

Isabel Mellén Rodríguez

# Significado, corporalidad y metáfora. Elementos para una teoría del sentido de las imágenes

Director/es

García Varas, Ana María

<http://zaguan.unizar.es/collection/Tesis>

© Universidad de Zaragoza  
Servicio de Publicaciones

ISSN 2254-7606

Tesis Doctoral

SIGNIFICADO, CORPORALIDAD Y METÁFORA.  
ELEMENTOS PARA UNA TEORÍA DEL SENTIDO  
DE LAS IMÁGENES

Autor

Isabel Mellén Rodríguez

Director/es

García Varas, Ana María

**UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA**  
**Escuela de Doctorado**

Programa de Doctorado en Filosofía

2023



## Tesis Doctoral

Significado, corporalidad y metáfora.  
Elementos para una teoría del sentido de las  
imágenes

Autora

Isabel Mellén Rodríguez

Directora

Ana García Varas

Facultad de Filosofía y Letras  
2022



# Índice

Índice de imágenes.....	7
Agradecimientos .....	13
0- Introducción .....	15
0.1. Presentación .....	15
0.2. Objetivos e hipótesis de trabajo .....	17
0.3. Estructura de la investigación .....	21
0.4. Marco teórico .....	28
0.4.1. Las teorías del <i>embodiment</i> .....	28
0.4.2. La fenomenología y el enactivismo.....	31
0.4.3. La teoría de la metáfora conceptual .....	36
0.5. Nota sobre las ediciones y traducciones consultadas.....	40
1- El cuerpo en relación con las imágenes .....	41
1.1. Introducción .....	41
1.2. La mente corporizada .....	42
1.3. El funcionamiento de la mente corporizada .....	48
1.4. El papel del sistema sensomotor en la visión .....	54
1.5. La consciencia del propio cuerpo a través de la percepción visual.....	57
1.6. El yo que observa las imágenes .....	61
1.7. La objetualidad de las imágenes en relación con el cuerpo.....	63
1.8. La <i>affordance</i> de los dispositivos visuales .....	70
1.9. Conclusiones.....	74
2- La experiencia como fundamento del significado en las imágenes.....	77
2.1. Introducción .....	77
2.2. Las propiedades de las imágenes .....	78
2.3. La experiencia icónica.....	86

2.4. La línea como unidad significativa básica .....	92
2.5. El origen del significado en las imágenes.....	103
2.6. El entorno significativo .....	109
2.7. Conclusiones .....	115
3- La intersubjetividad de las imágenes .....	117
3.1. Introducción .....	117
3.2. La experiencia de la intersubjetividad .....	118
3.3. La persona artífice en la construcción del significado .....	127
3.4. La cultura como marco para el significado .....	137
3.5. Las imágenes en el tiempo y en el espacio .....	142
3.6. Conclusiones .....	146
4- La identificación del referente de la representación .....	149
4.1. Introducción .....	149
4.2. Las relaciones de las imágenes con el mundo .....	150
4.3. La semejanza en las imágenes .....	159
4.4. La identificación del referente .....	168
4.5. Los procesos de categorización para la identificación del referente .....	171
4.6. Conclusiones .....	182
5- Los mecanismos de la empatía y la simulación en la comprensión de las imágenes .....	185
5.1. Introducción .....	185
5.2. La importancia de las emociones para la construcción del significado en las imágenes .....	186
5.3. La empatía con las imágenes .....	199
5.4. El mecanismo de la simulación corporizada .....	206
5.5. La conceptualización a través de la simulación .....	220
5.6. Conclusiones .....	225
6- La creación de conceptos visuales a través de la lógica metafórica .....	227
6.1. Introducción .....	227



6.2. La conceptualización a través de las imágenes.....	228
6.3. Los esquemas gráficos .....	237
6.4. La lógica de la metáfora conceptual .....	249
6.5. Las metáforas primarias y complejas.....	260
6.6. Tipos de metáforas complejas .....	266
6.7. La metonimia conceptual .....	274
6.8. La metáfora multimodal .....	278
6. 9. Conclusiones.....	282
7- Imágenes, entorno cultural y acción.....	285
7.1. Introducción .....	285
7.2. La construcción de un entorno simbólico a través de las imágenes .....	286
7.3. La integración de las metáforas visuales en los sistemas cognitivos .....	291
7.4. Metáfora visual y acción .....	302
7.5. Conclusiones .....	312
8- Conclusiones .....	313
9- Bibliografía .....	319



