



Edita: Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social

Depósito Legal: TF-135-98 / ISSN: 1138-5820

Año 2º – Director: **Dr. José Manuel de Pablos Coello**, catedrático de Periodismo

Facultad de Ciencias de la Información: Pirámide del Campus de Guajara - [Universidad de La Laguna](http://www.unilaguna.es) 38200 La Laguna (Tenerife, Canarias; España)
Teléfonos: (34) 922 31 72 31 / 41 - Fax: (34) 922 31 72 54

El contenido de los mensajes icónicos ^(3º)

Dr. Raymond Colle ©

Facultad de Comunicaciones

Pontificia Universidad Católica

Santiago de Chile

Capítulo 3:

El significado denotado

Hemos visto que los códigos icónicos son múltiples pero que, mientras más simples, menos se prestan a una variedad de interpretación. En la gráfica, el significado va precisado -por regla- en otro mensaje adjunto. En la señalética, basta conocer el código, que es monosémico. La ideografía pretende lo mismo, aunque no siempre lo logra. Pero en el caso de los códigos pictóricos es posible una cierta polisemia, que se evita o, más bien, se reduce recurriendo al lenguaje verbal. Rara vez se encuentra un icono no acompañado de algún mensaje escrito (leyenda o pie de foto, frase sugestiva o -al menos- marca de un producto o servicio en publicidad, etc.). Pero una buena composición (yuxtaposición selectiva de múltiples iconemas en un mismo icono) también puede lograr una reducción de la polisemia.

Estimamos de gran importancia considerar esta polisemia de los mensajes pictóricos -únicos que consideraremos en adelante- como un grado de libertad de interpretación por el receptor del mensaje, lo cual afecta directamente el trabajo del analista. Éste debe recordar que se enfrentó primero el emisor con esta polisemia y que debió resolver cómo reducirla a una monosemia o cómo aprovecharse de ella. Será trabajo del analista tratar de dilucidar la opción tomada por el emisor y verificar hasta dónde se logró la reducción.

Los mensajes icónicos monosémicos se basan en la fuerza de la denotación. Significan exactamente lo que representan y nada más: para transponer la información al lenguaje verbal, basta generalmente nombrar los referentes indicados y precisar eventualmente sus relaciones espaciales. Cualquier interpretación de segundo nivel, como la búsqueda de connotaciones, queda claramente excluida de lo que pretende el autor, aunque el receptor permanece libre de buscarlas, en cuyo caso inventa un mensaje que no corresponde al acto sémico inductor. Esto es típico de los mensajes documentales.

Pero todo mensaje icónico, especialmente si es complejo (icono compuesto de varios iconemas), lleva -independientemente de un eventual texto adjunto- cierto grado de polisemia que, como lo acabamos de ver, siempre permite buscar connotaciones. Si el mensaje no es claramente documental, el autor debe haber tenido presente este hecho y es muy probable que las connotaciones (todas o parte) formen parte del mensaje, probablemente en forma latente. Esto es una situación nueva, que requiere ser estudiada en forma especial. Por esta razón consagramos el presente capítulo exclusivamente al significado denotado, reservando el significado connotado para el próximo.

3.1. Registro denotativo

La primera operación efectivamente analítica que podemos realizar al enfrentar un mensaje pictórico consiste en describir el mensaje mediante el lenguaje verbal. Se realiza así la identificación de sus componentes utilizando indicando que pertenecen a otro código: transcodificación, operación que se parece mucho a la traducción (la cual se realiza entre códigos de una misma "familia", como son los códigos lingüísticos).

3.1.1. El denotado manifiesto

El proceso de transcodificación más simple se realiza confeccionado una lista de los iconemas: es el "registro denotativo" cuyos componentes básicos son:

- a. la lista de los referentes (si se trata de personas, se anota su identidad, actividad y actitud);
- b. la descripción, a modo de definición accidental, de los referentes desconocidos, recurriendo en último término a la descripción de las figuras geométricas o grafemas; Ej.: "Especie de tarjeta rectangular impresa con líneas más claras que el fondo, que lleva pequeños paralelepípedos numerados". (Si el nombre aparece en un texto adjunto, la asociación aspecto-nombre-definición es lo que establece el recuerdo que facilita nuevas identificaciones posteriores).
- c. la designación verbal -cuando corresponda- de elementos incrustados que desempeñen un papel central (tal que el sentido del discurso icónico quedaría truncado sin ellos).

Los distintos iconemas que componen el icono cumplen en él diferentes funciones, como las funciones gramaticales de las palabras en la oración. No todos tienen la misma importancia y su presencia no es siempre indispensable, lo cual afecta evidentemente el sentido del conjunto y debe, por ello, ser dilucidado. Es, por lo tanto, una segunda etapa del análisis, aunque aún a nivel de registro denotativo. Dos factores al menos han de ser considerados aquí, mientras un tercero podrá introducir un contenido latente:

1. la importancia: son "principales" los iconemas que cumplen la función de sujeto (de qué se "habla") y "anexos" los que cumplen una función de predicado;
2. la necesidad: los iconemas principales son necesarios, pero no todos los anexos lo son (como en el caso de un edificio que aparece como fondo de una fotografía de un accidente, por ejemplo), lo cual ha de ser tomado en cuenta.

Se obtiene así una breve descripción, con elementos agrupados en tres categorías: principales, anexos necesarios y anexos irrelevantes. Sabemos "lo que se exhibe", pero no aparece así necesariamente el verdadero sentido del mensaje. Se ha de tomar en cuenta, aún, otro factor formalmente explícito pero que incide en forma menos precisa en la determinación del sentido general del icono, pudiendo generar un componente del contenido de carácter latente.

3.1.2. El denotado latente

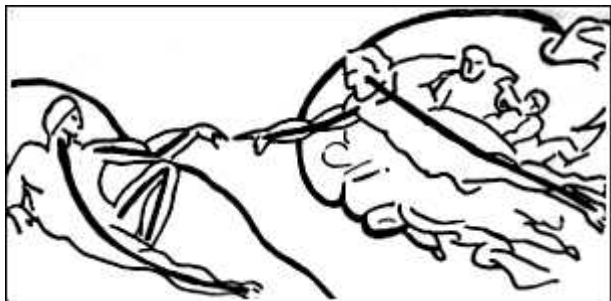
Este factor formal complementario es la configuración o "esqueleto estructural de la composición". Una forma muy sencilla de configuración es la que aparece cuando los iconemas principales ocupan una superficie menor que los anexos. Es obvio en este caso que el autor otorgó mucha importancia al contexto y que esta forma de yuxtaposición debe ser tomada en cuenta a la hora de precisar el sentido del conjunto.

