración que no afecta el contenido gramatical, léxico o estilístico, pero que le da un toque personal o tradicional a la elocución, que se convierte en un símbolo de un contenido en otro nivel, superior. La coloración que distingue a las palabras rituales en muchas comunidades religiosas es específica y determinada por la tradición.



Segunda parte.

De los signos.

Signos: lo verbal.

La evidente aptitud del lenguaje para comunicar las ideas, los sentimientos, las órdenes, y constituir, precisamente en virtud de esa comunicación, la base para la formación de los grupos, el punto a partir del cual se constituye la sociedad y la cultura y todo cuanto reconocemos como propio de nuestra especie, ha provocado que muchos rechacen todo punto de vista que no incluya en el estudio del lenguaje la dimensión comunicativa, pues juzgan que todas las características del lenguaje dependen de esta condición interindividual.

Y aunque la distinción entre naturaleza y uso del lenguaje se halla perfectamente asegurada en la reflexión lingüística, de manera que se reconoce que el empleo de las expresiones no debe confundirse con su estructura y que el lenguaje muestra fundamentalmente una naturaleza representativa antes que comunicativa, a menudo se adopta frente a algunos asuntos suscitados por el estudio lingüístico una posición incoherente con esa distinción.

Lo que no sólo introduce la letra como una unidad lingüística sino que convierte a los signos en unidades motivadas, no arbitrarias.

Representar no implica necesariamente comunicar.

En otras palabras, el lenguaje -o al menos el léxico- es un instrumento para representar los conceptos y operar con ellos, de modo que podamos representar todo lo que es posible de representar en el mundo, las piedras y las serpientes, pero también la gravedad y los unicornios. El lenguaje permite inclusive la representación de nosotros mismos, representación a la que llamamos conciencia.

Sin embargo, bien sabemos que el léxico no agota la realidad del lenguaje. Los avances de la perspectiva formal del estudio lingüístico han asegurado la convicción contemporánea de que la sintaxis es el rasgo que con más especificidad caracteriza a la facultad lingüística. No es el momento de desplegar aquí toda la finura que ha conseguido, por ejemplo, la gramática generativa para describir este componente del lenguaje. Pero nos es indispensable mostrar la relación entre la representación léxica y la representación sintáctica.

Sabemos que, si bien es posible combinar las palabras de muchas formas, sólo algunas combinaciones producirán una frase bien elaborada y con sentido. No podemos ofrecer como oración cualquier agrupamiento de palabras sino que habremos de construir las oraciones siguiendo un patrón exhaustivo que evita en forma automática e inconsciente las combinaciones erradas.

Podemos afirmar que, en todas las lenguas humanas conocidas, la sintaxis surge como una representación de ciertas condiciones léxicas, de ciertas propiedades interpretativas de las palabras. La consecuencia que se desprende inmediatamente es que el léxico debe ser anterior a la sintaxis -y no sólo en un sentido lógico. Por otra parte, descubrimos que la ontogenia lingüística, el modo como el niño adquiere su lengua, muestra esta consecuencia de modo claro. Efectivamente, el niño hasta aproximadamente los dos años emplea expresiones que, en un porcentaje muy elevado, constan de una sola palabra y casi no tiene elementos gramaticales.

Indudablemente, es posible expresar el mismo contenido bien mediante la expresión /está saliendo el sol/ bien mediante otro artificio visual compuesto de una línea horizontal, un semicírculo y una serie de líneas diagonales que irradian desde el centro del semicírculo. Pero sería mucho más difícil afirmar mediante artificios visuales el equivalente de /el sol está saliendo todavía/, de igual modo que sería imposible representar visualmente el hecho de que Walter Scott sea el autor de **Waverly**. Es posible expresar el hambre tanto con palabras como con gestos, pero los gestos resultarían inútiles para establecer que la **Crítica de la razón pura** prueba que la categoría de la casualidad es una forma *a priori*.

El problema podría resolverse diciendo que teoría de la significación y teoría de la comunicación tienen un objeto primario que es la lengua verbal, mientras que todos los llamados lenguajes restantes no son otra cosa que aproximaciones imperfectas, artificios semióticos periféricos, parasitarios e impuros, mezclados con fenómenos perceptivos, procesos de estímulo-respuesta, etc.



Por tanto, podría definirse el lenguaje verbal como el *Sistema Modelador Primario* del que los demás son variaciones, o también podría definirse como el modo más propio en que el hombre traduce de forma espectacular sus pensamientos, de modo que hablar y pensar serían zonas preferentes de la investigación semiótica y la lingüística no sería sólo una rama (la más importante) de la semiótica, sino el modelo de cualquier otra actividad semiótica; entonces, la semiótica resultaría ser una derivación, una adaptación y una prolongación de la lingüística (cf. Barthes, 1964). Otra hipótesis, más moderada metafísicamente, pero de las mismas consecuencias prácticas, sería la de que sólo el lenguaje verbal es el único que puede cumplir los fines de una "efabilidad" total. Por tanto, no sólo cualquier clase de experiencia humana, sino también cualquier clase de contenido expresable mediante otros artificios semióticos, debería poder traducirse en términos verbales, sin que sea posible lo contrario. Ahora bien, la efabilidad reconocida del lenguaje verbal se debe a su gran flexibilidad articuladora y combinatoria, obtenida gracias a la utilización de unidades discretas muy homogeneizadas, fáciles de aprender y susceptibles de una reducida cantidad de variaciones libres.

Pero aquí se tiene una objeción a esta oposición: es cierto que cualquier contenido expresado por una unidad verbal puede ser traducido por otras unidades verbales; es cierto que gran parte de los contenidos expresados por unidades no verbales pueden ser traducidos igualmente por unidades verbales; pero igualmente es cierto que existen muchos contenidos expresados por unidades complejas no verbales que no pueden ser traducidos por una o más unidades verbales, a no ser mediante aproximaciones imprecisas.