# Índice de imágenes

Fig. 1. Escena de Red Matter, manipulación de una llave giratoria, Vertical Robot, 2018.....	43
Fig. 2. Escena de Red Matter, recogiendo una tarjeta con las instrucciones, Vertical Robot, 2018. .....	46
Fig. 3. Escena de Red Matter, trayectoria de un desplazamiento mediante un salto, Vertical Robot, 2018.....	61
Fig. 4. Venus capitolina, copia romana de un original de Praxíteles (s. IV a. C.), Museos Capitolinos, inv. MC0409. ....	65
Fig. 5. Andy Warhol, Billo Box, Museum of Modern Art, Nueva York, 1964.....	66
Fig. 6. René Magritte, La trahison des images, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, 1929.....	79
Fig. 7. Hildegard von Bingen. Liber Scivias, miniatura de la tercera visión (Parte 1), siglo XII....	84
Fig. 8. Pinturas rupestres con manos en negativo, Sitio arqueológico de Cueva de las Manos, Patagonia, Argentina, c. 8000 AP. ....	85
Fig. 9. Taza con la imagen de la Gioconda de Leonardo Da Vinci, a la venta en Amazon.....	94
Fig. 10. Georges de La Tour, San José Carpintero, Museo del Louvre, París, c. 1642. ....	96
Fig. 11. Piet Mondrian, Composition, The Met Fifth Avenue, 1921.....	99
Fig. 12. Pinturas rupestres en las Peñas de Cabrera, Málaga, 4000 BP. ....	100
Fig. 13. Richard Long, A line made by walking, fotografía, Inglaterra, 1967.....	104
Fig. 14. Canecillo con escena de coito, Colegiata de San Pedro de Cervatos, Cantabria, siglo XII. .....	119
Fig. 15. Marcel Duchamp, L.H.O.O.Q., Centre Pompidou, París, 1930. ....	126
Fig. 16. Pareja de "exhibicionistas" en la iglesia de Nuestra Señora de la Natividad de Añua, Álava, siglo XIII. ....	128
Fig. 17. Dama de Brassempouy, Museo de Saint-Germain-en-Laye, París, c. 25.000 BP. ....	130
Fig. 18. Canecillo con escena de coito entre una mujer y un clérigo, iglesia de Santa María de Uncastillo, Zaragoza, siglo XII. ....	132
Fig. 19. Santísimo Cristo de la Cepa, Museo Diocesano y Catedralicio de Valladolid, siglo XV.	133
Fig. 20. Walt Disney, Ub Iwerks, Fotograma de Plane Crazy, 1928.....	150

Fig. 21. Ratón armado, Miniatura de un libro de Horas, British Library, Harley MS 6563, 74r, c. 1320.....	152
Fig. 22. Robert Smithson, Spiral Jetty, Utah, 1970.....	154
Fig. 23. Richard Long, Small White Pebble Circles, Londres, Tate Modern, 1987.....	154
Fig. 24. Imágenes de Mickey y Minnie, Stuart Little, Ratatouille y Speedy Gonzáles. ....	156
Fig. 25. Masaccio, Trinidad, Iglesia de Santa María Novella, Florencia, c. 1425. ....	162
Fig. 26. Viñeta de Mr. Slicker and the Egg Robbers, 1930. ....	164
Fig. 27. Tom Curtis, Imagen tomada de la cuenta de Instagram "Things I have drawn", 2021.....	167
Fig. 28. Lapita luchando con un centauro, metopa sur del Partenón, s. V a. C. ....	179
Fig. 29. Centauros de la película "Fantasía 2000", Walt Disney Pictures, 1999.....	180
Fig. 30. Icono de Smiley.....	187
Fig. 31. Vasija hallada en la antigua ciudad de Karkamış, Museo Arqueológico de Gaziantep, 3700BP. ....	188
Fig. 32. Diego de Velázquez, Venus del espejo, National Gallery, Londres, 1599-1660. ....	206
Fig. 33. Detalle de los destrozos ocasionados por Mary Richardson en 1914. ....	207
Fig. 34. Francisco de Goya, Los desastres de la guerra, nº 33, 1810-1815. ....	217
Fig. 35. Tiziano, La Venus de Urbino, Florencia, Galería Uffizi, 1538. ....	219
Fig. 36. Lucio Fontana, Concetto spaziale, Attese, 1966.....	224
Fig. 37. Otto Vaenius, Amorum emblemata, "Amour par tout, tout par amour", Antverpiae, 1607, pp. 34-35, Bryn Mawr College Library Special Collections. ....	229
Fig. 38. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 33, Amberes, 1608. ....	237
Fig. 39. Pere Borrell del Caso, Huyendo de la crítica, Colección Banco de España, 1874.....	241
Fig. 40. Carlo Crivelli, Virgen con el Niño, Nueva York, Metropolitan Museum of Art, c. 1480. ....	242
Fig. 41. Detalle de una mosca en la obra: Carlo Crivelli, Virgen con el Niño, Nueva York, Metropolitan Museum of Art, c. 1480. ....	243
Fig. 42. Esquemas gráficos tomados de la obra "The Body in the Mind", p. 23 y p. 32.....	247
Fig. 43. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 2, Amberes, 1608. ....	252
Fig. 44. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 49, Amberes, 1608. ....	255
Fig. 45. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 52, Amberes, 1608. ....	256
Fig. 46. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 89, Amberes, 1608. ....	258
Fig. 47. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 6, Amberes, 1608. ....	259
Fig. 48. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 47, Amberes, 1608. ....	259
Fig. 49. Otto Vaenius, Amorum emblemata, emblema 2, Amberes, 1608. ....	262

