



Comida para conejos 8. Xilografía, 2010

Las imágenes también enuncian

◆ Dominique de Voghel Lemerrier



Si nos preguntamos si las imágenes son tan significantes como las palabras y pueden formar un discurso, la respuesta es sí: son significantes. Si, para Teun van Dijk,¹ el texto deviene discurso cuando es socialmente desplegado, lo mismo sucede con las imágenes; es el caso de las historietas, las publicidades, los manuales escolares, las revistas, la televisión, las películas, entre otros.

Gunther Kress y Theo van Leeuwen hablan, en el subtítulo de su libro *Reading images: the grammar of visual design*,² de la gramática del diseño visual; usan un término propio del lenguaje verbal. En su prefacio, escriben: “Ambos habíamos trabajado sobre el análisis de los textos verbales y cada vez más sentíamos la necesidad de una mejor comprensión de todas las cosas que van con lo verbal: las expresiones faciales, los ademanes, las imágenes, la música, etc. Esto no solamente porque queríamos analizar la totalidad de los textos en los que estos modos semióticos jugaban un papel vital más que solo la parte verbal, sino también para entender mejor la lengua.

Así como el conocimiento de otros lenguajes puede abrir otras perspectivas sobre la lengua

propia, del mismo modo el conocimiento de otros modos semióticos puede abrir nuevas perspectivas sobre la lengua.”³

En su introducción, acerca del subtítulo “*the grammar of visual design*”, explican que la palabra “gramática” a menudo sugiere la idea de reglas. Kress y Van Leeuwen se enfocan “en la ‘gramática’, en la manera en que estas personas, lugares y cosas representados se combinan en un todo significante. Justo como las gramáticas de las lenguas describen cómo las palabras se combinan en cláusulas, oraciones y textos, así nuestra ‘gramática’ visual describirá la manera en que estas personas, lugares y cosas retratados se combinan en ‘manifestación’ de mayor o menor complejidad y extensión”⁴

¹ Teun van Dijk, *Racismo y análisis crítico de los medios*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1997.

² Gunther Kress y Theo van Leeuwen, *Reading images: the grammar of visual design*, Routledge, Londres, 1998 [1996].

³ *Ibid.*, p. vii.

⁴ *Ibid.*, p. 1.

◆ Profesor e investigador, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), UAEM



Hasta ahora, señalan, el enfoque ha sido en la descripción estética, formal, de las imágenes, a veces con base en la psicología de la percepción, o en descripciones más pragmáticas, por ejemplo, cómo la composición puede usarse para llamar la atención del que ve la imagen sobre una cosa más que otra.

La gramática, siempre formal, generalmente ha sido estudiada sin tener en cuenta al significado. Sin embargo, los lingüistas y la escuela del pensamiento lingüístico en la que se inspiran, en parte ven las formas gramaticales como recursos para codificar interpretaciones de experiencia y formas de (inter)acción social (es el caso de la modalidad, muy útil en el análisis del discurso).

Subrayan que la analogía con la lengua no implica que las estructuras visuales sean como las estructuras lingüísticas; la relación es mucho más general. Las estructuras visuales realizan significados de la misma manera que las lingüísticas, y por ello apuntan hacia diferentes interpretaciones de la experiencia y diferentes formas de interacción social. Los significados aparecidos en la lengua y en la comunicación visual en parte se superponen: ciertas cosas pueden expresarse tanto verbal como visualmente; y en parte divergen: unas cosas pueden “decirse” visualmente, otras solo verbalmente. Pero evidentemente, aun cuando algo puede ser dicho tanto visual como verbalmente, la manera en que será dicho es diferente, recalcan Kress y Van Leeuwen: “Por ejemplo, lo que se expresa en la lengua por medio de la elección

entre diferentes clases de palabras y estructuras semánticas es, en comunicación visual, expresado por medio de la elección entre, por ejemplo, diferentes usos de colores, o diferentes estructuras composicionales”⁵