Garroni (1973) sugiere que, dado un conjunto de contenidos transmisibles por un conjunto de artificios lingüísticos L y un conjunto de contenidos habitualmente transmisibles por artificios no lingüísticos NL, ambos conjuntos producen por intersección un subconjunto de contenidos traducibles por L en NL o viceversa, mientras que se mantienen irreductibles dos vastas porciones de contenidos, una de las cuales se refiere a contenidos que no se pueden comunicar verbalmente, pero no por ello dejan de poder expresarse.

Pero para poder avanzar en esa dirección será necesario ante todo demostrar que:

- I. Existen diferentes tipos de signos o diferentes modos de producción de signos.
- II. Muchos de dichos signos presentan un tipo de relación con su contenido que resulta diferente del que mantienen los signos verbales.
- III. Una teoría de la producción de signos está en condiciones de definir todos esos tipos diferentes de signos recurriendo a un aparato categorial unificado.

Una conclusión posible será que, sin lugar a dudas el lenguaje verbal es el artificio semiótico más potente que el hombre conoce; pero que, a pesar de ello, existen otros artificios capaces de abarcar porciones del espacio semántico general que la lengua hablada no siempre consigue tocar.

Así pues, aunque el lenguaje verbal es el artificio semiótico más potente, en ocasiones no cumple totalmente el principio de la efabilidad general: y para llegar a ser más potente de lo que es, como de hecho ocurre, debe valerse de la ayuda de otros sistemas semióticos. Es difícil concebir un universo en que seres humanos comuniquen sin lenguaje verbal, limitándose a hacer gestos, mostrar objetos, emitir sonidos informes, bailar; pero igualmente difícil es concebir un universo en que los seres humanos sólo emitan palabras.

Es evidente que en un mundo servido sólo por las palabras sería casi imposible mencionar las cosas. El análisis semiótico que toque otros tipos de signos tan legítimos como las palabras aclarará la propia teoría de la referencia, que con tanta frecuencia se ha considerado como un capítulo del lenguaje verbal exclusivamente, en la medida en que se consideraba este último como el vehículo preferente del pensamiento.



## Signos: lo icónico.

Las imágenes, según Peirce, se distribuyen entre las tres variedades que se pueden aplicar a las denominaciones que genera:

- Cualisignos icónicos: se muestran sólo cualidades visuales que transmiten puras sensaciones subjetivas. Denominado también signo plástico.
- Sinsignos icónicos: son imágenes que proponen el reconocimiento de objetos a través de una representación, dando origen a la iconicidad.
- Legisignos icónicos: imagen material que muestra la forma de determinadas relaciones ya normadas en determinados momentos de determinada sociedad. El productor propone una percepción visual y el intérprete una propuesta visual cuya relación de representación consiste en la actualización de los rasgos socialmente asignados para la comunicación de determinada estructura y proceso conceptual y valores ideológicos.

"Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado, sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que -con exclusión de otros-, permiten construir una estructura perceptiva que -fundada en códigos de experiencia adquirida- tenga el mismo significado que el de la experiencia real denotada por el signo icónico".

Los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas, un signo denota de una manera arbitraria una determinada condición perceptiva o bien denota globalmente una cosa percibida reduciéndola arbitrariamente a una configuración simplificada.

Peirce establece sus famosas "Relaciones Triádicas", abre el camino para lo que actualmente conocemos como Niveles Pragmático, Sintáctico y Semántico del mensaje. En el caso de la comunicación gráfica, estos tres niveles son esenciales, ya que de no cubrirse en forma adecuada, el proceso de comunicación se ve deteriorado.

- Nivel Pragmático: Partiendo del axioma de Voloshinov, quien dice que "todo lo ideológico es signo". Sin signos la ideología difícilmente se comprende, simple y sencillamente porque la ideología, cualquiera que sea, solamente puede manifestarse al materializarse en signos. La comunicación gráfica siempre es portadora de ideología, y por tanto, al materializarse y expresarse en signos, posee el valor semiótico que posee todo lo ideológico.

El signo necesita materializarse en un vehículo significante (signo propiamente dicho). Sin este significante el signo no tiene vida. El significante es, entonces, la materialización del signo. La conciencia, la comprensión y el conocimiento sólo pueden surgir en la concreción de dichos signos. El significado sería así, una respuesta a un signo con otros signos.

Las leyes de la semiótica estarán, así, siempre determinadas por una serie de leyes económico-sociales, por lo cual no podemos jamás abstraer la semiótica de su contexto socio-económico. Los significados de los signos dependerán siempre de la cultura del grupo social que los usa o los produce. La práctica de esos signos nace siempre de las prácticas sociales de dichos grupos.

Resumiendo todo lo anterior, podemos decir:

- I. Todo lo ideológico es semiótico.
- II. Todo signo es portador de ideología (entendiendo el signo dentro de su correspondiente contexto discursivo).
- III. Todo signo nace de la práctica social (a la cual refleja en cierta medida).



## Señalización.

Los textos visuales son un juego de diversos componentes formales y temáticos que obedecen a reglas y estrategias precisas durante su elaboración. Toda teoría de la imagen presupone una teoría del significado y debe estudiar los sistemas culturales actualizados en las operaciones de representación.

**SEÑAL:** Se entiende como una función un tanto divergente del signo y el símbolo. Toda señal nos transmite un estímulo, condición necesaria para toda transmisión de mensajes.

La semiótica distingue tres clases de señales:

1. La primera comprende las señales índices; las llaman "signos naturales", pues nos transmiten la información que obtenemos de los fenómenos de la naturaleza.
2. Señales copias o señales imágenes, consisten en que el significado ("contenido") y la forma exterior, tienen una semejanza entre sí.
3. Las señales de comunicación o los signos convencionales que son los signos propiamente dichos.

La señalización trata de mensajes fijos para receptores en movimiento, por lo mismo, exige respetar la alta velocidad de lectura a que se sujeta ese receptor móvil, por lo cual, los signos manejados deben ser, forzosamente, eficaces (el receptor debe recurrir a ellos).

