

ICONOS NARRATIVOS Y NARRACIONES ICONICAS: LA ESTRUCTURACION DEL RELATO A PARTIR DE LA IMAGEN

PEDRO GÓMEZ

(TI)- Imagen narrativa; (TE)- Relatos audiovisuales, narración con imágenes, narración icónica.

El icono nos muestra la realidad simplificada. En el acto de la representación se han seleccionado ciertos rasgos del objeto y se han obviado otros. Es posible conseguir una abstracción formal suficiente para que el objeto sea reconocido por todos, e incluso para que la significación de ese objeto sea la misma para todos los observadores del texto (o al menos para todos los que comparten un código tácito). Entonces, los signos pueden formar configuraciones estables que en los casos más complejos adquieren la categoría plena de relatos, historias hiperbreves de rápida asimilación con valor eminentemente persuasivo. Es el elemento persuasivo lo que más parece justificar este pseudolenguaje que utiliza como falso sema el pictograma, pero cuyo repertorio de signos es en realidad ilimitado. También su función persuasiva explica la ausencia de elementos ornamentales, centrando toda su fuerza discursiva en la rápida identificación de los conceptos.

El icono, como representación inventada por el Hombre, parece surgir a partir de una doble necesidad estética y semántica. Se ha especulado mucho en relación al valor connotativo de las primeras representaciones encontradas (las pinturas rupestres y el arte paleolítico en general, cuyo momento más importante se sitúa en el período Magdaleniense, hace unos 17.000 años). Se les ha atribuido una significación proto-religiosa según la cual el artista, miembro de la tribu especialmente dotado para el manejo de las técnicas representativas, se encarga de visualizar los deseos/anhelos del inconsciente colectivo (HARRIS, 1993).

Existe un primer esfuerzo destinado a lograr que el referente sea identificable en la representación. En ese nivel de realidad, la representación no parece exceder la definición de Moles sobre el Arte, en tanto que modo de imitación de la naturaleza. En las pinturas rupestres, los "tipos" -modelos interiorizados y estabilizados que al ser confrontados con el producto de la percepción se encuentran como elemento de base del proceso cognitivo (GRUPO μ 1993)- eran previsiblemente igual de identificables para los coetáneos al constructor del mensaje, como lo son hoy para el hombre moderno.

Sin embargo, el valor connotativo presenta desemejanzas que necesariamente se amplían con el tiempo. Esto es algo de sentido común. La connotación actúa desde la esfera de lo individual, donde el tamiz de la propia experiencia perceptora impone sus restricciones. El bisonte no puede representar lo mismo para el hombre de hoy, que lo que significaba para el cavernícola de la prehistoria. Sujetos que comparten experiencias perceptivas similares, tienden a interpretar la realidad bajo unos parámetros afines, aún cuando luego puedan existir singularidades en la apreciación.

A medida que nos distanciamos por la línea del tiempo, esas experiencias, ese mundo externo, cambia, se transforma... La Weltanschauung del hombre de hoy poca relación guarda en esa diacronía con la del hombre primitivo. Basta analizar por encima unas cuantas muestras del Arte Prehistórico, para comprobar que muchos de los elementos representados en él, exceden la parcela de lo individual convirtiéndose en "semas". Tras un primer nivel representativo basado en la mera descripción, donde el sujeto reconoce el objeto, se da por tanto un segundo nivel, en el que se relacionan sujeto y objeto (u objetos entre sí) con un fin añadido: mostrar sucesos, es decir, acciones. De algún modo el verbo (no en su

mera acepción de "palabra" sino en cuanto que acción), queda representado antes mediante el icono que mediante el signo no icónico.

Las funciones de la narración icónica

El paso de la narración icónica con imágenes secuenciales fijas a la narración icónica con movimiento, no se dará como sabemos, hasta la aparición del cine y en un sentido más estricto, hasta la llegada de las primeras películas propiamente narrativas o con historia, aquellas en las que se ofrece al espectador la presentación contextualizadora de una situación, el desarrollo progresivo de un conflicto y su resolución. Tal vez *El regador regado* de Lumière (GUTIERREZ-ESPADA, 1979) sea la primera cinta de estas características.