Los autores nos recuerdan que una gramática lingüística es, por lo general, simplemente una gramática del inglés, del armenio, del swahili, por ejemplo. Otra noción, dicen, menos convencional, sería la de un inventario de elementos y reglas que subyacen a la comunicación verbal específica de cada cultura. Respecto a su “gramática visual”, consideran que es una gramática del diseño visual: se necesita un término que englobe tanto la pintura al óleo como el esquema de una revista, tanto la historieta como el diagrama científico. Subrayan que, en general, se trata de la gramática del diseño visual de culturas “occidentales”, y por ello es un inventario de elementos y reglas subyacentes a una forma específica de una cultura de comunicación visual. Aunque, obviamente, hay variantes culturales y regionales, el diseño visual se ha extendido dondequiera que la cultura occidental domina. Esto significa que no es una gramática universal; el lenguaje visual es culturalmente específico. Kress y Van Leeuwen reconocen que los elementos como “centro”, “margen”, “parte superior” o “inferior”, se usarán en la semiótica visual de cualquier cultura, pero con significados y valores que probablemente difieran de los de las culturas occidentales. Una ilustración de ello es el sentido de la lectura y de la escritura.

⁵ *Ibid.*, p. 2.

Análisis del discurso e imágenes

Así como el discurso verbal, por su acceso relativo, es instrumento de la élite y del poder en general, también lo son las imágenes: una persona que sepa dibujar no siempre tiene acceso a los medios ni a los espacios donde podría presentar su creación y expresarse por medio de ella.

Como dicen Kress y Van Leeuwen, analizar la comunicación visual debería ser una parte importante de las disciplinas críticas. Aunque se enfocan en su libro en el sistema de la comunicación visual más que en sus usos, ven imágenes de todo tipo usadas como medios para el surgimiento de posiciones ideológicas. Escriben: “El creciente proyecto del ‘análisis crítico del discurso’⁶ intenta mostrar cómo los aparentemente neutros, puramente informativos, discursos de los reportes de periódicos, publicaciones de gobierno, reportes de ciencias sociales, etc., pueden de hecho transmitir actitudes ideológicas en igual cantidad que los discursos que editorializan o propagandizan más explícitamente, y cómo la lengua se usa para presentar poder y estatus en la interacción social contemporánea”.⁷ Para ellos, hasta ahora el ACD se ha confinado a textos verbales, o partes verbales de textos, que también recurren a otros modos semióticos para dar a entender su mensaje.

El ACD, dicen Kress y Van Leeuwen, se ha concentrado en textos informativos en detrimento de los tipos de textos considerados de ‘entretenimiento’, como las películas, las series televisivas

o la historieta. El arte debe ser enfocado desde el punto de vista de la crítica social, como han hecho otros, por ejemplo, las escritoras feministas. Consideran que la incursión de lo visual en numerosos terrenos de la comunicación pública donde anteriormente la lengua era la única dominante, es un tema igualmente significativo para el ACD.

Precisan: “Bien sea que entablemos una conversación, produzcamos una publicidad o toquemos una pieza de música, simultáneamente estamos comunicando, haciendo algo a, o para, o con otros, en el aquí y ahora del contexto social (intercambiar noticias con un amigo; persuadir al lector de una revista para que compre algo; entretener a una multitud) y representando algunos aspectos del mundo ‘allá afuera’, que sea en términos concretos o abstractos (el contenido de una película que vimos, las cualidades del producto publicitado, un estado de ánimo o un sentimiento de melancolía o una energía exuberante traída musicalmente)”⁸

Procesos narrativos visuales

Al igual que en la narración y en el discurso, en las imágenes hay *participantes*. Es lo que consideran Kress y Van Leeuwen; usan este término técnico, más precisamente *participantes representados*, en lugar de los “objetos” o “elementos” que ocupan habitualmente las imágenes. Los *participantes representados*, según ellos, son *sujeto de la comunicación*; es la gente, son los lugares y las cosas —incluyendo las abstractas— representados en

⁶ ACD en lo sucesivo. Cabe señalar que hoy en día se nombra de manera general este posicionamiento como “análisis del discurso” (AD), considerado como una disciplina de por sí crítica.

⁷ *Ibid.*, p. 12.

⁸ *Ibid.*, p. 13.

y por la imagen, acerca de los cuales o de lo cual estamos produciendo imágenes. Están dentro de la imagen, dentro del discurso.