Fig. 50. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 9, Amberes, 1608. ....	263
Fig. 51. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 31, Amberes, 1608. ....	263
Fig. 52. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 98, Amberes, 1608. ....	267
Fig. 53. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 111, Amberes, 1608. ....	269
Fig. 54. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 117, Amberes, 1608. ....	269
Fig. 55. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 57, Amberes, 1608. ....	270
Fig. 56. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 1, Amberes, 1608. ....	271
Fig. 57. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 66, Amberes, 1608. ....	272
Fig. 58. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 25, Amberes, 1608. ....	276
Fig. 59. Otto Vaenius, <i>Amorum emblemata</i> , emblema 27, Amberes, 1608. ....	277
Fig. 60. Rene Magritte, <i>La violación</i> , Houston, The Menil Collection, 1934. ....	280
Fig. 61. Fotografía de Chema Madoz, tomada de <a href="http://www.chemamadoz.com">http://www.chemamadoz.com</a> . ....	282
Fig. 62. James Montgomery Flagg, <i>I Want You for U.S. Army</i> , cartel publicitario, c. 1917. ....	287
Fig. 63. El Tío Osama, TomPaine.com. ....	295
Fig. 64. Hans Memling, <i>Escena central del tríptico del Juicio Final</i> , Museo Nacional de Gdansk, c. 1466. ....	304



*Ambulo, ergo sum*

Pierre Gassendi (1592-1655)





## Agradecimientos

El proceso de creación de la presente tesis doctoral ha sido arduo, en ocasiones solitario y realizado, muchas veces, a contracorriente. Las circunstancias, que no mi voluntad, quisieron que no fuese posible realizarla nada más terminar el Máster en Estudios Avanzados en Filosofía. Por ello su inicio se tuvo que demorar unos años, más de los que hubiese deseado, pero gracias al empujón de Gorka López de Munain logré romper con todas las trabas y retomar mi camino allá donde lo tuve que abandonar.

Desde el comienzo, la tesis se planteó como una carrera de obstáculos. La tuve que compaginar con la finalización del Grado en Historia del Arte; con el trabajo que me permitía llegar a fin de mes; con la creación y desarrollo de la cooperativa Kultur Soleil, un proyecto que más que empresarial era un proyecto de vida; con la escritura y publicación de varios libros; y, finalmente, con dos embarazos y la experiencia transformadora de la maternidad. Y pese a todas las dificultades, he podido culminar una idea que surgió de manera muy embrionaria siete años atrás y que ha ido madurando a medida que lo hacían mis investigaciones en Historia del Arte y yo misma a nivel humano.

Por supuesto, que estas páginas vean al fin la luz ha requerido de mucha ayuda. En primer lugar, de Ana García Varas, que ha tenido la paciencia de dirigir una tesis que nació caótica y que ha ido cogiendo forma gracias a sus siempre acertados comentarios y sugerencias. Pero también de los miembros de su grupo de investigación “Estética y filosofía de la imagen”, que me han aportado valiosas ideas y apoyo en el proceso.

El hecho de que la maternidad coincidiese con el proceso de creación de esta tesis ha requerido también de mucha ingeniería familiar para poder tener cubiertas las necesidades de la crianza mientras me dedicaba a escribir. Especial reconocimiento merecen en este sentido Mertxe Iturrospe y Félix López de Munain por los cuidados a mi hijo, pero también merece un gracias el pequeño Adrián, que no ha dado mucho la lata y ha tenido a bien ayudar en la medida de sus posibilidades dándome unos primeros años de maternidad agradables y tranquilos. Gracias también a su hermanito, que vivirá dentro de mí el proceso de defensa de la tesis, por no

## Agradecimientos

suponerme un embarazo complicado que dificulte las últimas correcciones y los pasos finales de este tortuoso camino.

Gracias también al profesor y amigo José Antonio Munita Loinaz, firme creyente en mis capacidades y uno de mis principales apoyos en el mundo académico. Siempre ha velado por que terminase todos los proyectos en los que me he visto inmersa y, aunque esta tesis no sea de su misma disciplina, ha recibido todo su apoyo desde que tuvo noticia de ella. Sus ánimos y consejos nunca han caído en saco roto.

Y, sobre todo, mil gracias a Gorka López de Munain por todo. Por haber sido la única persona en apoyarme cuando ya nadie lo hacía; por haberme impulsado a iniciar y terminar esta tesis; por haberla sufrido conmigo desde el principio; por poner siempre todos los medios y condiciones para que pudiera llevarla a cabo pese a todas las dificultades y la falta de tiempo; por las conversaciones, sugerencias e ideas; por la labor de los cuidados, tanto hacia nuestras criaturas como hacia mí cada vez que los he necesitado; por ser el mejor compañero en la vida académica, profesional y personal. Esta tesis sin él no hubiera sido ni siquiera imaginable.