Sin embargo, en las pinturas rupestres y no digamos ya en la escritura jeroglífica o en los enroscados Románicos, se puede intuir una cierta intencionalidad de carácter ideológico sobre la narración misma, tradicionalmente solapada bajo el aspecto de una didáctica, que no es en sí misma sino aleccionadora sobre las creencias, usos y costumbres, sobre los valores, en suma, de una sociedad. Descripción, narración y tesis (BAL, 1995) aparecen con frecuencia de la mano en la intencionalidad del discurso icónico desde sus orígenes, tal y como lo hacen en el texto escrito.

El paso de la descripción a la narración parece obtenerse por síntesis de los elementos informativos y descriptivos del icono. A la necesidad de dar detalles sobre el objeto, le sigue la necesidad de contar

acerca de sus características o potencialidades temporales, lo que el objeto mismo es "en el tiempo" y no sólo "en el espacio". De algún modo esto sirve para establecer, confirmar, desmentir o inducir a pautas de comportamiento, para movilizar al hombre en su permanente lucha con la naturaleza, la supra-naturaleza (¿Dios?) y el propio Hombre. "Hombres cazando animales" es un principio de narración, pero antes que eso es un paradigma, una ejemplificación sobre lo que se hace y sobre cómo se hace y naturalmente implica un antes y un después (CHATMAN, 1990; pág 28). La imitación del hecho persigue su mitificación y por tanto induce a su imitación: directriz ideológica, tesis...

Las pinturas rupestres dan alguna información sobre las características físicas del objeto de deseo (el animal), tal vez también sobre el modo de obtenerlo (cazarlo) o al menos sobre la necesidad de hacerlo. Y de la línea descriptivo-narrativa se avanza hasta la invitación a la realización del acto. Aún la brevedad y concisión de los "términos" empleados, sólo permite hablar de una intencionalidad afirmativa o como mucho desiderativa o exhortativa, si bien esto último es más discutible.

El arte sacro de la edad media va a enriquecer considerablemente el patrimonio de la narración icónica, profundizando ampliamente en sus posibilidades ideológicas. Junto a la información de lo que sucedió o pudo haber sucedido, se muestra lo que sucederá. Nos referimos a los múltiples ejemplos de frescos en los que se "advier-te" al lector de imágenes de que al final de la vida hay un Juicio Final. Aún no puede hablarse en nuestra opinión de una homo-

logía plena entre el texto icónico y el texto escrito de intención condicional, aunque puede que sí de una relación profunda entre la estructura del texto y sus partes, de un modo semejante al sugerido por Barthes entre la estructura de la frase y la del texto total (compuesto de diversas frases).

En efecto, las imágenes manifiestan sucesos e incluso conexión entre sucesos (una cierta sintaxis) del tipo

"Si X, entonces Y"

El primer término no siempre aparece, salvo cuando el segundo término implica la recompensa. Tal vez la propia noción de pecado dificulta su representación en el lugar sagrado, en el que se prefiere abundar casi siempre sobre los detalles del castigo, antes que en la mera descripción del pecado que como mucho se sugiere (sólo algunos maestros como El Bosco se arriesgan a la plasmación del detalle).

El texto icónico complementa el texto verbal expresado a través de la liturgia, donde el receptor es instruido sobre la identidad de los personajes representados, es decir, recibe la capacitación necesaria para el aprovechamiento del texto. De este modo el texto refuerza y ancla el sentido de lo expresado oralmente.