Esto queda muy claro en "La caída de Ícaro" -ilustración 1.3-, por ejemplo, donde la minúscula figura de Ícaro recalca la vanidad de su intento.

Pero hay formas más complejas de configuración a tomar en cuenta, como lo explica Arnheim (ver ilustración 3.1):

"En las grandes obras de arte, el más hondo significado se le transmite al ojo con poderosa exactitud por las características perceptuales de la estructura de la composición. La "trama" de la Creación de Adán, de Miguel Angel, es entendida por cualquier lector del libro del Génesis. Pero aun la trama se modifica de modo que se hace visualmente más comprensible e imponente. En lugar de animar con el soplo un cuerpo de arcilla -motivo que no es fácilmente traducible a una estructura expresiva- Dios se extiende hacia el brazo de Adán como si una chispa vivificadora que pasara de dedo a dedo se transmitiera del creador a la criatura. El puente que constituye el brazo conecta dos mundos separados: la redondez completa e independiente del manto que circunda a Dios, al que se imparte un movimiento de avance por la posición diagonal de su cuerpo, y el incompleto y plano trozo de tierra, cuya pasividad se expresa por la inclinación de su contorno. Hay también pasividad en la curva cóncava sobre la cual se moldea el cuerpo de Adán. Su figura yace y puede levantarse en parte por el poder de atracción de su creador que se aproxima." (1971, p. 372).

Ilustración 3.1. La Creación de Adán (Esquema, según Arnheim)



Por cierto surge, aquí una dificultad, relacionada con el dominio que el analista tenga de la técnica pictórica. La explicación que hace Arnheim del sentido de la configuración de "La Creación de Adán" se basa en su exhaustivo conocimiento de la teoría de la forma (Gestalt). Reconocer que este significado -no obvio- es denotado depende de tal conocimiento. Para muchos con menor conocimiento del "lenguaje" icónico podrá parecer una interpretación de carácter connotativo. Y en más de un caso podrán tener también razón, por el hecho de que, aquí, no parece existir una frontera tajante entre denotación y connotación. Al contrario, parece que la configuración -en la medida en que adquiere cierta complejidad- tiene a producir un paso progresivo hacia la connotación. Esto nos parece lógico por cuanto la yuxtaposición de varios iconemas permite tanto reducir la polisemia como, al contrario, sugerir y facilitar la interpretación connotativa. Siendo una "modalidad regulada de yuxtaposición", la configuración debe conservar ambas facultades: la de precisar (denotar mejor) y la de invitar a interpretar (connotar).

3.1.3. Descripción sintética

Estos dos niveles de análisis representan, conjuntamente, el proceso de cognición intelectual aplicado a la comunicación visual, de acuerdo a Arnheim que los describe como sigue:

"Supongamos que un observador, en lugar de absorber la imagen total de la pintura intuitivamente, desee identificar los varios componentes y relaciones en las que consiste la obra. Describe cada forma, comprueba cada color y prepara una lista de todos esos elementos. Procede luego a examinar las relaciones entre los elementos individuales, por ejemplo los efectos de contraste o asimilación que tienen entre sí. Una vez que ha recogido todos estos datos, intenta combinarlos y, de esa manera, reconstruir el conjunto. ¿Qué ha hecho este observador? Ha aislado detalles y relaciones del campo perceptual con el objeto de establecer la naturaleza particular de cada uno de ellos. De este modo, a partir de las entidades más o menos estables y más o menos circunscriptas que constituyen el campo perceptual, se desarrollan conceptos estables e independientes. Mediante una gradual solidificación de los conceptos perceptuales obtenidos a partir de la experiencia directa, la mente adquiere las formas estables, que resultan útiles para la coherencia del pensamiento." (1976, pp. 230-231)

El lenguaje verbal es el que viene a dar estabilidad a este proceso mental. Así, las dos etapas antes mencionadas conducen con facilidad a la redacción de una descripción verbal que, partiendo de la identificación del iconema principal, señale los elementos más importantes que lo acompañan y lo que evoque la configuración.

Ej.: "La diminuta figura de Ícaro aparece hundiéndose en el mar, mientras marineros, pescadores, pastores y campesinos prosiguen -indiferentes- sus faenas" (ilustración 1.3).

Una descripción tan breve equivale al "resumen" de un texto, una descripción más exhaustiva siendo evidentemente posible y - en algunos casos- necesaria.

3.2. Clasificación verbal de iconemas

El registro denotativo, tal como lo acabamos de describir, recurre a una descripción verbal mediante términos libremente elegidos por el analista. Ello puede dificultar trabajos de clasificación, por lo cual se hace aconsejable recurrir a un sistema normalizado de descriptores o "tesauro" icónico. Mediante trabajos de taller con nuestros alumnos de Periodismo, hemos confeccionado un modelo de micro-tesauro que nos ha dado excelentes resultados para clasificar ilustraciones de prensa (Ver [anexo](#) - Esta versión tentativa se estructuró considerando estadísticamente una curva normal de frecuencias de iconemas encontrados en la prensa, pero esta curva normal fue "aplastada" para reducir la parte media de la misma -iconemas de "hombres"- e introducir mayores alternativas en las "colas" -objetos naturales, por un lado, y artificiales por el otro-).

Es "estático", por cuanto está destinado solamente a identificar los iconemas, independientemente -si se trata de personas o animales- de las acciones que realicen. (Para registrar acciones sería utilizable, con algunos ajustes, un tesauro de acciones construido para ser aplicado al lenguaje verbal).