Si el señalamiento es una de las labores más difíciles que puede tener un diseñador, dicha labor se ligaría directamente a lo que podría ser una teoría del diseño; y que los cimientos de una teoría del diseño deberían estar ligados, a dos vertientes: por un lado, al estudio de las ideologías, y por el otro a los problemas de los lenguajes visuales; para lo cual, debemos partir de aclarar nuestro concepto de ideología como un sistema de opiniones fundado en un sistema de valores.

Pero ese señalamiento no es solamente una serie de fragmentos físicos de la materialización de una realidad ideológica. Al reflejar dicha realidad estamos reflejando también otra realidad exterior al pictograma. Ese signo, esa señal, ese pictograma, se convierte en "algo que está en lugar de otra cosa", lo cual sería el viejo concepto de signo. Ese señalamiento, esa maleta que está dibujada ahí para que vayamos a recoger el equipaje en un lugar determinado del aeropuerto. Es una abstracción. Es un signo. Por ejemplo, el hecho de que se haya tratado de legalizar a ciertos tipos de señalamientos, "estandarizándolos" (como los de las terminales de transporte internacional), de acuerdo a cánones que no nacen de nuestra cultura visual, sino que son considerados "universales".

El uso de los códigos de señalamiento se ha vuelto indispensable para poder orientarse, movilizarse y sobrevivir en este gran monstruo urbano. La señal, sinónimo de índice, es una vertiente del signo que coloca Peirce, junto con el símbolo y el icono, precisamente en aquel ángulo del signo relacionado con la Práctica, al que los griegos llamaron Prágmata, o sea, donde encontremos lo relacionado con el Nivel Pragmático.

El campo de la señalización, que pudiera parecer un campo únicamente indicativo, aparecen también los íconos y los símbolos, pero dependientes y supeditados a las categorías indicativas del signo señalizador. Les llamaríamos a esos signos, en este caso, íconos indicativos, o símbolos indicativos. Al hablar de señalización, debemos aclarar que nos referiremos a índices, a indicadores, a señales, o mejor aún, a sistemas de señales, que transmiten información gráfica, simplificada y condensada en códigos que puedan orientar a un receptor (o a muchos) en espacios determinados; y cuyo lenguaje se desarrolla, principalmente, desde principios de este siglo. El señalamiento propiamente dicho, como lo conocemos hoy, o sea, como un sistema de señales, nace con los grandes conjuntos urbanos de nuestro siglo, que son los que originan todas estas necesidades de señalización, por una urgencia de elementos indicativos de dirección, de identificación, de localización y de orientación esenciales para la convivencia.



Cada una de las señales (pictogramas), debe dar una sensación de unidad con el resto del sistema. En cada uno de estos pictogramas el diseñador debe presentar elementos fácilmente reconocibles y decodificables para sus receptores; los cuales, en muchas ocasiones, pertenecen a diferentes grupos culturales (como puede ser en el caso de los señalamientos empleados en las Olimpíadas). El diseñador tiene que enfrentar la realización de una mezcla de abstracciones que tienen que unificarse en un solo código.

El diseñador debe saturarse a fondo del conocimiento y del funcionamiento del espacio que pretende señalar antes de iniciar la labor de diseño propiamente dicha. En señalamiento un signo que funciona mal es peor que la ausencia de signo. Y puede haber mil causas para que funcione mal: posibilidad de confusión en sus significados, mala integración a su espacio, dificultad de lectura, etc.

- I. El Nivel Pragmático, al estar ligado a la práctica del signo, corresponde, lógicamente, al objeto del mismo (el ángulo del objeto era aquel en el que los estoicos colocaban, precisamente, al prágmata). Está profundamente inmerso, por una parte, en la práctica social; y por otra, en lo práctico, en lo fácilmente practicable que sea el signo para sus receptores.
- II. El Nivel Sintáctico es aquel que corresponde a la conexión o al eslabonamiento de unos signos con otros, o de esos signos con su entorno. Es el Nivel de la Sintaxis, que va de la mano con la elaboración del Discurso.
- III. El último de los tres, o sea el Nivel Semántico, es el Nivel de interpretación, el que marca el significado.

Peirce señalará para el objeto: índice, icono y símbolo. Jakobson, por su parte, marca una serie de relaciones en cada uno de estos tres elementos:

- A) Contigüidad efectiva (relación indicativa).
- B) Similaridad efectiva (relación icónica).
- C) Contigüidad asignada (relación simbólica).

Surge de este planteamiento una cuarta posibilidad, que, a pesar de ser una maravillosa veta para el estudio de la estética desde el campo de la semiótica, Jakobson se detuvo poco a explorarla. Nos referimos al concepto de Similaridad asignada.

### Nivel Pragmático.

No se limita únicamente a los aspectos ligados a las prácticas culturales del receptor. Implica también todas aquellas vertientes que tienen que ver con lo práctico del signo; lo cual implica que debe ser perfectamente visible y legible por aquellos a quienes se dirige. El señalamiento siempre es indicativo, y los índices son codiciosos por naturaleza (recordemos que Peirce se refiere a ellos como "aquellos que llaman la atención").

En el Nivel Pragmático, los signos deben forzosamente, quedar comprendidos dentro de las prácticas socio-culturales del receptor. Mientras más cercanos sean a estas prácticas, las posibilidades de aceptación por el usuario serán más intensas, y será más fácil que se cubran los otros niveles.

Toda la voluntad de comunicar y todo el contexto cultural en el cual manejamos los signos no nos servirían de nada si no se ven, si no están contruidos en un material que tenga duración y resistencia suficientes, si no se perciben o se ven mal, o si se pierden dentro de las estridencias visuales de un entorno en el que no destacan. El Nivel Pragmático tiene, entre otros oficios, el de cumplir los objetivos necesarios de impacto visual dentro de las condiciones dadas de iluminación, de distancia, de contraste de color interno, de contraste con su entorno (sin perder el respeto del espacio señalado), de contraste de fondo-figura, de angulación y otros factores propios del espacio que se va a señalar.