## 0- Introducción

### 0.1. Presentación

Las imágenes son un dispositivo cultural de comunicación intersubjetiva, de un modo similar a como lo es el lenguaje. Sin embargo, buena parte de la filosofía occidental ha considerado a este último como el único depositario del saber y de la transmisión de conocimiento. Desde los inicios de la filosofía, el lenguaje adquirió un prestigio como herramienta gnoseológica del que carecieron las imágenes. Más aún, fueron marginadas en las teorías epistemológicas y consideradas, como en la filosofía platónica, un engaño, una copia de la copia de la verdad, directamente falsas e incluso peligrosas<sup>1</sup>. A pesar de que en los últimos años se ha configurado una auténtica ciencia de la imagen en el ámbito alemán, la *Bildwissenschaft*, lo que muchas veces encontramos en otros contextos académicos es una serie de perspectivas teóricas que han indagado el tema de las imágenes desde posiciones contrapuestas y en ocasiones antagónicas, contribuyendo a desvirtuar el debate en torno a las imágenes y a generar confusión<sup>2</sup>. De este modo, tenemos las posturas de artistas, y críticas y críticos de arte, pero también de disciplinas como la filosofía de la estética, la fotografía, la óptica, la geometría e incluso la teología, aportando cada una de ellas una definición distinta de lo que es una imagen. Parece que nadie sabe exactamente qué son las imágenes. Es tal el debate en torno a su propia definición que dos de los principales teóricos de la imagen contemporáneos, Gottfried Boehm

---

<sup>1</sup> Véase a este respecto los diálogos platónicos: PLATÓN, *Fedro*, Gredos, Madrid, 2007; y PLATÓN, *República*, Gredos, Madrid, 2007.

<sup>2</sup> Pese a que la bibliografía sobre la teoría de la imagen es prácticamente inabarcable tanto en cantidad como en diversidad de enfoques, contamos en la actualidad con algunas monografías y libros colectivos de gran utilidad para situar los marcos generales del debate. Para una panorámica de las diferentes vertientes contemporáneas desde las que se analizan las imágenes y sus principales problemáticas, véase: A. GARCÍA VARAS (ed.), *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011; especialmente: A. GARCÍA VARAS, «Lógica(s) de la imagen», en *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011. Resultan de gran utilidad los tres volúmenes editados por Emmanuel Alloa: E. ALLOA (ed.), *Penser l'image*, Les presses du réel, París, 2011; *Penser l'image. Anthropologies du visuel*, Les presses du réel, París, 2015; *Penser l'image. Comment lire les images?*, Les presses du réel, París, 2017. Con relación a los estudios visuales, las siguientes monografías realizan un completo estado de la cuestión: J. L. BREA (ed.), *Estudios visuales*, Ediciones AKAL, Madrid, 2005; M. BOIDY, *Les Etudes visuelles*, Presses Universitaires de Vincennes, Saint-Denis, 2017; S. MARTÍNEZ LUNA, *Cultura visual. La pregunta por la imagen*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz, 2019.

desde la *Bildwissenschaft* y William Thomas Mitchell desde los *Visual Studies*, se hacen precisamente esta pregunta en sus principales publicaciones: Boehm la formulaba en alemán *Was ist ein Bild?*<sup>3</sup>, mientras que Mitchell hacía lo propio en inglés, *What is an image?*<sup>4</sup>

Sin embargo, concibiéndolas como dispositivos antrópicos ideados para transmitir una serie de conocimientos culturales y de información de manera intersubjetiva, las imágenes se revelan como artefactos necesarios para el desarrollo cultural y para la formación de algunos de los conceptos más importantes que articulan las sociedades. Tienen la capacidad de aglutinar y guardar significados que, inevitablemente, se convierten en flexibles y cambiantes a lo largo del tiempo en función de la época, lugar geográfico y persona que las contemple. Así, en el intercambio constante de significados entre seres humanos, las imágenes ocupan un lugar de honor no siempre comprendido, pero que es uno de los pilares fundamentales de lo que denominamos civilización.

Por ello, la intersubjetividad es uno de los rasgos principales de las imágenes, en tanto que son realizadas por y para los seres humanos y contribuyen a generar un nicho o entorno antropizado en el que nos enculturamos y por el que nos constituimos en el mundo. Es decir, las imágenes son vehículos de valores, emociones, conceptos, perspectivas y cosmovisiones que nos sirven para adaptarnos a la cultura dominante de una sociedad o para generar subculturas contrarias o divergentes dentro de ella. En todo caso, son capaces de portar significados y de introducirlos en nuestro sistema cognitivo, donde contribuyen a los procesos de categorización y conceptualización bajo los cuales nos comportamos en el mundo.