Narración de hechos sí, pero aún son escasos los ejemplos en los que se llega a alcanzar una cohesión plena entre la selección de sucesos (ARISTOTELES, 1970) y la invitación a desarrollar esquemas de pensamiento conducentes a lograr en el individuo algún tipo de deducción lógica que dirija su pensamiento y por qué no sus actos. En la propia expresión del castigo, la falta frecuente del primer término ("Si X") expresada en términos enteramente icóni-

cos, invita a complementar la imagen con el uso de la palabra, de forma que se percibe la narración, pero no así la intención de lo narrado a no ser en sus aspectos más coercitivos (como amenaza).

Las ilustraciones de los libros en los códices miniados y en toda la tradición posterior hasta nuestro siglo, parece otorgar al texto icónico una funcionalidad parecida: reforzar el valor de las palabras, aunque en la literatura se trata más de una amplificación del texto escrito, de una manera de resaltar los detalles o claves de la narración, mientras que en el arte religioso se percibe con mucha más claridad la necesidad de influir en las mentes, amén de que resulte fácil en cualquier narración sobreentender una cierta intención del autor encaminada a lograr un cierto desequilibrio emocional que es la base de la estructura del relato y que bien puede tomarse como ideologizante o determinadora de conductas.

Entender el icono como un instrumento de persuasión a través del relato, no tiene mayor sentido que entenderlo en sí mismo como elemento de persuasión al margen de la narratividad. Queremos decir que muchas de las potencialidades retóricas de los iconos han estado en su mera representación antes que en su capacidad para relatar. La retórica como área de conocimientos entregada al estudio del discurso persuasivo (MORTARA GARAVELLI, B; 1991) ha estudiado ampliamente estos aspectos. Podemos encontrar repeticiones, hipérbolos y si se quiere hasta metáforas, metonimias y sinédoques, entre otras incontables figuras.

Incluso representaciones de naturaleza secuencial con imágenes fijas, como la

mayor parte de los retablos donde la narrativa salta a la vista, adolecen de detalles meramente decorativos en detrimento de una narrativa en la que se aprecie una intencionalidad formal de orden lógica, es decir, relaciones causa-efecto en el devenir de las acciones. En muchos casos, como el Retablo de la Venida del Espíritu Santo en la Seo de Manresa (hacia 1394), de Pedro Serra (excepto la predela, que es de Luis Borrás, 1411), en el que se "narran" varios momentos de la vida de J.C., sigue estando presente el interés pedagógico de ilustrar con imágenes hechos y personajes que han sido previamente explicados con palabras, pero se aprecia una pérdida del dominio de la persuasión en beneficio de la descripción y de la narración y no por falta de instrumentación retórica, si asumimos de partida que la representación de una paloma es ya en sí un tropo ciertamente elaborado (a la vez metáfora, metonimia y sinécdoque). En todo caso la "ejemplificación" de lo narrado vuelve a jugar un papel fundamental.

Con las tres revoluciones industriales (más concretamente con las revoluciones derivadas del proceso industrializador), la gran masa social adquiere progresivamente mayores niveles competenciales con respecto a la lectura de imágenes, pero aún más con respecto a su capacidad lingüística. Pensemos que las tasas de analfabetismo se reducen drásticamente en estas sociedades desarrolladas y esto en principio podría llevarnos a considerar que ya no es tan necesario "contar" a través de imágenes, lo que puede expresarse con el uso de palabras: si la palabra escrita es asequible al gran público, parece lógico que

no sea necesario potenciar ya la narratividad del icono.

La progresiva desaparición de las ilustraciones en los textos narrativos a lo largo del siglo XX, parece corroborar esta tendencia, mientras que el espectacular desarrollo técnico de la imagen sugiere justo lo contrario. Texto escrito y texto icónico parecen separarse o avanzar por caminos distintos y sin embargo utilizando a menudo estrategias discursivas coincidentes.

Tiene lugar este hecho a la vez que la búsqueda de nuevas soluciones artísticas de naturaleza no figurativa, impulsadas sobre todo a principios de este siglo con las "vanguardias" y con el desarrollo pleno de una nueva forma de expresión popular, el cartel, que monopoliza una buena parte del espacio figurativo que ha dejado libre la pintura en su desviación al abstracto.