### Nivel sintáctico.

La gramática no es otra cosa que la lógica aplicada al lenguaje; y una de las partes más importantes de la gramática es la sintaxis, a la que Stasi, define como "el estudio de la conexión de los signos". Grandes estudiosos de la sintaxis, como Chomsky, Greimas, Martinet, Lepschy, Benveniste, Eco y otros no menos importantes ni menos recientes, parecen coincidir en la estrecha relación existente entre la sintaxis y significado. La nueva sintaxis sería el estudio de los significados de los signos resultantes de las relaciones o conexiones entre los diferentes significados de cada signo.

Un pictograma debe estar en íntima relación con el marco que le contiene, ocupando un espacio que le proporcione el suficiente "aire" para ser leído con facilidad. Relación exacta de fondo y la figura en cada pictograma de un sistema de señales, conduce a un primer plano en el Nivel Sintáctico: la apariencia, indispensable para poder darle el nombre de "sistema", de que todos y cada uno de los pictogramas pertenecen a una sola y única familia. La idea de "parentesco" entre los signos, nace del manejo de retículas similares para el trazo de cada uno.

### Nivel semántico.

En el siglo II de Nuestra Era, Sexto Empírico, considerado el último de los Estoicos por algunos, o el primero de los Escépticos por otros, sostiene que "una de las tres partes del signo es aquella que nosotros comprendemos con el entendimiento". En aquel incipiente concepto del signo, había tres realidades del signo que no se podían separar:

- A) El "complejo sonoro", signo propiamente dicho, o sea, lo que se practicaba, el prágmata, que en nuestro caso es la imagen, a la que podríamos llamar "complejo visual".
- B) La "cosa" que está ausente, el "referente", aquello a lo que hacemos referencia.
- C) Lo "designado", que equivaldría al significado o la interpretación.

Peirce en 1902 nos da la siguiente definición de signo: "Un signo, o Representamen, es un Primero que está en tal relación triádica genuina con un Segundo, llamado Objeto, como para ser capaz de determinar a un Tercero, llamado su Interpretante, a asumir con su Objeto la misma relación triádica en la que él está con el mismo Objeto. La relación triádica es genuina, vale decir, sus tres miembros están ligados entre sí de modo tal que no se trata de un complejo de relaciones diádicas".

El significado es una posibilidad tanto de relacionar como de interpretar. De ello se deduce que el Nivel Semántico (significado) está intensamente ligado, en una relación triádica genuina, por otra parte, con el Nivel Sintáctico (relación); y por otra parte, con las prácticas culturales (Nivel Pragmático) del correspondiente grupo social.

La relación que establece Peirce entre el signo y el concepto es una de las bases que darán origen a la actual "ciencia de los significados" que es la semántica, que, a fin de cuentas, no es más que una rama, quizá la más importante, de la semiótica.

El utilitarismo más precario y urgente –al que hay que incluir la magia ritual como una pragmática, y no solo el funcionalismo más inmediato y elemental- provocó la necesidad de <<poner señales>> a las cosas con el fin de procurar una lectura del entorno, una puntuación referencial del mundo, los hombres, las cosas, los objetos y los espacios, por medios de marcas convencionales que hoy son objeto de estudio de la simbólica o ciencia de los símbolos.

De estas urgencias emerge la presencia de un <<lenguaje>> simbólico, que debería ser captado automáticamente y comprendido por todos los individuos. Así cristalizan las primeras tentativas de normalización, es decir, la búsqueda de un sistema lógico de información espacial, que fuera generalizable –omnipresente-, sistemático y por tanto, universal. Los orígenes remotos de la disciplina señalética son tan antiguos seguramente como la misma humanidad y obedecen al acto instintivo de orientarse a sí mismo y a otros, por medio de objetos y marcas que uno deja a su paso o sobre las cosas



materiales de uso. Señalizar es el acto de incorporar señales a las cosas del entorno –referenciarlas-, ya se trate de objetos naturales o artificiales, el propio cuerpo, el espacio vital que uno ocupa, un camino o ruta intrincada. La señalética tiene sus inicios remotos en el marcaje. Se funcionaliza y se estandariza con la complejidad del entorno y la movilidad social. Hasta que se adapta a problemas de información espacial.

PREHISTORIA	MESOPOTAMIA	FENICIOS	GRIEGOS	EDAD MEDIA S. V
-piedras que simbolizan. -pinturas rupestres.	-sellos (sobre arcilla) identifican el propietario del ganado. -cartografía (mapas).	-señales. -marcas en los productos.	-columnas de piedra. -señales pétreas -pilastras. -placas rectangulares de cerámica con agujeros para ser colgadas. -tablones con información en plazas públicas.	-cruz de piedra -cruz de madera -comunicación visual, pero existe texto (latín) -estandarizan la iconografía -1139 guía para peregrinos (indica el trazado de rutas, cuenta de etapas, nombres de pueblos y burgos, ríos, emplazamientos de santuarios) -1150 sellos de las ciudades -1167 grabación de sellos bracteados -1464 Nicolás de Cosa primer mapa de Europa central -escudos con símbolos para establecimientos



RENACIMIENTO SIGLO XV	SIGLO XVIII (CIENCIAS)	FRANCIA	SIGLO XX
<ul style="list-style-type: none"> <li>-imprensa (1450)</li> <li>-índices en libros</li> <li>-mapas</li> <li>-color rojo para marcar títulos o párrafos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-flechas de dirección</li> <li>-brújulas</li> <li>-cartografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Napoleón 1813 tipifica medidas para distancias</li> <li>-a la derecha de los caminos hay señales</li> <li>-inscripciones a la derecha en negro</li> <li>-letreros de entrada y salida</li> <li>-pilastras</li> <li>-placas en hierro para indicar calles y numeración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-industria automovilística</li> <li>-caminos</li> <li>-1908 primer congreso internacional de la Route</li> <li>-verde (vado, viraje, paso a nivel y cruce a la derecha)</li> <li>-1926 semáforo en París</li> <li>-20's isotipo, pictograma (elemento para comunicar información)</li> <li>-tipo de letra futura</li> <li>-familia, imagen tipográfica</li> <li>-señalización como parte de la comunicación</li> </ul>