Es un sistema de este tipo que se usa más frecuentemente en investigaciones de forma y contenido de ilustraciones y para constituir archivos documentales de iconos (Sobre manejo de documentación vea nuestro manual titulado "Documentación periodística - Principios y aplicaciones"). Sugerimos para estos el siguiente modelo de registro:

Registro icónico

Nº	Título:	
Autor:	Lugar:	Fecha:
Descriptores <ul style="list-style-type: none"> • icónicos: • onomásticos: (Nombres propios) • formales: (Angulo y plano) 		

Este modelo de registro alude a descriptores formales. Aparte del ángulo de visión o toma y del plano (panorámico, cercano, medio...), se pueden considerar también otros como el formato del encuadre (horizontal, vertical u otro), el dinamismo (movimiento sugerido o no), la relación formal entre icono y texto (sin leyenda, con leyenda adjunta, con leyenda superpuesta, etc.). Estas características pueden jugar un papel importante, especialmente en la fisonomía de una publicación, como en el caso de la prensa.

Anexo: [MICRO-TESAURO ICONICO TENTATIVO](#) (Lista analítica)

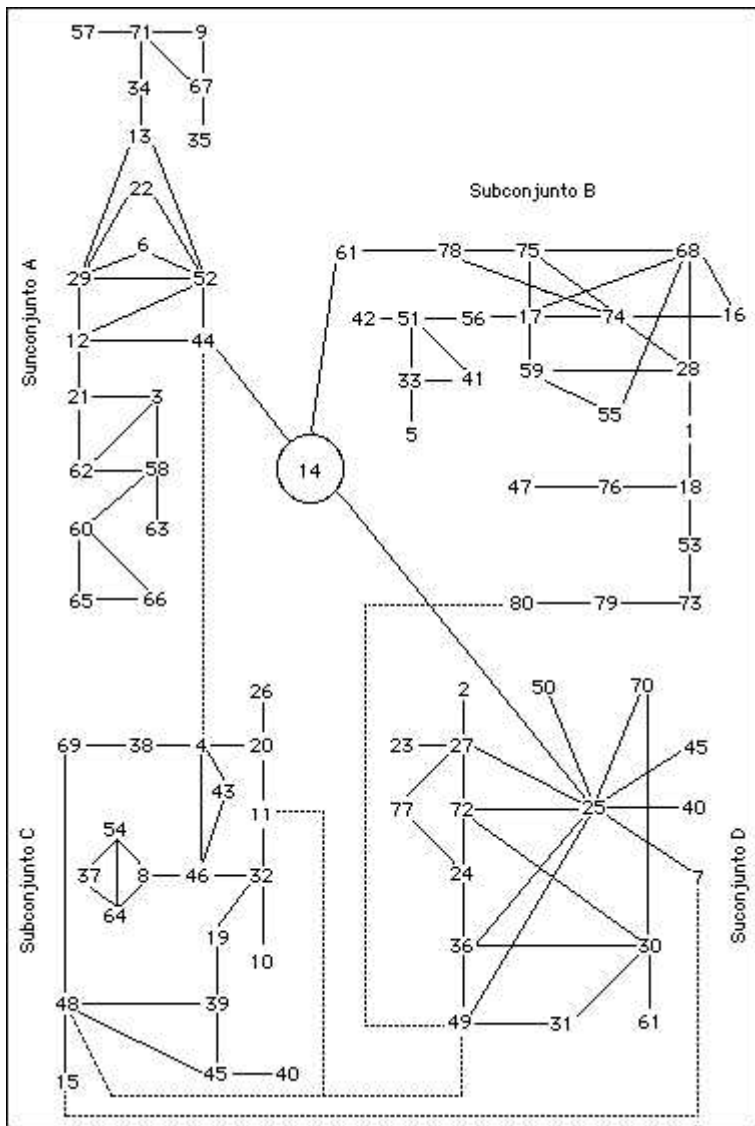
3.3. Clasificación icónica pura

El registro y la clasificación verbal de iconemas pasan por alto las características intrínsecas del pensamiento visual. La consideración exclusiva de estas técnicas podrían hacer pensar que no nos preocupa la diferencia y profunda asimetría entre los códigos lingüísticos y los icónicos. Debemos, por lo tanto, subrayar la inadecuación y las grandes dificultades que pueden surgir, especialmente en labores documentales. El hombre tiene una memoria icónica relativamente independiente de la expresión verbal. Un creador publicitario podrá imaginarse -¡y con cierto grado de imprecisión!- una fotografía deseable. Exigir una descripción verbal podría destruir, más que ayudar, su pensamiento. La solución reside en asumir plenamente la vigencia autónoma de los sistemas icónicos y constituir, por lo tanto, sistemas de descripción y clasificación que no hagan de las palabras un requisito básico. El progreso en este sentido ha sido lento y muy reciente. Podemos mencionar dos importantes experiencias extranjeras: la cámara de información del Instituto Tecnológico de Massachussets y la experiencia "Francia aérea", relatada en su libro por Hudrisier.

Por nuestra parte, hicimos pruebas de clasificación de diapositivas y de fotografías de prensa basándonos en la experiencia de Hudrisier: treinta alumnos actuaron de jueces para ordenar en cuatro grupos (de tamaño libre) cada una de las dos muestras de 80 iconos. Aplicamos un análisis de coocurrencia (computarizado), el cual permitió llegar a determinar la conformación de los cuatro conjuntos finales (Ver ilustración 3.2). Una iconoteca estructurada de este modo, si no dispone de CD-ROMs (que permitan pasar de un icono a otro siguiendo la cadena definida por el análisis o por el ojo imaginativo del investigador) debe recurrir a un sistema de paneles donde se colocan pequeñas reproducciones de los iconos de cada conjunto y se anotan como sugerencias de búsqueda las conexiones con otros paneles.

También hemos iniciado otra investigación acerca del desarrollo de un sistema de pictogramas a modo de "tesauro" intrínsecamente icónico. Hablaremos de ello después de presentar los trabajos de Hudrisier y del M.I.T.