En el cartel se obtiene una síntesis curiosa entre imágenes y palabras y se trabaja incluso en un plano hasta cierto punto novedoso, como es "la imagen de la palabra", a través de sus caracteres, cuya variedad se extensifica. Letra inglesa, letra gótica, latina, etc... inducen en combinación con las imágenes, a configuraciones muy concretas "del sentir" y "del percibir". Un puño rojo, así como con fuerza un arma, con una bandera republicana en la base (por mencionar un clásico del cartelismo español, obra de Josep Renau), en la que puede leerse un texto en tres frases (una para cada color de la bandera), en caracteres similares a los de los cajones de embalaje de una fábrica, juega a despertar conciencias adormecidas en el deshumanizado contexto industrial. Una vez más, la retórica como base del discurso.

En esa dimensión de impacto basado en el instante, donde el ojo apenas recorre el plano de la imagen sino de un modo fugaz, surge desde una concepción más utilitarista y menos ideológica (aunque ideológica a fin de cuentas), el icono moderno, que empieza siendo eminentemente expresivo, para evolucionar como veremos hacia su propia narratividad.

Del icono cotidiano al icono virtual

En nuestra opinión la recuperación de iconos de rasgos simples, con pocos elementos estructurales y formales (VILLAFañE, J & MINGUEZ, N; 1996), surge a partir de una limitación esencial: poco tiempo para la lectura. El mundo vive desde hace décadas instalado en la segmentación. Proliferan los discursos segmentados (en el audiovisual y especialmente en el medio televisivo podemos apreciarlo a ambos lados de la enunciación, en la velocidad de los planos y en el fenómeno zapping), los espectáculos segmentados (conciertos pop, spots, puestas en escenas teatrales de cuadros rápidos), las lecturas segmentadas (publicaciones que basan sus contenidos en textos múltiples y breves, el relato hiperbreve...) e incluso el ordenador nos induce de algún modo a ese fraccionamiento sistemático y a veces esquizoide (GONZALEZ REQUENA, 1988) del discurso con el uso de hipervínculos en los que desde el propio texto se accede a otros textos, incluso de diferente naturaleza (sonoros, visuales...).

Quizá el Hombre de finales del siglo XX valora como nunca su tiempo, que se ha



convertido en un bien más escaso y limitado que nunca o al menos esa parece ser la percepción generalizada. A priori, dicha escasez de tiempo podría beneficiar la proliferación de imágenes no narrativas, pero sí intensas y sorprendentes, por ser el tiempo el elemento clave del relato en cuanto que la incardinación de sucesos se efectúa necesariamente a través de una línea temporal.

La aparición del automóvil determina la necesidad de un lenguaje de signos que pueda ser leído y comprendido de forma casi instantánea. Dicha necesidad se hace mayor a medida que las máquinas ganan en velocidad. La palabra no parece un buen vehículo para lograr esa instantaneidad, salvo en la designación de espacios geográficos (poblaciones, territorios, acci-

dentes geográficos, etc...). Advertencias de tipo "prohibido girar a la izquierda", "peligro, incorporación a la derecha" o "recomendado el uso de cadenas", se perciben mejor y más rápidamente empleando elementos visuales que integren la totalidad de la información sin recurrir a la utilización de palabras.

Las señales de tráfico constituyen un lenguaje de signos ampliamente estudiado, que emplea elementos de naturaleza convencional (triángulos para significar "peligro", discos de borde rojo para significar "prohibición", discos de fondo azul para significar "obligación", etc...), junto a otros de naturaleza icónica, normalmente los sujetos y objetos de la acción. En estos casos los rasgos estructurales son extremadamente sencillos e identificables, al objeto de facilitar la decodificación y evitar en lo posible la polisemia o la ambigüedad. La brevedad es necesaria también como un efecto recíproco a la velocidad: hay que comprender rápido para poder reaccionar rápido, sin dilaciones, instintivamente, sin reflexión. Estos iconos modernos guían nuestra conducta dejándonos muy escaso margen para la reflexión. Aceptable y natural, tratándose de una actividad (la conducción) en la que el peligro está siempre presente y la seguridad parece que lo justifica todo.