SEÑALIZACIÓN	SEÑALÉTICA
<ul style="list-style-type: none"> <li>-la señalización tiene por objeto la regulación de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior</li> <li>-es un sistema determinante de conductas</li> <li>-el sistema es universal y esta ya creado como tal íntegramente</li> <li>-las señales preexisten a los problemas itinerarios</li> <li>-el código de lectura es conocido a priori</li> <li>-las señales son materialmente normalizadas y homologadas, y se encuentran disponibles en la industria</li> <li>-es indiferente de las características del entorno</li> <li>-aporta al entorno actores de uniformidad</li> <li>-no influye en la imagen del entorno</li> <li>-la señalización concluye en sí misma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-la señalética tiene por objeto identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos por los individuos en un espacio dado (interior y exterior)</li> <li>-es un sistema más optativo de acciones. Las necesidades son las que determinan el sistema</li> <li>-el sistema debe ser creado o adaptado en cada caso particular</li> <li>-las señales y las informaciones escritas, son consecuencia de los problemas precisos</li> <li>-el código de lectura es parcialmente conocido</li> <li>-las señales deben ser normalizadas, homologadas por el diseñadora del programa y producidas especialmente</li> <li>-se supedita a las características del entorno</li> <li>-aporta factores de identidad y diferenciación</li> <li>-refuerza la imagen pública o la imagen de marca de las organizaciones</li> <li>-se prolonga en los programas de identidad corporativa, o deriva de ellos</li> </ul>



## Parte Tres

### De las Estructuras Visuales Complejas

#### Discurso.

Cuando se habla de discurso, se entiende que habitualmente este término se aplica al discurso dominante. El discurso en una práctica que consiste en enunciar mensajes, generalmente hablados o escritos, pero pueden también ser visuales. En estas prácticas enunciativas influyen, en forma determinante, las estructuras sociales y las coyunturas políticas bajo las que surge dicho discurso. El término discurso trae aparejadas varias implicaciones cuando las usamos: debe cubrir una serie de funciones generalmente ligadas a las intenciones del poder, puesto que es este poder el que controla la mayor parte de los espacios desde donde el discurso puede emitirse; debe responder a una adecuada conformación estructural de sus signos; debe persuadir a sus receptores, eliminando la posibilidad de contradicciones; debe lograr (o al menos pretender lograr) que el receptor se identifique con el enunciador; debe garantizar cierto tipo de adecuación entre los dominantes y los dominados; debe ser representativo y portador de los propósitos del enunciador; debe actuar como regulador y catalizador de los conflictos sociales para lograr la permanencia y reproducción del poder, entre otros elementos.

La idea esencial de un orador es lograr una comunicación oral efectiva por medio del discurso, por lo que debe contar con los siguientes factores: integridad, conocimiento, confianza y destreza.

- **Integridad.** Una persona íntegra se caracteriza por ser recta y honrada. En la comunicación oral, en su modalidad de discurso, la integridad del orador es de primer orden, pues así se logra la confianza de las palabras de quien trata de convencer a un público sobre un asunto determinado.
- **Conocimiento.** Los oradores no se hacen de la noche a la mañana, y para llegar a ser un buen orador es necesario un estudio constante, con un objeto de adquirir una cultura general lo suficientemente amplia para lograr convencer o persuadir a un auditorio.
- **Confianza.** Un orador debe presentarse ante el público con plena confianza en sí mismo, es decir, con el ánimo y el vigor necesarios para proyectar lo que realmente desea; y ganarse, desde el principio, la voluntad y confianza de los que lo escuchan.
- **Destreza.** La persuasión y el convencimiento del público es el objetivo que persigue un orador. Para ello debe manejar con mucha habilidad su voz, movimientos corporales y palabras. La oratoria es una habilidad, porque podemos hablar y hablar pero no nos entendemos. Tenemos que tener la habilidad de comunicarse eficazmente.

Aristóteles observó que “el público es el fin y el objeto de un discurso”, por lo tanto el discurso solamente tiene significado en la medida que la gente lo escuche y comprenda.

El discurso involucra un orador, un mensaje (el discurso), un canal, un público, un contexto, el ruido y la retroalimentación.

**EL ORADOR:** es la fuente o creador del mensaje de comunicación.

**EL DISCURSO:** contiene mensajes, ideas y sentimientos que serán presentados al público, a través de las palabras y sonidos y las acciones simbólicas.

**Codificar:** el proceso de transformar los mensajes en ideas y sentimientos en palabras y sonidos.

**Decodificar:** es el proceso de transformación de mensajes en ideas y sentimientos.

**EL CANAL:** es la ruta recorrida por el mensaje y el medio de transportación. Las palabras son transportadas por ondas de sonido las expresiones faciales, los gestos y los movimientos.

**EL PÚBLICO:** se pretende obtener una respuesta.

**EL CONTEXTO:** condiciones interrelacionadas de la comunicación.



**ESCENARIO FÍSICO:** la locación, la hora del día, la luz, la temperatura, la distancia entre los comunicadores y la ubicación de los asientos.

**RUIDOS:** cualquier estímulo que obstaculiza el significado compartido.

**RUIDOS EXTERNOS:** señales, sonidos y otros estímulos que apartan la atención de la gente del mensaje (aire acondicionado).

**RUIDOS INTERNOS:** son los pensamientos y los sentimientos (afectan al público y al orador).

**RUIDOS SEMÁNTICOS:** significados alternos provocados por los símbolos de orador (lenguaje).

**RETROALIMENTACIÓN:** respuestas verbales o no verbales y los mensajes.

**DIVERSIDAD:** diferencias entre dos o más personas.

**LA CULTURA:** sistemas de conocimiento compartidos por un grupo relativamente grande de gente, incluye creencias, valores, símbolos y comportamientos compartidos.

La oratoria desarrolla el pensamiento crítico; un proceso analítico de evaluación mediante el uso de la lógica y el razonamiento para representar información de manera que proporcione comprensión, cambios, creencias o descubrir problemas en el mensaje informativo o persuasivo de la otra persona.