Ilustración 3.2. Estructura de una iconoteca (basada en el análisis de coocurrencia)



3.3.1. La experiencia de Hudrisier

En su libro "L'Iconothèque", H. Hudrisier da cuenta de la experiencia de estructuración de un corpus de 120 fotografías publicado bajo el título de "La France Aérienne" (Francia aérea). Para iniciar el trabajo, se eliminaron todos los comentarios (leyendas o pies de fotos) y se dieron a las fotos números al azar. Se presentó luego la colección a 55 personas, solicitando que la subdividan en categorías a su gusto, por mera asociación visual. Se aplicó luego el análisis de coocurrencia para definir grupos y vínculos. Comentando las operaciones y los resultados obtenidos, señala el autor:

"Cuanto más un par [de fotos] se encontraba, tanto más el vínculo entre las dos fotografías del par se consideraba fuerte. Inversamente, los pares poco frecuentes eran considerados como fotografías distantes una de otra. La información sobre las particiones se transformaba así en una información-foto, cifrada en grado de vinculación. Esta información podía resumirse en una matriz diagonal de distancia foto-foto, bastante parecida a las matrices de distancia de ciudad a ciudad, bien conocidas en las guías de carreteras, con la excepción de que estas distancias -sin razón alguna para tener que respetar las propiedades euclídeas de los triángulos- permiten que surjan casos en que la suma de dos lados de un triángulo no sea proporcional al tercero. Lo cual hace imposible la construcción de dicho triángulo o, más bien, de estos tres puntos hipotéticos en un espacio de tres dimensiones. Para representar este espacio, nos encontrábamos ante la necesidad de concebir un hiperespacio. Estas tablas foto-foto también fueron sometidas a una clasificación por frecuencia. Hemos escogido entonces un umbral de asociación y vimos cómo nuestras fotografías se reagrupaban en un cierto número de subconjuntos. En algunos grupos, todos los pares se caracterizaban por un valor superior al umbral fijado; pero, muchas veces, también se formaban cadenas. Así la foto nº 76 estaba fuertemente ligada a la foto nº 62, la cual a su vez estaba fuertemente ligada a la foto nº 64, sin que haya ninguna vinculación fuerte entre las fotos 76 y 64. Todas las combinaciones, de las más simples a las más complejas, se formaban bajo nuestros ojos. Sin embargo, el umbral que habíamos fijado mantenía un cierto número de fotografías fuera de todos los grupos. Bajando en un punto el umbral, tomaban posición -como si fueran una especie de bisagra- entre dos grupos. Se podía entonces colocar todas las fotografías en una organización que comprendiera grupos en los cuales las fotos estaban fuertemente vinculadas y donde otras fotografías, más ambiguas, podían servir de puente entre un grupo y otro. Es importante resituar la fabricación de estos espacios en la problemática de la documentación iconográfica. Las hipótesis de investigación pretendían describir los fenómenos de "seriación" de un corpus fotográfico en las condiciones ya señaladas. Estos espacios eran por lo tanto una representación media del fenómeno de agrupación, de "seriación" y, si no lo probábamos por razones metodológicas, de conceptualización. Ninguna manipulación de las fotografías, ningún cálculo en los resultados ni la organización final

dependían de indización alguna. La verbalización nunca se tomó en cuenta, aún cuando las personas que agruparon las fotos hubieran nombrado los grupos de fotos en forma más o menos consciente. Habíamos evitado todo problema de definición de un vocabulario común. Mirando de cerca la organización que obteníamos, debíamos sin embargo constatar que los conjuntos de fotos podían fácilmente ser nombrados mediante términos usuales de una geografía simple: costa, montaña, río, campo, ciudad, industria, puerto. Las fotografías bisagras aparecían entonces como una industria portuaria, una industria fluvial, un cerro cultivado o un poblado en medio el campo. En consecuencia pensamos que sería posible imaginar sistemas documentales basados en esta experiencia." (pp. 239-240).

3.3.2. La "sala de medios" del M.I.T.

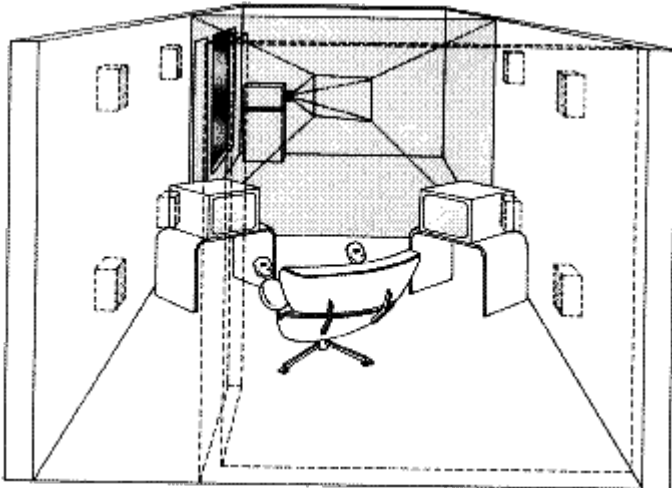
El mayor avance práctico en la línea sugerida por Hudrisier se debe al concepto de "gestión espacial de datos" ("Spatial Data Management System" o SDMS), desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts y que está también al origen de los conceptos de "escritorio" e "iconos" que introdujo Apple para el manejo de sus Macintosh, modalidades de representación hoy recogidas por la mayoría de los fabricantes de computadores personales. Dice Richard Bolt, ingeniero del M.I.T.:

"El sistema SDMS se basa en nuestra aptitud de localizar rápidamente y de modo preciso los objetos en el espacio. Toda nuestra actividad mental descansa sobre el principio de la organización espacial, cuya eficacia no es preciso demostrar. De ahí que una persona sea tan hábil para el hallazgo de objetos en su mesa de trabajo. Y es así porque es ella misma quien los ha depositado allí: el calendario al lado del cuaderno de citas, el bloc de notas cerca del teléfono, etc. Un trabajo cotidiano en la oficina favorece la localización de los distintos detalles en la memoria visual y motriz del individuo. Incluso las oficinas aparentemente desordenadas tienen su propio orden, de todo punto lógico para su usuario. Si alguien ajeno lo arregla, sobreviene el caos, ya que la nueva disposición destruye el acuerdo entre el modelo mental del usuario y el ordenamiento de los objetos. Incluso si un individuo no ha dispuesto por sí mismo un material determinado, como es el caso de los productos expuestos en la tienda de comestibles donde habitualmente hace sus compras, es gracias a la representación espacial que podrá hallar lo que busca." (en "Las imágenes interactivas", Mundo Científico 27, 1983, p. 759).