Los participantes son llamados “volúmenes” o “masas”, cada uno con su “peso” o “tirón gravitacional”. Los procesos se llaman “vectores”, “tensiones” o “fuerzas dinámicas”. Pero, recalcan Kress y Van Leeuwen, lo relevante a la hora de identificar a los participantes es que esos “volúmenes” son percibidos como entidades distintas sobresalientes en distintos grados por sus tamaños, formas, colores, etcétera.

La segunda manera de identificar a los participantes, señalan los autores, es la de la teoría semiótica funcional de Halliday. El aparato conceptual de esta teoría, dicen, hasta hoy ha sido aplicado solamente en la lengua, que es el sistema semiótico más frecuente y metódicamente analizado; se orienta más hacia las funciones semánticas que hacia las formas de los participantes; usa términos como “actor”, “meta” y “receptor”, más que “volumen” y “masa”.

Sin embargo, los dos enfoques son compatibles. Para explicar su idea, Kress y Van Leeuwen recurren a una imagen titulada *The british used guns*, de un libro de texto de primaria australiano, usada anteriormente por Oakley *et al.* (1985).⁹ La imagen muestra a dos soldados británicos que apuntan sus fusiles hacia unos aborígenes escondidos en una cueva; es un esquema transaccional en el cual los británicos juegan el papel de “actor” (la parte que realiza la acción) y los aborígenes, el de “meta”

Narración	Imágenes
Funciones	Participantes
Agente	Actor
Paciente	Meta/Receptor
Verbo de acción	Vector
Preposiciones locativas	Uso de primero y segundo plano

Cuadro 1. Narración e imágenes

(la parte que es objeto de la acción). Los autores transforman estas relaciones en forma lingüística, pero señalan que esta evolución se hace de todos modos por medios pictóricos. Así lo explican: “Lo que en la lengua es realizado por palabras de la categoría ‘verbos de acción’, en las imágenes es realizado por elementos formalmente definidos como *vectores*. Lo que en la lengua es realizado por preposiciones locativas, es realizado en las imágenes por el contraste entre el primer plano y el segundo plano”.¹⁰

El cuadro 1 muestra ciertas equivalencias de nociones entre la narración verbal y la visual.

Dado que aquí no hablan, los participantes están conectados por un vector, escriben Kress y Van Leeuwen, y son así representados como haciendo algo uno al otro o para el otro; es lo que llaman un patrón narrativo. El vector es el sello distintivo de una proposición visual narrativa. Explican los autores: “Dentro de la imagen, los vectores son constituidos por elementos pintados que forman una línea oblicua, a menudo una muy fuerte línea

⁹ *Ibid.*, p. 48.

¹⁰ *Ibid.*, p. 44.

diagonal [...]. Los vectores pueden ser formados por cuerpos o extremidades o herramientas 'en acción', pero hay otras numerosas maneras de transformar elementos representados en líneas diagonales de acción. Una carretera atravesando el espacio de la imagen, por ejemplo, también es un vector, y el auto circulando en ella es un actor en el proceso de circular".¹¹

Cabe señalar que una mirada o los faros de un coche también pueden ser vectores, porque representan, en el primer caso, el pensamiento del personaje y, en el segundo, una suerte de personificación de la máquina amenazante. Estos elementos de direccionalidad siempre deben figurar si la estructura va a realizar una representación narrativa; líneas conectoras sin un indicador de direccionalidad crean una estructura analítica particular y significan algo como "está conectado con", "está conjunto con" o "se relaciona con".