La oratoria involucra responsabilidades éticas, asuntos éticos se centra en los grados de corrección o incorrección en el comportamiento humano. Se centra en el comportamiento humano.

El análisis del discurso se inserta perfectamente en el campo de estudio de la semiótica por las siguientes razones:

- I. Los signos son un capital, resultante de un trabajo, que se insertan a su vez en el gran acervo cultural de una sociedad.
- II. El discurso se apodera de dicho capital, o sea, se apodera del uso de esos signos acumulados durante la historia de una sociedad, para usarlos en beneficio de un emisor que, como ya se ha dicho, suele tener el control de los espacios (de los medios) en los que el discurso se hace presente.
- III. A partir de ese capital, de esos signos manejados como capital apropiado, se genera una plusvalía, a la que llamaremos sentido. Esto significa que dichos signos, dicho capital, se destina a la producción de sentido.
- IV. Esta producción de sentido, se traducirá finalmente, a través de los significados resultantes de un hábil manejo del discurso, en una posibilidad comunicacional, o, lo que es lo mismo, en el reconocimiento del receptor en los signos que conforman el discurso.
- V. Es únicamente a través de los resultados de la lucha de clases, que ese capital volverá a ser patrimonio social.
- VI. En los casos del discurso no dominante, como puede ser el caso del discurso artístico, también se genera la producción de sentido, pero no se da la apropiación del capital ni de dicho sentido para un beneficio particular, sino que se incrementa el acervo cultural de la sociedad.
- VII. Entenderemos por "apropiación del capital" (de los signos), el proceso a través del cual el poder se apropia de los signos que son parte esencial de la cultura de una sociedad, para manejarlos en su propio beneficio, y no en beneficio de la cultura que generó.
- VIII. De todo lo anterior, podemos deducir que el análisis del discurso es el análisis de los signos que lo conforman, de sus significados, de sus intencionalidades, de sus efectos, pero sobre todo, del uso que se hace de ellos, o sea, de su práctica; y todo ello, inserto en su momento histórico. O sea, el análisis del discurso es el campo más completo de la semiótica.



## El Tiempo

La película es una historia narrada a un público por una serie de imágenes en movimiento.

Desde el punto de vista de su expresividad, la película se traduce en un idioma cuyo propósito es revelar información.

Al examinar las características de un lugar por medio de la escena, nos guiamos por apariencias concretas y hechos materiales. El tiempo es invisible, lo que ha hecho que muchos escritores de cine piensen que puede ser ignorado. Pero el tiempo, aunque invisible y abstracto, tiene muchos medios concretos de ayudar o estropear la narración cinematográfica.

El tiempo progresa siempre, y no será igual ni aún por un segundo, representa el movimiento progresivo y la mutación. Por otra parte se pueden tener muchos sitios diferentes que se hallan separados por distancias, no importa cuán grandes sean esas distancias, el tiempo para diferentes lugares a una misma hora será idéntico, representa un medio excelente de ligar y juntar lugares dispersos.

Esto significa que una acción que ocurre en el mismo momento en otro lugar, puede encontrarse relacionada a un evento que ocurre en el mismo momento en otro lugar. El medio de conexión es la identidad de tiempo.

El tiempo se mueve siempre y este movimiento es progresivo. El novelista puede describir libremente eventos que tuvieron lugar en el pasado y aquellos que están por suceder en el futuro. Pero las escenas de una película representan invariablemente un movimiento progresivo. No puede suponerse que una escena que sigue a otra pueda haber sucedido en un momento anterior a la primera. Cuando se intenta esto, como en algunas veces ocurre en una historia retrospectiva, el tiempo de la escena requiere de una meticulosa exposición.

En una película que cubre en dos horas un periodo de doscientos años, solamente veremos dos de las miles de horas contenidas en este largo espacio de tiempo. El resto se halla contenido en el lapso de tiempo entre las escenas. En tanto que el tiempo de duración de una escena es idéntico al tiempo actual, podemos acumular un periodo de cinco o diez años en el escaso segundo necesario para cambiar de una escena a otra.

La extensión del lapso de tiempo tiene un efecto sobre la historia. Uno de los efectos esenciales del transcurso del tiempo sobre nuestras mentes, es el hecho de que nos hace olvidar. Cura nuestras heridas y nos hace sonreír ante pasados rencores. Una hora después de haber sido insultados estamos todavía furiosos. Un año más tarde, puede que hayamos olvidado el incidente por completo. Si dos escenas son separadas por el lapso de un día, todos los sucesos de la escena inicial estarán representados clara y vívidamente en las mentes de los espectadores, así como en las de los actores. Si ha transcurrido un año durante el cambio de una escena a otra, los eventos estarán aún vívidamente presentes en la mente del espectador, porque él ha vivido solamente a través de un instante, pero no así en las mentes de los personajes representados en la historia. Para éstos, el largo lapso de tiempo ha aplacado el momentáneo efecto de furia, rencor, alegría o tristeza. Tan sólo las más fundamentales emociones y situaciones pueden sobrevivir un largo periodo de tiempo. Una película con largos lapsos de tiempo entre escenas, se convierte en épica en vez de dramática. Puede resultar dramática esporádicamente, esto es, en aquellos grupos de escenas que no se hallen separados por largos intervalos de tiempo.

Hablamos del propósito del lugar, pero con respecto al tiempo debemos hablar de su uso acostumbrado. Las veinticuatro horas del día están divididas en ciertas ocasiones y usadas, habitualmente, de cierta manera. El día es usado principalmente para el trabajo y otras actividades normales, la prima noche para descanso y diversión, la noche para dormir. Esta rutina es universal para toda la humanidad. Por lo tanto ella forma una excelente base para efectos dramáticos, particularmente si la misma es contradictoria.

El tiempo progresa siempre. Todo aquello que se desenvuelve o progresa, está sujeto al tiempo.

Cada acción requiere tiempo y cada suceso necesita cierto transcurso del tiempo. Esto significa que podemos predecir cuánto tiempo hemos de necesitar, si sabemos cuál acción ha sido iniciada.



Significará también que podemos calcular cuánto tiempo ha transcurrido si vemos la realización de una acción.