Partiendo de este enfoque, el M.I.T. creó un banco de datos con contenidos textuales, icónicos y acústicos, controlado desde una "sala de medios" que construyó de tal modo que se logre una verdadera interacción "conversacional" (e. d. que utilice simultáneamente medios visuales y acústicos, como en el diálogo interpersonal). Bolt describe esta sala de la siguiente manera (Ver Ilustración 3.3):

"Esta pieza especial mide 4,9 m. de longitud, 3,4 m. de anchura y 2,5 m. de altura bajo el techo. Una de las paredes está completamente revestida por una pantalla formada por una placa de cristal empavonado, de manera que sobre él se pueda retroproyectar desde una pieza contigua por medio de un sistema de televisión en color. Durante las experiencias, el usuario se sienta en un sillón instalado en el centro de la sala, a unos 2,5 m. de la pantalla. Este sillón no tiene nada de particular, excepto que lleva dos pequeñas palancas de 2 cm. de altura montadas en cada uno de los brazos. Contigua a cada palanca, hay una tecla sensible cuadrada de unos 5 cm. de lado. El usuario tiene a ambos lados y al alcance de la mano un aparato de televisión en color. La pantalla de estos monitores está recubierta con una película plástica transparente, sensible al contacto del dedo, que proporciona al sistema las coordenadas del punto tocado por el usuario. En las paredes hay empotrados cuatro altavoces, cerca de los cuatro ángulos de la pantalla grande; otros cuatro están fijados en la pared detrás del sillón. El conjunto permite sumergir al usuario en un ambiente sonoro tridimensional. Los mensajes orales emitidos por el usuario a un micrófono provisto de un filtro son tratados por un sistema de reconocimiento de la palabra "continua", es decir, producida naturalmente, sin períodos intercalados. El dispositivo, fabricado por la Nippon Eletronic Company (NEC), posee en su memoria activa un diccionario de unas 100 expresiones corrientes y puede tratar hasta 2,5 segundos de palabra continua que contenga cinco de tales expresiones." (ibídem. Recuérdase que el modelo aquí descrito data de principios de los ochenta. La capacidad computacional ha crecido enormemente desde entonces.).

Ilustración 3.3: Sala de medios del M.I.T.



Mientras la información visual principal (texto o imagen) aparece en la pantalla gigante, el control o selección se hace a partir de los dos monitores pequeños. El primero representa el "escritorio" del usuario, o sea todas las tareas que puede efectuar y los archivos disponibles. Se representa cada posibilidad mediante un icono, apareciendo de modo claramente reconocible cubiertas de libros, pantallas de televisores, mapas, calendario, teléfono, calculadora, etc. Sea manejando la palanca, sea apuntando con el dedo o formulando una orden verbal, el usuario selecciona lo que desea y la imagen inicial correspondiente aparece en la pantalla gigante y en el segundo monitor. Presionando otra palanca se puede lograr un efecto de zoom, viendo con mayor ampliación alguna parte de la imagen original. Manipulando ahora los controles (palanca o dedo) del segundo monitor, se puede elegir alguna de las alternativas que muestra. Si estaba visualizando un libro, el usuario verá el índice y podrá elegir un capítulo. Luego, presionando la tecla sensible al tacto en el brazo del sillón, puede hacer desfilas las páginas, con mayor o menor velocidad. Si está viendo una imagen -por ejemplo una vista aérea de una ciudad- puede accionar el zoom y luego flechas de dirección, para efectuar un recorrido visual por ella. Si eligió el teléfono, puede marcar o dictar un número y obtener así una comunicación con el exterior. Si seleccionó la calculadora, puede digitar o dictar operaciones, obteniendo el resultado en la pantalla grande o enunciada por el sintetizador de voz. Elegir los televisores permite tener en la pantalla gigante distintos programas de televisión, grabados o incluso en directo, visualizándolos simultáneamente (con sonido mezclado). Se puede elegir alguno para que ocupe toda la pantalla o seleccionar exclusivamente su sonido.

Para mejorar aún más la calidad de la interacción, se han añadido un par de cubos magnéticos fijados uno a una pata del sillón y el otro a la muñeca del usuario: con ellos se calcula hacia dónde apunta la mano. Estos recursos, combinados con los ya señalados, permiten órdenes verbales tan comunes y ambiguas como "Pon esta figura aquí", lo cual viene a cumplir el objetivo de "interacción conversacional" que se había fijado el M.I.T.

Las principales aplicaciones desarrolladas para esta "sala de medios" fueron los "planos-películas", para "visitar" ciudades, y los "manuales-películas" para el aprendizaje interactivo. Para tales realizaciones se requieren evidentemente memorias de alta capacidad y especialmente aptas para la conservación y reproducción de imágenes (como los discos ópticos: CD-ROM y DVD). No se esperó sin embargo a que todos los adelantos previstos en el experimento estén simultáneamente desarrollados y disponibles. Cinco años después de las primeras experiencias, los conceptos que la orientaron ya se habían difundido ampliamente y podemos tener acceso desde entonces a versiones "miniaturizada" para computadores personales. Al software "Hypercard", que lanzó Apple a mediados de los ochenta y que requería un computador con solo 1 MB de RAM, ha sucedido el HTML que preside al explosivo desarrollo de la World Wide Web, la gran red multimedial de los noventa. Hypercard y los archivos HTML son en cierto modo aplicaciones de los conceptos básicos de los SMDS: capaces de manejar imágenes fijas, texto y sonido. Este tipo de software se presta muy bien para controlar bancos de datos con archivos icónicos y para "manuales-películas" (con imágenes fijas o pequeñas animaciones). Se ha visto así y se puede aún esperar un enorme progreso en el sentido de la "administración espacial de datos". Los periodistas podrán especialmente beneficiarse de la capacidad de conservación y manejo de sus archivos visuales (fotografías).

3.3.3. El registro pictográfico puro

¿Es posible aplicar un sistema de representación y clasificación de iconos sin recurrir a la transcodificación? Aunque la literatura sobre análisis icónico no da cuenta de ningún sistema ya elaborado que lo permita, creemos que existen sólidas pistas que indican cierta factibilidad: recordemos la importancia primordial del pensamiento visual en el desarrollo de la capacidad conceptual (Capítulo 1). Pero el medio de lograrlo será sin duda muy diferente de lo que ocurre con el lenguaje verbal, llegando sin duda a un menor grado de generalización, ya que es propio del lenguaje verbal llegar a mayor grado de generalidad por vía de la abstracción y suplir en esto algunas limitaciones de las imágenes visuales: "Las formas del lenguaje verbal están hechas para la evocación masiva de imágenes cuya individualidad se induce indirectamente por la combinación de los rótulos normalizados" (Arnheim, 1976, p. 249). Tratemos de percibir los mecanismos a los cuales recurrir, partiendo de la percepción completa de un icono complejo.