Dicen Kress y Van Leeuwen que el participante (persona u objeto) desde el cual emana el vector tiene el rol de *actor* (equiparable con el rol narrativo de "agente" de Brémond,¹² inspirado en Propp), y que el participante hacia el cual apunta el vector tiene el rol de *meta* (el "paciente", según Brémond); esto sucede dentro de una estructura que se llama *transacción*, como algo hecho por un actor a una meta: "En las imágenes, [actor y meta] son a menudo también los participantes más prominentes, por el tamaño, lugar en la

composición, contraste con el fondo, saturación o claridad de color, nitidez de enfoque, y por la 'prominencia psicológica' que ciertos participantes tienen para los observadores".¹³

Kress y Van Leeuwen aclaran: "Nuestro uso de estos términos no implica que las imágenes trabajan de la misma manera que la lengua, solamente que saben 'decir' [algunas de] las mismas cosas que la lengua —*de muy diferentes maneras*: lo que en la lengua se realiza por medio de configuraciones sintácticas de ciertas clases de nombres y ciertas clases de verbos, en la imágenes se realiza, se hace perceptible y comunicable, por medio de la relación vectorial entre volúmenes".¹⁴

En las historietas, dicen los autores, observamos un tipo específico de vector: un saliente afilado para los balones de diálogo y un "rosario" para los de pensamiento, que conectan a los participantes con su habla o su pensamiento. La punta del saliente afilado y el eslabón más pequeño del rosario van cerca de la cabeza del participante, lugar donde, literalmente, nacen. Estos procesos conectan un ser animado con un "contenido": en el caso de burbujas de pensamiento y figuras similares (pueden ser balones de contorno ondulado sin saliente), es el contenido de un proceso mental interior (pensamiento, temor, etcétera), y en el caso de un balón de habla, es el contenido del habla.

Estas prominencias han sido también procesos de habla en el arte cristiano medieval, donde con-

¹¹ *Ibid.*, p. 57.

¹² Claude Brémond, *Logique du récit*, Éditions du Seuil, París, 1973, p. 139.

¹³ *Ibid.*, p. 61.

¹⁴ *Ibid.*, p. 48.



sisten en una pequeña cinta sobre la cual se despliegan las palabras del personaje representado; es el *filactero*.¹⁵

Interacción en la comunicación visual

Así como en el discurso verbal (oral o escrito) hay una relación entre un enunciante y un enunciatario, en la comunicación visual también hay interacción. Para Kress y Van Leeuwen, las imágenes involucran a dos tipos de participantes: los *participantes representados*, figurados en ellas, y los *participantes interactivos*, la gente que se comunica entre sí *por medio de* ellas, es decir, el productor y el observador. Además, hay tres tipos de relaciones:

a) las relaciones entre participantes representados, dentro de las imágenes, es decir, dentro de la narración. En el caso de la historieta, pertenecen a la ficción; en las publicidades y los manuales escolares, su relación es producto de la intención del hacedor de imagen (imagen-imagen);

b) las relaciones que se dan entre participantes representados y los interactivos (imagen-exterior), en el sentido de las actitudes de los participantes interactivos hacia los representados. Sin embargo, se puede considerar también el sentido inverso, cuando los representados, por medio de una actitud, interpelan a los interactivos; es el caso de la célebre imagen "*I want you*";

c) el tercer tipo de relaciones es entre los participantes interactivos; es todo lo que *hacemos* por medio de imágenes.

Esta interacción puede ser directa e inmediata, dicen los autores: productor y observador interactúan, por ejemplo, para intercambiar fotos que acaban de tomarse o un croquis para llegar a una casa. Pero en la mayoría de los casos, no hay involucramiento directo e inmediato; el productor está ausente para el observador, y viceversa. Para una fotografía en una revista, por ejemplo, es difícil saber quién es el productor. De manera similar, los productores no pueden conocer a sus observadores; deben crearse una imagen mental de ellos y de la manera en que estos darán sentido a sus imágenes.

Dar sentido a imágenes

Dar sentido a imágenes es algo que hacemos de modo menos natural que darlo a palabras; la lengua que hablamos, que es —en sentido inaugural en el niño que aprende a hablar y también en sentido primordial en los seres humanos— el primer modo de representarnos el mundo; es por ello que enunciar e interpretar se hace por lo general por medio de las palabras. Sin embargo, recordemos que antes de expresarnos con palabras aprendimos a nombrar personas, animales y objetos, a representarnos el mundo, con la ayuda de las imágenes de nuestros libros coloridos. No cabe duda que, desde luego con medios menos significativos que las palabras, las imágenes también enuncian.

¹⁵ Traducción libre del autor, de *phylactère*.