De esta manera, como demostraré a lo largo de la presente tesis, las imágenes contribuyen al conocimiento y al pensamiento abstracto, pero no lo hacen siguiendo una lógica lingüística, sino que utilizan una lógica no proposicional que permite inferencias y que genera un tipo de razonamiento en el que la acción, el sistema sensomotor y la experiencia corporal y social se convierten en sus fundamentos. Los recursos que utilizan las imágenes para articular sus elementos de forma interna de tal manera que puedan generar un pensamiento abstracto beben de las lógicas corporales y utilizan mecanismos como los esquemas gráficos o las metáforas y metonimias conceptuales, como explicaré de manera detallada en los capítulos finales.

---

<sup>3</sup> G. BOEHM (ED.), *Was ist ein Bild?*, Wilhelm Fink Verlag, Múnich, 1994.

<sup>4</sup> W. J. T. MITCHELL, «What is an image?», *New Literary History*, vol. 15 (3), 1984.

Así, a lo largo de esta investigación mostraré cómo se configura lo que denominamos el significado de las imágenes, de qué fuentes bebe, cómo se articula a través de las acciones creativas, perceptivas, simuladas y performadas y, finalmente, estableceré los mecanismos lógicos por los que adquieren la capacidad de generar un pensamiento abstracto que nos conduce a la construcción de los conceptos básicos que regulan una sociedad. Para hacerlo me basaré en las teorías de la cognición corporizada o *embodiment*, en la corriente enactivista y en su precursora, la fenomenología y, finalmente, acudiré a la teoría de la metáfora conceptual para explicar los procesos de conceptualización a través de las imágenes. A lo largo de este trabajo iré cotejando los principales presupuestos de estas teorías con imágenes provenientes tanto del canon artístico como de la cultura popular. Así, las obras artísticas, en tanto que artefactos pensados y diseñados expresamente para aglutinar y acentuar una serie de significados, pero también cualquier imagen en general, se revelan como unos dispositivos capaces de crear sentido y de influir en nuestra vida cotidiana y en la transmisión cultural.

### 0.2. Objetivos e hipótesis de trabajo

El hecho de que las imágenes transmiten una serie de significados y conocimientos es algo en gran parte asumido y reconocido hoy en día. No en vano se utilizan tanto en el mundo de la ciencia para transmitir ciertos resultados como en el ámbito publicitario y con fines de adoctrinamiento por parte de ideologías políticas de todo signo. Sin embargo, como se demostrará en esta investigación, es necesario seguir indagando en cómo se construyen estos significados a través de las imágenes, cuáles son las lógicas internas que subyacen a los artefactos visuales de todo tipo y cómo contribuyen a armar conceptos abstractos y razonamientos en nuestro sistema cognitivo.

En este sentido, la presente tesis busca complementar las carencias de algunas teorías sobre la semántica de la imagen tratando de añadir y adaptar los resultados de otras teorías cognitivas al campo de las imágenes. Uno de los problemas principales de las teorías que tratan sobre el significado de las imágenes es que, generalmente, dejan la cuestión del origen del conocimiento al margen, evitando entrar en el debate sobre mente/cuerpo, lo cual, a mi juicio, desvincula las imágenes de los seres humanos que las crean y las consumen. La rama de la fenomenología, por su parte, se ocupó de esta cuestión con relación a lo visual y exploró las vinculaciones entre percepción y cuerpo, aunque no se centró tanto en la cuestión del significado de las imágenes. Por ello, desde el punto de partida de la fenomenología y de las teorías enactivistas, que

suponen una actualización de los presupuestos de las primeras en clave neurocientífica, mi contribución consistirá en sumar los resultados de las investigaciones que se han dado en el marco de la teoría de la metáfora conceptual, cuyo origen se sitúa en la lingüística cognitiva, para tratar de mostrar cómo las imágenes percibidas por el cuerpo ayudan a configurar el pensamiento abstracto y producen inferencias que derivan en la creación de conceptos. Por su parte, hasta la fecha, la teoría de la metáfora conceptual había encontrado aplicación en el campo del lenguaje, de la gestualidad, de la filosofía o de las matemáticas; sin embargo, son pocos los estudios que han tratado de investigar esta cuestión en el ámbito de las imágenes. Así, otra de las aportaciones de esta tesis consistirá en adaptar este marco teórico a las imágenes, utilizando recursos como la categorización por prototipos, la metáfora y la metonimia conceptual, los esquemas gráficos, la integración conceptual o la simulación corporizada, que derivan en acciones vinculadas con las imágenes, tal y como se apuntará en el capítulo final.

Para lograr el objetivo de aportar a las teorías fenomenológicas y enactivistas la reflexión sobre la construcción del conocimiento abstracto a través de las imágenes mediante la adaptación de la teoría de la metáfora conceptual, manejaré diversas hipótesis de trabajo. En primer lugar, partiré de la idea de que no existe una separación radical entre la mente y el cuerpo. Esta primera hipótesis marca el rumbo del resto de la investigación, puesto que, al negar esta diferencia, se erradican los problemas derivados de considerar una mente que opera según unas reglas lógicas determinadas que se contraponen de forma radical al comportamiento de un mundo (al cual pertenecen las imágenes) con normas mecanicistas completamente distintas. Del mismo modo, la consideración de una mente corporizada como un todo integrado con un entorno nos obliga también a pensar las imágenes como unos artefactos ideados para un acople con las capacidades del cuerpo humano, de las cuales se aprovecharán para utilizar esos mismos recursos con el fin de transmitir significados. Así, desecharé todas aquellas lógicas propuestas para el análisis de las imágenes que no tengan una raíz corporal y que no estén basadas en una experiencia directa en el entorno y con las imágenes.