Siendo este el caso, una cierta acción supone un cierto lapso de tiempo sin ninguna otra explicación adicional. Pero si hacemos la exposición de cierto lapso de tiempo y la intención de realizar cierta acción, cada uno independientemente, estamos frente a un conflicto interesante.

El mismo conflicto puede generarse también de dos acciones en contraste. Cada una de ellas necesita cierta medida de tiempo. La medida de tiempo que sea más corta es la que será ejecutada primero. Casi todas las películas de acción contienen este problema. De este modo, el tiempo ejerce poderosos efectos sobre la historia.

### Exposición de Lugar

Cada escena ocurre en un lugar determinado y una hora determinada. De esto podemos derivar la regla de que el público debe saber el lugar y el tiempo de la escena.

En primer lugar la omisión de esta exposición impediría seriamente nuestra comprensión de la escena, porque careceríamos del conocimiento de dos factores vitales. También nos privaríamos de todas las ventajas que el reconocimiento del lugar y el tiempo pueden contribuir a una escena.

Así la exposición del lugar y tiempo resulta un problema esencial en el cine. El novelista, con unas pocas palabras, puede identificar el lugar en que en evento ocurre. Diversos métodos pueden ser usados para exponer el lugar al comienzo de una escena. En la mayoría de los casos el escenario puede ser fácilmente identificado. El lugar también puede ser expuesto a través del diálogo o ruido o a través de las acciones de una persona. Todas estas fuentes de información deben cooperar en la exposición de un lugar. No es necesario que todos los factores sobre lugar sean expuestos de una vez, o en el principio justamente. El factor más esencial es el tipo de lugar porque el mismo nos revela al mismo tiempo su propósito. El resto de la información puede ser dada cuando resulte ventajoso hacerlo. Pero el ignorar totalmente la necesidad de exponer el lugar tiene efectos detrimentes. No importa cuán interesante la acción de una escena pueda ser, nuestra comprensión será defectuosa hasta que sepamos dónde estamos. El lugar en que cada escena se desarrolle debe ser conocido por el público.

### Exposición de Tiempo

Es suficiente el identificar cierto lugar una sola vez porque el lugar permanece siendo el mismo. Si varias escenas durante el transcurso de la historia ocurren en el mismo lugar, es necesaria la identificación del lugar solamente la primera vez. Subsecuentemente, el local será reconocido fácilmente. El beneficio que deriva de ello resulta en que nuestra atención se concentra en la acción porque no se nos distrae por exposición o falta de exposición de lugar. Pero no así con respecto al tiempo. Este, cambiando constantemente, debe ser constante expuesto. La necesidad de una precisa exposición del tiempo es menos severa que la de lugar. A excepción de una retrospectiva específicamente indicada. Nuestra pregunta es: ¿cuán posterior?

La respuesta puede ser ofrecida de dos maneras distintas: o bien se expone el tiempo de la primera escena y el tiempo de la segunda separadamente, definiendo, el lapso de tiempo entre ellas, o exponemos el tiempo de la primera escena y la duración del lapso de tiempo anterior a la segunda escena. Es obvio que así queda expuesto el tiempo en el cual la segunda escena tiene lugar. De esta manera obtenemos una relación ininterrumpida del tiempo. En vista de este hecho necesitamos un punto de partida: debemos saber el tiempo de la primera escena, todas las escenas posteriores se encontrarán en relación al tiempo del punto de partida. La suma del lapso de tiempo entre escenas, más el tiempo actualmente cubierto en las escenas forman el total de tiempo cubierto por la historia.

El tiempo siendo invisible y abstracto, puede ser expuesto solamente por sus manifestaciones prácticas. Puesto que toda acción o suceso contiene siempre cierta medida de tiempo, el lapso de tiempo puede ser representado por el resultado o el progreso de la acción o suceso pueden ser fácilmente mostrados en la película. Haciéndolo así, exponemos el tiempo.



La evaluación del tiempo es un proceso en su mayor parte subconsciente. En orden de comprender el lapso de tiempo expuesto por una acción, debemos tener el conocimiento de la medida de tiempo necesaria para su realización. Es importante el reconocer la conexión entre tiempo y acción como un medio deseable de exposición así como una indeseable consecuencia.

### El ritmo del lapso de tiempo

En ciertos casos una acción o un suceso, nos dará una idea aproximada de lapso de tiempo. Pero en muchos otros, ningún suceso o acción ha sido mencionado como ocurrido en el cambio de una escena a otra. Nos sentimos tentados de buscar medios y métodos para establecer una relación entre aquellos lapsos de tiempo que no están definidos y aquellos que han sido expuestos de alguna manera. Podemos representar el completo lapso de tiempo como una línea recta, en esta línea podemos indicar las escenas como "X". El espacio entre esas equis, representa el intervalo de tiempo entre las escenas. Si fueran muy irregulares, nuestra comprensión sería confusa si las escenas de una película se siguieran unas a otras en intervalos absolutamente irregulares. Por el contrario, la idea de cierto patrón nos es sugerida. Hay distintos patrones a seguir y estos patrones son el resultado natural de la historia y del tiempo cubierto por ella. Si el tiempo total es un período de unos pocos días, un patrón de intervalos iguales puede resultar muy práctico. Otro patrón puede tener intervalos gradualmente mayores entre escenas. O puede comenzar con intervalos largos que van reduciéndose lentamente, etc. Alguna forma de ritmo es absolutamente necesaria para mantener en vilo la imaginación del público.