El primer y más importante procedimiento es el de la simplificación mediante supresión de los rasgos no pertinentes y de los que, pudiendo ser pertinentes al considerar la individualidad del icono y de los iconemas, dejan de serlo al considerar la pertenencia de los iconemas a clases estructuralmente equivalentes. La simplificación se obtiene buscando las propiedades estructurales y eliminando las características complementarias, de acuerdo a la definición de Arnheim:

"Puedo definir la simplicidad por el número de características estructurales que constituyen una figura. En un sentido absoluto, algo es simple cuando está constituido por un número pequeño de características estructurales; en un sentido absoluto, cuando un material complejo se organiza con el menor número posible de características estructurales. Por 'características' no quiero decir elementos. Son propiedades estructurales que, en lo que respecta a la forma, pueden describirse en términos de distancia y angularidad." (1971, p. 41).

El problema que se plantea aquí es si podemos o no conservar la configuración, simplificando los iconemas. Para conservarla, sólo existe una vía posible: transformar el icono exhaustivo en icono de tipo caricatural, simplificando cada iconema pero respetando las proporciones y la composición (disposición y uso del espacio), tal como lo hemos hecho, por ejemplo, para "La creación de Adán" ([Ilustración 3.1](#)). De este modo, se pierde un grado de especificidad, reemplazándose el conjunto de rasgos individualizadores -que permiten eventualmente reconocer y nombrar un referente preciso- por rasgos pertinentes que sólo permiten reconocer las clases de objetos representados. Pero se conserva aún la proporción y la posición relativa de cada iconema, o sea permanece la configuración.

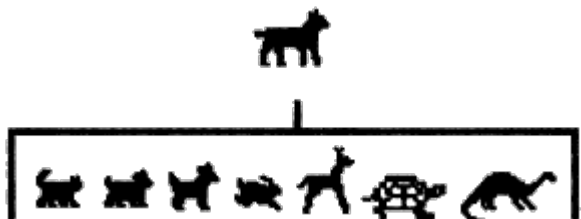
Esto, sin embargo, resulta poco eficaz si pretendemos lograr un verdadero mecanismo documental. Es indispensable poder separar los componentes y tratarlos por separado. Estamos obligados, por lo tanto, a pasar por alto la configuración (del mismo modo que se pasa por alto la estructura de la redacción al analizar el discurso verbal con miras a la clasificación de su contenido). Solo hemos de considerar entonces los iconemas y debemos buscar cómo agruparlos jerárquicamente de acuerdo al eje de la escala natural (generalidad-especificidad).

Como dice también Arnheim: "Hay una polaridad entre la multiplicidad de lo real y la sencillez de forma: apartarse de uno de esos polos significa aproximarse al otro" (1971, p. 113). Establecer iconemas categoriales implica buscar formas sencillas, según el mismo principio general de simplificación visual, que tiende a buscar "desnudar lo esencial" (ibídem, p. 101). Deben entonces compararse los iconemas y buscarse cuáles son los rasgos pertinentes comunes: el conjunto de estos determinará un nuevo iconema, con mayor grado de generalidad. Pero la operación no puede realizarse con prescindencia del significado. Hay que recordar que los rasgos pertinentes son tales en cuanto representan características estructurales de los referentes, los cuales deben conocerse para una adecuada selección:

"Dado que reproducir fielmente un objeto no significa otra cosa que revelar sus rasgos pertinentes, no es sorprendente que el artesano deba comprender dichos rasgos. Para obtener una reproducción utilizable de un objeto, hace falta información biológica, médica o técnica, según el caso. Este conocimiento suministrará al artista una estructura perceptual adecuada del objeto que podrá así aplicar a la imagen." (Arnheim, 1971, p. 121).

Recordemos que el reconocimiento -operación primero inconsciente y luego consciente- procede a base de patrones. Buscar estos patrones, como si fuesen una trama sobre la cual pueden agregarse rasgos más específicos, es lo que hemos de hacer para descubrir iconemas categoriales. El producto no tiene por qué coincidir con una estructura de categorías verbales, y es más bien de esperar que se aleje en parte de éstas. Mostramos a continuación cómo una clasificación icónica de animales se aleja bastante de la clasificación tradicional de los mismos: no podemos visualizar la clase de los mamíferos -ya que los mamíferos acuáticos tienen forma de pez- sino la de los cuadrúpedos, terrestres o anfibios (Ilustración 3.4). Y consecuentemente la clase icónica de los peces no corresponde a la clase verbal (lineana) que lleva el mismo nombre. Así, si bien cada clase icónica puede ser "nombrada", se requiere una definición de varias palabras y la explicitación de diferencias con respecto a definiciones más usuales.

Ilustración 3.4. Agrupación de Animales (Cuadrúpedos)



El producto de la simplificación será por lo tanto un pictograma, en el sentido preciso que le dimos al definir los códigos ideográficos. Pero descubriremos que, al remontar hacia clases de mayor extensión, se hará pronto muy difícil encontrar rasgos visuales comunes: ¿qué tienen en común la forma de pez y la de un cuadrúpedo? ¿Sería posible, entonces, llegar a un pictograma que represente todo el reino animal? No tenemos, por ahora, una respuesta definitiva, aunque la simplificación y abstracción estrictamente pictográfica nos parece cerrarse muy pronto. Pero el camino parece abierto por otra vía.

En efecto, el mecanismo de la simplificación no parece ser el único que interviene en la "lógica de clases" icónica. Debe tomarse en cuenta que existen representaciones visuales que no pueden ser reducidas a rasgos comunes (como las cuatro patas, cuerpo, cabeza y cola -y su configuración estructural- en el caso de los cuadrúpedos). Es el caso de muchas configuraciones complejas -que incluyen varios iconemas pero constituyen una unidad estructural- y particularmente de la representación de gran parte de las actividades humanas. En el dominio de las entidades pasivas (objetos materiales), pensemos en la representación de un puerto (cfr. Ilustración 3.5): se identifica generalmente al reconocer -juntos- un barco, un muelle o embarcadero y una grúa. Ésta es una mera ampliación de los casos simples antes considerados para elaborar pictogramas.