Esta misma premisa nos conduce a la simplificación de los mecanismos por los cuales los seres humanos adquieren conocimiento y a establecer dos ideas fundamentales: que el sistema sensoriomotor ocupa un lugar preeminente en la elaboración de las lógicas que atañen a las imágenes y que los mismos mecanismos que explican la visión natural y cotidiana de los seres humanos deben ser los que nos expliquen a su vez cómo percibimos las imágenes. De este modo, mostraré cómo frente a las imágenes actuamos del mismo modo a como lo haríamos frente a objetos del mundo real a pesar de ser conscientes en todo momento que nos hallamos frente a

representaciones de carácter gráfico. Por ello, la acción es consustancial a las imágenes, tanto en la percepción activa que exigen, como en la construcción de sus significados. Por consiguiente, la segunda hipótesis que quiero testar es que la experiencia activa en el entorno y con las imágenes es la fuente primordial de significado. Sostengo que el significado se genera en la intersección entre una persona y la acción que realiza en el medio en el que vive. A la hora de comprender ese significado es fundamental el contexto en el que se da la imagen (que es natural, pero, sobre todo, cultural), aunque también se pone en marcha el bagaje interno y la experiencia acumulada a lo largo de toda una vida por parte de la persona observadora. Todo ello depende de los procesos de enculturación de un individuo en una sociedad dada, de tal manera que el campo cultural, la cosmovisión predominante a nivel social junto con sus divergencias, los avatares históricos y las experiencias individuales y colectivas dentro de ese contexto ayudan a modular el significado que adquiere una imagen en función de las distintas personas que la observan.

Por ello, la siguiente hipótesis que manejaré será la de que las imágenes son un artefacto eminentemente cultural de carácter intersubjetivo, una elaboración humana cuya finalidad principal es transmitir información entre individuos, por lo que no aluden directamente a elementos del mundo, sino a voluntades, intereses, percepciones, deseos, recuerdos o proyecciones imaginativas humanas. Por lo tanto, las imágenes son depositarias de conocimiento en tanto que forman parte de las estrategias comunicativas y de almacenamiento de información humanas desde los orígenes mismos de la especie. Como artefactos intersubjetivos, el papel del individuo artífice y del perceptor serán claves para desentrañar los significados de las imágenes, que, a su vez, remitirán a las experiencias acumuladas de ambos.

La cuarta hipótesis es que, en nuestra relación con las imágenes, utilizamos los mismos mecanismos de la categorización por prototipos que nos permiten organizar la experiencia perceptiva cuando nos enfrentamos a la maraña de sensaciones del mundo. De este modo, cuando vemos la superficie de un dispositivo visual marcada por líneas, gradaciones de colores y otros efectos que la delimitan y modulan, somos capaces de distinguir su representación, comprender sus referentes y categorizarlos de manera automática para encontrar un sentido en la imagen, utilizando los mismos recursos cognitivos de base corporal con los que discernimos y categorizamos los objetos del mundo. A su vez, esta categorización por prototipos nos permite que las representaciones en imagen ocupen, en ocasiones, las mismas categorías que los objetos reales a los que representan o que, incluso, se conviertan en prototipos de algunas categorías.

Esta integración automática dentro de nuestro sistema de categorización supone, según esta hipótesis, la entrada de las imágenes dentro de nuestro sistema cognitivo.

Por otra parte, esta integración de las imágenes dentro de nuestros sistemas cognitivos se produce también por medio de la simulación corporizada, un recurso que nos permite manipular en nuestra imaginación el objeto que tenemos delante, aunque éste se nos muestre a través de una imagen. En el caso de personas o situaciones más complejas, según esta hipótesis, este mecanismo de la simulación permite que comprendamos y compartamos las emociones reflejadas en los rostros y actitudes corporales de las figuras, especialmente si éstas tienen una forma similar a la humana. Esto hace que las imágenes tengan un fuerte componente emocional, que será clave también a la hora de conformar los significados y de integrarlas dentro de los sistemas de conocimiento.

Para terminar, manejaré una última hipótesis central para estos argumentos: las imágenes tienen una lógica distinta a la lógica proposicional que subyace en el lenguaje. La lógica que las anima tiene un carácter metafórico, entendida la metáfora como un proceso cognitivo con raíces corporales que genera inferencias entre las situaciones y objetos conocidos a través de la experiencia y los conceptos abstractos desconocidos. Esta lógica de la metáfora conceptual se encuentra presente en los sistemas abstractos, en la gestualidad humana, en el lenguaje y , como defenderé, también en las imágenes. Mediante este recurso las imágenes pueden ir más allá de la mera literalidad de los componentes que muestran en su representación y contribuir a generar conceptos abstractos a través de lo visual que apunten las grandes narrativas de una sociedad. Pero también, gracias al mecanismo de la simulación aplicado a las metáforas conceptuales visuales, algunos individuos se ven interpelados a realizar ciertas acciones en el mundo real, por lo que las imágenes son capaces también de promover comportamientos o acciones concretas.