Pero observemos que dichos iconos han escapado de su entorno original y pretenden escapar de su nicho referencial para aludir a nuevos contextos. Un disco de borde rojo, tachado con una línea oblicua y del mismo color, en cuyo interior aparecen esquemáticamente representados una copa y un automóvil, parecen indicarnos

sin riesgo de polisemia o de ruido que "si bebas, no conduzcas". El hombre primitivo no reconocería por cierto ninguno de los elementos representados y mucho menos deduciría ningún tipo de consecuencia a partir de tal icono (de partida, en los dos objetos principales aquí representados -el coche y la copa-, una falta de referente).

La Narrativa General y la Audiovisual en concreto, nos recuerda que toda narración se basa en un planteamiento, una confrontación y un desenlace (FIELD, 1996). El icono que acabamos de describir es en este sentido poco narrativo, y se acerca más a una proposición de orden lógico del tipo

Si X, entonces no Y

Pero pensemos en este otro. Un disco rojo en cuyo centro distinguimos una línea gruesa blanca y a continuación una calavera. La lectura parece sencilla y es igualmente esquemática. La señal de prohibido el paso ha sido "robada" del código de circulación automovilístico. La calavera parece abocarnos a un único significado: la muerte. El texto es: "prohibido el paso, peligro de muerte". Nadie leería (en nuestra sociedad) ese texto como "prohibido el paso, peligro de adelgazamiento" o "prohibido el paso a los esqueletos".

A veces estos iconos se enfatizan con caracteres del lenguaje escrito, como los signos de admiración. Los semas "prohibición" "paso" "muerte", bajo esta sintaxis sí alcanzan una configuración plenamente narrativa, del tipo

No pases porque morirás (o puedes morir)
Acto I: el sujeto es advertido de que no debe pasar; Acto II: el sujeto pasará o no

pasará; Acto III: Si pasa puede morir. Una historia hiperbreve de lectura ultrarápida. Y a la vez, desde el punto de vista lingüístico, dos proposiciones (negativa la primera, afirmativa la segunda) unidas por un nexo explicativo o si se prefiere causal (pasar será la causa de tu muerte) o final (te decimos que no pases para que no mueras)... Otro ejemplo aún más cotidiano. Un disco con borde rojo, línea oblicua roja, fondo azul y bajo el mismo, un automóvil con la parte superior levantada por el tiro de una grúa. Nuevamente el código de la circulación nos dice lo que no hay que hacer (estacionar) y un segundo segmento del texto nos advierte de las consecuencias. Narración y tesis, nuevamente hermanadas.

Pero en cierta medida, los discos de borde rojo, los triángulos de borde rojo, los discos de fondo azul... tomados del rudimentario código de la circulación pueden considerarse un sistema de signos semejante al empleado en el lenguaje escrito, en cuanto a que tomados como unidad, no presentan analogía alguna con el referente sino que suponen una convención aceptada. Son ideogramas, expresan conceptos, no se traducen en fonemas concretos pero sí tienen un significado potencialmente unívoco. Los otros, la calavera, el automóvil, etc... si forman parte de un repertorio enmarcable en un nivel de iconicidad con semejanzas estructurales respecto al referente al que designan.

Pero, ¿resulta posible a partir de estos últimos narrar algo? Un aspa sobre el logotipo de la minusvalía junto a una calavera, puede indicarnos que ese camino no es adecuado para personas con minusvalía, hasta el punto de arriesgar seriamente sus



vidas si decidieran optar por él. Casos como éste, de laboratorio, no son nada frecuentes de encontrar en la vida cotidiana. De hecho nosotros no hemos encontrado ningún ejemplo que podamos analizar en estas páginas. El supuesto aquí planteado es de naturaleza hipotética y sólo sirve para plantearnos su posibilidad, no su realidad.