Ilustración 3.5. Puerto y su ideograma



Un ejemplo muy conocido -en el dominio de las entidades activas- es el de los deportes: para todos los Juegos Olímpicos se crean identificaciones icónicas de cada disciplina. Pero si las observamos (como en la Ilustración 3.6), encontraremos que la mayoría contiene varios pictogramas. Es posible, por lo tanto, introducir un factor sintáctico que permite unir un número muy reducido de pictogramas, respetando el isomorfismo de la estructura espacial (entre icono y referentes), o sea poniendo en evidencia una configuración significativa. El producto será un ideograma, por cuanto no se pretende identificar aquí las categorías de referentes (hombre, bote y remo, por ejemplo) sino la categoría que corresponde a lo que el conjunto -en cuanto tal- indica (el deporte del remo, por ejemplo).

Ilustración 3.7. Ideogramas deportivos



Nos parece de sumo interés desarrollar un sistema de pictogramas e ideogramas de este tipo, que pudiese ser utilizado a modo de tesoro en un archivo con campos icónicos de registro y búsqueda. Pero el tema de tal desarrollo -en el cual estamos trabajando- sale de los objetivos del presente libro. Basta que hayamos mencionado los principios básicos, recordando que un icono puede ser reemplazado por otro icono más simple para efectos de identificación categorial (descripción documental o clasificación). De este modo también se realiza una especie de resumen icónico.

3.4. Verificación fáctica

Frente a una intención informativa del autor (entregar un conocimiento que puede ser de interés para el destinatario) y en el enfoque crítico que adoptamos para el análisis intensivo, el analista habrá de pasar del reconocimiento (identificación del contenido) a la verificación de la información. Aparte de la pregunta sobre la credibilidad de la fuente, que el mensaje en sí, por cierto, no puede contestar, existen otras preguntas que permiten evaluar el valor documental del mensaje icónico. Yendo de lo contextual a lo medular, encontramos cuatro indicadores básicos:

3.4.1. Identificación del contexto

El primer indicador lo constituye el contexto inmediato en el cual aparece el mensaje, por ejemplo un noticiario de televisión, un bloque de spots publicitarios o las páginas informativas de un diario o una revista. El nivel de facticidad del contexto se proyecta sobre el del mensaje específico.

3.4.2. Identificación de la fuente

El autor del mensaje puede ser una agencia de noticias, un corresponsal del propio medio de comunicación... o no estar señalado, lo cual es muy común cuando se usan ilustraciones de archivo o reporte local. Si aparece un nombre, podemos considerar más confiable la información, ya que significa que el autor se hace pública y personalmente responsable, que se siente orgulloso de su trabajo. Si no aparece, es el medio, la empresa, quien se juega su prestigio... pero más de una vez ocurre que se basa en éste para permitirse exponer "aproximaciones a la verdad" en lugar de la verdad misma. En este sentido, no indicar que una ilustración proviene de archivo (por lo cual no corresponde al hecho reseñado) es una práctica que atenta contra la confianza de los destinatarios. Que se nos perdone la comparación: es como un alimento envasado que no llevase la fecha de fabricación (podría estar vencido).

3.4.3. Congruencia verbo-icónica

Hemos dicho que la palabra acompaña casi siempre al icono para anclar mejor su significación. Pero si bien en algunos casos los iconos se usan como complemento ilustrativo no indispensable de un texto, la mayoría de las veces la parte visual contiene una parte medular de la información. El ser humano es tan sensible a lo que ve, que recoge prioritariamente lo que percibe por la vista y le otorga una importancia que se impone sobre lo que pueda decir el texto. Lo explica muy claramente con un ejemplo Martin Schram, en un estudio sobre el impacto de la televisión en la política norteamericana.

Leslie Stoll, una periodista de la CBS, dirigió hace unos meses un largo documental sobre Ronald Reagan. Era enormemente crítico. Durante 6 minutos encadenó imágenes y palabras que demostraban -creía ella- cómo Reagan había incumplido la mayoría de sus promesas electorales. "Los espectadores -escribe Schram- fueron enfrentados de modo implacable a vídeos de cuatro años de Reagan, mientras una voz en off, la de Leslie, enumeraba las incoherencias, el incumplimiento de promesas, los errores, las mentiras del Presidente".

Reagan, en cambio, mientras todo eso se decía, aparecía en Normandía, se le veía con Margaret Thatcher o recibiendo a los estudiantes norteamericanos de medicina evacuados de la isla de Granada, rodeado de banderas desplegadas al viento; presidiendo patrióticas ceremonias, rindiendo tributos a los muertos y honores a los vivos más famosos y populares. Y todo ello subrayado por un texto arrollador.

Terminada la proyección, cuenta Leslie Stoll que la primera llamada que se recibió en su oficina de la CBS era de un asesor de Reagan. Y fue para felicitarla. Y cuando la periodista no salía de su asombro, lo que es muy comprensible, el asesor le tranquilizó:

"-Mira Leslie, la gente no escucha en televisión lo que usted cuenta si las imágenes dicen algo diferente." (El Mercurio, Santiago de Chile, 2-10-1988)

El ejemplo puede tener algo de exageración, pero sobre una base correcta. Por ello es importante verificar si entre texto y representación icónica se da una relación de paralelismo (redundancia), complementariedad, divergencia o contradicción. En los dos últimos casos, se pierde evidentemente la credibilidad, siendo difícil determinar si la facticidad corresponde al componente verbal o al icónico (habitualmente preferido), siendo obvia la hipótesis de un intento de manipulación por parte del emisor.