Para lograr estos objetivos y seguir estas hipótesis, huiré de las concepciones objetivistas, de aquellas que consideran que el conocimiento se genera en una mente con reglas y lógicas distintas a las del cuerpo, el mundo y las propias imágenes, y me apoyaré en las teorías de la corporización o *embodiment*, que estudian la generación de conocimiento desde un monismo en el que la mente está profundamente incardinada en el cuerpo. De este modo, mi forma de proceder no será analizar las imágenes desligadas del cuerpo que las percibe, sino que trataré de integrarlas dentro de las lógicas del *embodiment*, cotejando y adaptando las principales conclusiones de este tipo de teorías a las particularidades que ofrecen las imágenes en tanto que artefacto construido por los seres humanos como parte de su entorno cultural. El recorrido



que propongo, por lo tanto, no consistirá en aislar las imágenes y analizarlas al margen de las principales teorías del conocimiento actuales, sino más bien lo contrario: aplicar a las imágenes las teorías que comparten las principales conclusiones del *embodiment* para ir mostrando, paso a paso, cómo las lógicas y mecanismos cognitivos que describen nos permiten comprender la construcción de significados a través de las imágenes. Trataré, de este modo, de complementar una carencia en este tipo de teorías, que no han centrado sus esfuerzos en el estudio de las imágenes y, por otra parte, dotar a la capacidad de significar de las imágenes de una fundamentación teórica desde la perspectiva de la mente corporizada.

Desde este punto de partida, analizaré no sólo cómo las imágenes acontecen y adquieren su sentido en un cuerpo, sino también cómo son percibidas dentro de la visión natural, caracterizada por el sistema sensomotor; cómo somos capaces de distinguir en su superficie elementos que nos remiten a objetos o situaciones externas a las propias imágenes; cómo contribuyen a la categorización de los elementos del mundo; de qué manera las dotamos de un sentido que puede ser cambiante a lo largo del tiempo y entre individuos; cómo pueden incitar a acciones en el mundo real y a la toma de decisiones dentro de una cosmovisión que contribuyen a apuntalar; y cuáles son las lógicas internas de carácter metafórico de las que adolecen y que nos permiten comprender e integrar la información que ofrecen dentro de un sistema de conocimiento.

### 0.3. Estructura de la investigación

La presente tesis doctoral está organizada en torno a siete capítulos, además de este capítulo introductorio y el apartado de las conclusiones. Cada uno de ellos trata de demostrar cada una de las hipótesis que he esbozado en el apartado anterior, lo cual permitirá ir avanzando en la definición de significado que voy a manejar. Después, especificaré los procesos cognitivos que se dan a la hora de analizar las imágenes y que nos permitirán, en un primer momento, señalar y categorizar los principales elementos representados en ellas. Tras ello, explicaré cómo se integran en nuestro sistema cognitivo a través de la simulación corporizada y cómo se procesan a nivel lógico mediante los esquemas gráficos y las lógicas de la metáfora conceptual. Estas lógicas nos conducirán directamente al pensamiento abstracto y a la configuración de ciertos conceptos relevantes dentro de una estructura de conocimiento personal, aunque con una profunda base social y cultural. Así, el camino que planteo arranca en el cuerpo entendido como

mente corporizada y se cierra con la generación y uso activo en el mundo real de ciertos conceptos abstractos creados, en gran medida, gracias a la participación de las imágenes.

De este modo, en el capítulo uno describiré cómo es el cuerpo humano según la concepción de las teorías del *embodiment* y del enactivismo, que lo consideran como una instancia en la que mente y cuerpo son insolubles y como una entidad que tiene unos límites difusos con su medio o entorno. De esta manera, la principal característica de este cuerpo es que se mueve constantemente, que percibe poniendo su atención en un elemento del entorno, dirigiéndose hacia él según las contingencias sensomotoras o el comportamiento natural del sistema sensomotor. Esto hace que nuestra visión no sea estática sino dinámica, y que además las lógicas que desarrollaremos con posterioridad, en los dos últimos capítulos, tengan una base corporal básica en función de este mismo sistema sensomotor y de las experiencias más inmediatas que tiene nuestro cuerpo desde el nacimiento.

A su vez, en este primer capítulo hablaremos de cómo son los artefactos visuales que nos rodean, es decir, las imágenes en tanto que objetos específicos contruidos por los seres humanos con el objetivo de transmitir cierta información. Estos objetos están en coordinación con nuestras habilidades y características corporales y, por lo tanto, se aprovechan de ellas y de sus lógicas para tratar de transmitir una serie de significados. De este modo, las imágenes, por su propia forma y diseño, se adaptan al cuerpo humano de manera natural, creándolas de acuerdo con sus propias capacidades perceptivas y cognitivas.