Cuando se trata de narrar por medio de iconos el empleo de elementos abstractos, casi siempre prestamos de otros códigos, resulta casi inevitable. Unas veces son grafías de la escritura, como la admiración o la interrogación, otras del código automovilístico, como los triángulos y los discos. La articulación del relato o de estructuras lingüísticas complejas sólo parece indicado como sustituto del lenguaje lecto-escrito en situaciones muy concretas. Por ejemplo, cuando la expresión reúne varios términos y todos deben identificarse a la vez (o en un lapso breve), sin esfuerzo y sin riesgo de polisemia.

La red también está sembrada de iconos que guían e iluminan nuestros pasos como



lo hacen los carteles de los grandes almacenes. La contribución del mundo informático a la expresión audiovisual es definitiva en ese sentido, como lo desarrolla otro de los artículos de este número.

Final

Los signos icónicos de naturaleza informativa proliferan en los lugares públicos, las oficinas, etc... donde ya nadie se confunde (salvo dolo) al traspasar una puerta en la que hay dibujado un bolso de mujer o un bastón/paraguas de caballero. Nuevas restricciones son expresadas de un modo sencillo con iconos que no necesitan recurrir a términos no icónicos (aunque a veces lo hagan) para expresar ruego, mandato o simplemente para informar de algo.

Sin embargo, salvo en las tiras mudas de los periódicos o en el comic sin texto (cuya iconicidad es alta), aún no hemos llegado a una fluidez en la lectura de imágenes pictográficas adecuada para desarrollar textos narrativos de percepción instantánea, a partir sólo de iconos. Y aunque la posibilidad de hacerlo es evidente, aún se tiende a recurrir a signos de naturaleza convencional tomados de otros códigos, para completar la información. En unos casos entre los semas, elementos portadores del significado (verbo prohibir, peligro, etc...), en otros entre los nexos que articulan los diferentes términos, suele darse casi siempre un elemento de naturaleza extraicónica llamado a actuar como fijador del significado o con alguna otra función.

BIBLIOGRAFIA

- ARISTOTELES. (1970) *El arte poética*. Espasa Calpe (cuarta edición). Madrid.
- BAL, M. (1995) *Teoría de la Narrativa (Una introducción a la Narratología)*. Cátedra. Madrid.
- BARTHES, R. (1980) *Mitologías. Siglo XXI*. Madrid.
- BENJAMIN, W. (1979) *El narrador*. Tecnos. Madrid.
- CARMONA, R. (1996) *Cómo se comenta un texto filmico. (tercera edición)* Cátedra, signo e imagen. Madrid.
- CHATMAN, S. (1990) *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus Humanidades. Madrid.
- GONZALEZ REQUENA, J. (1990) *El discurso televisivo*. Cátedra. Madrid.
- GRUPO M (1993) *Tratado del signo visual*. Cátedra, signo e imagen. Madrid.
- GUTIERREZ ESPADA, L (1979) *Historia de los medios audiovisuales (1838-1926)*. Pirámide. Madrid.
- GUTIERREZ ESPADA, L (1980) *Historia de los medios audiovisuales (desde 1926) Cine y fotografía*. Pirámide. Madrid.
- GUTIERREZ ESPADA, L (1982) *Historia de los medios audiovisuales (desde 1926) Radio y televisión*. Pirámide. Madrid.
- HARRIS, M. (1985) *Jefes, cabecillas, abusones*. Alianza. Madrid.
- HARRIS, M (1986) *Caníbales y reyes*. Salvat. Barcelona.
- MORTARA GARAVELLI, B. (1991) *Manual de retórica. Segunda edición*. Cátedra. Madrid.
- PERKINS, V. (1990) *El lenguaje del cine. (3ª edición)* Fundamentos. Madrid.
- VILLAFañE, J & MINGUEZ, N. (1996) *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide. Madrid.