### La narración

En los filmes narrativos, (de intriga) de la época llamada clásica encontramos diversos tipos de montaje que no son infinitos. El sistema que forman entre sí (y que ha recibido el nombre de "montaje clásico", o también "planificación clásica") no concierne a los objetos o a las acciones filmadas, sino a las relaciones espacio-temporales entre estos objetos y acciones. Desde este punto de vista, cada tipo de montaje corresponde a una determinada manera de presentar el acontecimiento perceptivo, a un cierto principio lógico en la organización de un espacio-tiempo propiamente cinematográfico, es decir distinto del de la percepción real como del de la lengua (los tiempos de los verbos, por ejemplo), a una cierta "fórmula sintagmática" en la concatenación de las imágenes sucesivas en el seno de una misma secuencia. En el cine de esta época, la secuencia estaba dotada de un fuerte grado de existencia social y de impregnación afectiva. Este código de las secuencias es una especie de máquina formal. Pero ha desempeñado al mismo tiempo un gran papel histórico e ideológico: corresponde a los esfuerzos hechos por el cine clásico para recuperar el prestigio diabético de la novela de la gran época (siglo XIX): creación de un universo ficticio con su disposición imaginaria (pero coherente) de tiempo, de lugares, de acciones, etc.

Las figuras de montaje adquieren su sentido, en una amplia medida, unas por relación a otras. Nos enfrentamos, pues, por así decirlo, con paradigmas de sintagmas. Solamente mediante una especie de conmutación se los puede identificar y enumerar. Así, se habla a menudo del "montaje paralelo", más cómo saber que existe -que existe como unidad discreta, como un artículo de código- si no se encontraran, en las películas de la misma época y del mismo género, otros tipos de montaje que no son paralelos.

Justamente es entre estas últimas donde figura el montaje durativo, que se tomará como ejemplo. Imaginemos un filme que muestra a dos hombres caminando penosamente por un amplio espacio. Vemos alternativamente primeros planos de sus zapatos que se caen a pedazos, primerísimos planos de sus rostros invadidos poco a poco por hirsuta barba, planos medios en los que se adivina a medias la inmensidad que tienen que recorrer y donde aparecen de cuerpo entero, con irregular paso de sonámbulos. Las imágenes sucesivas van unidas entre sí por fundidos-encadenados en cascada, y también por un motivo musical unitario. Fundidos y música se pararán cuando los dos hombres, por ejemplo, lleguen a un lugar con agua y descansen a la sombra de un árbol, intercambiando unas palabras: es entonces cuando otra secuencia, ensamblada según otro principio de montaje, comienza.

En el plano del significante esta configuración proporciona tres rasgos pertinentes:



- I. Mezcla estrecha y cínica de varios motivos recurrentes deducidos de un mismo espacio. (En realidad, es su propio ensamble el que crea este espacio y da la impresión de deducción).
- II. Recurso sistemático a un efecto óptico y a uno solo (aquí, el fundido-encadenado).
- III. Coincidencia cronológica entre un motivo musical (uno solo) y la serie icónica considerada.

Estos rasgos merecen la consideración de pertinentes porque, por una parte, no aparecen (o no aparece su exacta combinación) en los otros tipos de montaje al uso en la misma época. Por otra, porque aparecen por el contrario en todos los montajes durativos de esta época (y de este género de filmes), por encima de la diversidad de objetos y de las acciones filmadas (que son irrelevantes en este código). Esta figura no corresponde, pues, a una coincidencia, sino a una clase de coincidencias: es una unidad de código.

En el plano del significado, nos proporciona igualmente tres rasgos pertinentes (pero que no guardan relaciones biunívocas con los del significante; la igualdad de la cifra 3 es aquí una casualidad):

- I. El rasgo semántico de “simultaneidad”: mientras la barba crece, mientras los zapatos se gastan, el espacio desértico se va dejando poco a poco cruzar.
- II. El rasgo semántico propiamente “durativo”. en otras secuencias del cine clásico la temporalidad es fuertemente vectorial: las acciones se suceden y se suman (adición temporal) aquí, el tiempo se organiza, durante toda la secuencia, como en una vasta sincronía inmóvil (éxtasis del avance diegético). La acción única (la de “caminar penosamente”) es interminable y no progresa: son los protagonistas quienes avanzan, no la intriga.
- III. Un rasgo semántico que atañe a la modalidad del enunciado. Corrientemente, el filme clásico es plenamente asertivo: afirma positivamente que los acontecimientos se han desarrollado, hasta en el detalle, exactamente como los vemos en la pantalla. Aquí, la modalidad se torna, por así decirlo sub-asertiva: la secuencia no pretende presentarnos la marcha de los héroes en desarrollo, sino la progresión secuencial de las consecuencias de su marcha.



## BIBLIOGRAFÍA.

BENSE, Max; WALTER, Elizabeth

**La semiótica, guía alfabética**, Ed. Anagrama, 1973, p.p . 137-143; 184-189

CASSETI, F.

**Introducción a la Semiótica**,

Ed. Fontanela. Barcelona, 1980. "Capítulo V. Discurso", p.p. 357-369

ECO, Umberto

**La estructura ausente**, "Los códigos visuales", p.p 217-235.

**Tratado de semiótica general**, Ed. Lumen, 5ª edición, Barcelona, 2000. "Sistemas y códigos", p.p. 63-66; "El problema de una tipología de los signos", p.p. 260-286; "Crítica del iconismo", p.p. 287-318; "Tipología de los modos de reproducción de los signos", p.p. 319-366.

KONDRATOV, A.M.

**Del sonido al signo**, "De qué trata la semiótica", p.p. 13-33.

LOPEZ RODRIGUEZ, Juan Manuel

**Semiótica de la comunicación gráfica**, Ed. INBA y UAM. 1993, "Propuesta del marco teórico para el análisis del discurso", p.p. 146-150; "Capítulo noveno", p.p. 413-451.

MALMBERG, Bertil

**Teoría de los signos**, "Sistemas no lingüísticos y signos gráficos", p.p. 144-164; "Sistemas estéticos y símbolos ideológicos", p.p. 165-175.

PÉREZ MARTINEZ, Herón

**En pos del signo**, Ed. El colegio de Michoacán, México, 1995. "Introducción", p.p. 19-35.

ROSSI-LANDI, Ferruccio

**Semiótica y praxis**, "Programación social y comunicación", p.p. 5-30.

VERDERBER, F. Rudolph;

**Comunicación oral efectiva**, Internacional Thomson Editores, 2000.

VALE, Eugene

**Técnica cinematográfica**, Editorial Leyenda, México, DF.