3.4.4. Condicionamiento circunstancial

Mirando ahora más de cerca los iconemas que constituyen el mensaje, podemos observar tanto detalles como una configuración que pueden estar íntimamente vinculadas a las circunstancias y, por lo tanto, ser muy difíciles de reproducir. La irrepitibilidad del momento, especialmente aparente en las fotografías comprobatorias, es una garantía del carácter documental de las mismas, aunque no absoluta ya que existen técnicas que permiten una falsificación de difícil detección. Al contrario, una representación que apela muy poco a una configuración circunstancial (como por ejemplo la foto de identidad de una persona o la foto de un edificio sin ninguna persona a la vista), presenta una garantía netamente menor.

3.5. Matriz de distancia semántica

No podemos terminar lo relativo al contenido denotado sin hacer referencia al método de análisis semántico que introdujo Abraham Moles para el mundo de los objetos y, como tal, igualmente aplicable a las representaciones icónicas. Puede agregar valiosos antecedentes al análisis de contenido del mensaje pictórico.

Moles propone partir aquí del concepto psicológico de "distancia organizadora". Así, frente a una determinada "colección" de objetos (ellos mismos o sus representaciones), estamos -dice- en condición de señalar que algunos se asocian con más facilidad que otros (taza con platillo y cucharita, por ej., se asocian fuertemente -su "distancia" mutua es corta- mientras un zapato es muy extraño a este conjunto - su "distancia" a los anteriores es muy grande). Sobre esta base se pueden construir matrices (cuadros de doble entrada) que ayudan a clasificar los objetos, una vez que se haya determinado cómo cuantificar las distancias respectivas... lo cual es la principal dificultad y debilidad del método de A. Moles. Leamos como él mismo presenta su método:

"Utilizaremos, el concepto de distancia organizadora, de carácter puramente psicológico. La denominaremos distancia semántica. Este concepto de distancia es objetivable, por ejemplo, mediante la experiencia que consiste en situar parejas de objetos diversos sobre una escala de distancias integrada por siete grados (0-6).

Más adelante volveremos sobre este concepto de distancia, pero señalaremos ya que pone numéricamente de manifiesto el hecho de que ciertos conceptos son heteróclitos respecto a un conjunto dado de otros, que "reniegan" de ellos, concepto extremadamente vago a priori que resulta así más preciso (ejemplo: el teléfono en el cuadro adjunto). En cambio, algunos objetos son más fáciles de asociar a un conjunto dado que otros; en consecuencia, se infiltran en este conjunto, son de la misma composición, aceptables, y por ello incidentalmente vendibles por los explotadores del mercado. Señalaremos provisionalmente ahora que si existe una distancia semántica entre objetos dispares, el conflicto dialéctico entre esta noción y la de yuxtaposición necesaria en un espacio restringido (densidad) debe inducir a una ley de optimización, por vaga que sea, y por tanto a un criterio de clasificación. En el cuadro se observa que el objeto más "extraño" es aquel cuyas distancias semánticas a todos los objetos que le rodean son máximas. (...).

El estudio de matrices de similitud como la que acabamos de ver en la figura precedente es extremadamente fructífero. Entre otras cosas, es posible distribuir los grupos de distancias semánticas modificando la disposición, inicialmente arbitraria, de las filas y columnas. En estas condiciones, los valores hallados, grandes o pequeños, se reagrupan en subdominios", lo que indica al analista la existencia de dimensiones latentes en el universo de objetos presentado a la atención de los encuestados.

Cuando se introducen en el conjunto ya estudiado nuevos objetos de comparación -por ejemplo, reemplazando por otros ciertos elementos ya presentados para no hacer demasiado pesada la tarea del sujeto- cambian las distancias obtenidas entre elementos ya conocidos -cosa, por otra parte, previsible- pero sus valores relativos mantienen proporciones constantes, lo que significa que los nuevos términos de comparación propuestos al universo cognoscitivo del sujeto "contienen" por así decir los términos precedentes, y las incoherencias que se introducen en la clasificación se traducen en una dispersión mayor y dependen de la aparición de nuevos "factores" o dimensiones del subuniverso de objetos estudiados: estas nuevas dimensiones reducirán la dispersión aumentando la riqueza del espacio clasificatorio". (A. Moles, Teoría de los objetos , p. 60-61. Se adjunta como ilustración 3.8 un cuadro construido con el método expuesto.)

Ilustración 3.8. Distancias semánticas

	pan	botella	taza	platillo	mesa	silla	libro	papel	teléfono
pan	-	3,8	3,0	3,2	2,8	5,2	5,2	4,8	5,9
botella	3,8	-	2,8	3,1	2,9	5,2	4,7	5,0	5,1
taza	3,0	2,8	-	1,1	3,6	4,9	4,9	5,1	5,5
platillo	3,2	3,1	1,1	-	3,7	5,1	5,2	5,4	5,5
mesa	2,8	2,9	3,6	3,7	-	1,5	3,9	4,0	3,0

silla	5,2	5,2	4,9	5,1	1,5	-	4,2	4,5	5,0
libro	5,2	4,7	4,9	5,2	3,9	4,2	-	1,1	4,4
papel	4,8	5,0	5,1	5,4	4,0	4,5	1,1	-	4,6
teléfono	5,9	5,1	5,5	5,5	3,0	5,0	4,4	4,6	-

Comentario de A.Moles: "Aquí tenemos un ejemplo medio... Las cifras de distancia que aparecen en el cuadro tienen lógicamente valores decimales [son promedios]. A continuación se ha agrupado el conjunto de objetos procurando reunir en subcuadros los objetos cuyas distancias relativas parecían pequeñas o grandes y modificando su orden de presentación. El hecho de que sea posible llegar a este resultado significa que existen dimensiones latentes en el análisis de objetos." (op. cit.).

Aquí también lo que es válido para los objetos puede ser proyectado y adaptado a otros tipos de mensajes, como lo hemos mostrado hace algún tiempo ("La distancia semántica y el método de matrices de similitud", ponencia en el "Seminario de Elaboración y Capacitación sobre el Análisis de Contenido en la Comunicación Educativa" , SEDECOS-CLEA, Santiago de Chile, 1976).

(La obra completa estará en Biblioweb de Revista Latina de Comunicación Social)

Todos los derechos reservados.

© Raymond Colle, 1999.

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS:

Colle, Raymond (1999): El contenido de los mensajes icónicos (3º). Revista Latina de Comunicación Social, 20.

Recuperado el x de xxxx de 200x de:

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999eag/51col/analim3/aci3.htm>