El paradigma de imágenes que se acoplan de manera casi perfecta con la visión natural de los seres humanos y que emplean casi todas las posibilidades de su sistema sensomotor para transmitir información visual son las imágenes de la realidad virtual. En los videojuegos de realidad virtual el movimiento de las imágenes se acompasa al movimiento de nuestra cabeza, los objetos representados se dejan manipular manualmente como lo haríamos con los del mundo real y tienen en cuenta todas las necesidades de desplazamiento y movimiento que tendríamos en la realidad para percibir objetos de la vida cotidiana. Por lo tanto, las usaremos como ejemplo para mostrar cómo se produce este acoplamiento entre el cuerpo que ve y las imágenes que observa.

En el capítulo dos explicaré la base de la experiencia humana, que tiene que ver con la inmersión de un cuerpo en un entorno. Esta experiencia obtenida a través del cuerpo será la base de la cual después extraeremos los significados de las imágenes, y es que el medio en el que se desarrolla cualquier ser humano, según el enactivismo, es un medio altamente significativo,

construido de antemano por las generaciones anteriores que han poblado ese mismo espacio. De esta manera, las imágenes proliferan en un mundo que ya ha sido dotado previamente de significados por las generaciones precedentes, y suponen una de las principales vías de enculturación para una persona en una sociedad dada.

Del mismo modo, el tipo de experiencia que extraemos de nuestro medio no es la misma que nos ofrecen las imágenes. En tanto que artefactos antrópicos contruidos con un propósito expreso, éstas nos permiten tener un tipo de experiencia particular, basada en la diferencia icónica, tal y como la desarrolla Bernhard Waldenfels, que nos capacita para distinguir la representación dada en uno de estos artefactos del referente real. De esta manera somos capaces de interpretar lo que vemos en las imágenes sin confundirlas en ningún momento con un objeto del mundo real, a pesar de que, en ocasiones, actuamos frente a ellas obviando esta diferencia.

Así, mostraré cómo los dispositivos visuales se configuran en tres niveles distintos. En el primero de ellos podemos distinguir el soporte en el que está realizada la imagen, en el segundo las líneas, gradaciones de color y otro tipo de recursos meramente gráficos que sirven para transmitir el significado y generar las figuras. A estas dos partes las denominaré “presentación”, siguiendo a Waldenfels, ya que son los medios materiales de los que disponen este tipo de artefactos para expresar una información. La tercera parte de la imagen, la “representación”, es todo aquello a lo que se refiere el artefacto pero que está fuera de sí mismo, es decir, los referentes a los que quiere aludir. Ésta última parte será mi objeto de análisis en el resto de la investigación.

Como muestra este capítulo, la mera intervención de un ser humano en un entorno, aunque sea trazando una simple línea, ya genera una imagen con sentido y significado. Sin embargo, para poder lograr un significado pleno precisa que se dé en un entorno compartido con otros seres humanos y a través de la intervención de una persona espectadora que complete o configure el significado mediante su acción perceptiva sobre este dispositivo visual. Por lo tanto, en este apartado exploraré cómo se comienza a configurar un primer significado en las imágenes y cómo se genera la experiencia icónica que nos permite interpretar y captar sentidos en un artefacto visual.

En el capítulo tres mostraré una de las características fundamentales de las imágenes: su intersubjetividad. Como dispositivo de transmisión cultural plenamente humano, precisa en primer lugar de una persona artífice, bien a nivel material o intelectual, que dirija el mensaje

que se quiere transmitir. Sin ella no es posible ni la creación de un dispositivo visual ni tampoco del significado. Sin embargo, éste no se agota en la persona creadora, ya que precisa también de otros individuos para terminar de configurarlo. Las y los observadores, con su bagaje de experiencias extraídas tanto de sus vivencias corporales básicas como de la sociedad en la que han tenido su enculturación, interpretan el sentido de las imágenes de tal manera que puede ser coincidente o no con el atribuido por el artífice.

Así es como se explica el cambio y la flexibilidad del significado de las imágenes. Una misma imagen puede adquirir distintos significados a lo largo de los diversos tiempos históricos o según la cultura y experiencias de los observadores y observadoras. Por ello, las imágenes no son unívocas ni tienen un significado fijo. Un mismo elemento puede significar cosas muy diferentes o incluso contrarias en función de su ubicación, de los propósitos originales de la persona creadora y del tipo de experiencias de la persona que la contemple. Por ello, para construir el significado de una representación en su origen, debemos atender a todos estos factores más la cultura dominante en la que se inserta, siendo conscientes de que, dentro de una misma sociedad, personas diferentes podían llegar a comprender mensajes dispares. Precisamente el hecho de que nos encontremos ante un artefacto intersubjetivo es lo que nos permite también explicar los cambios culturales en torno a las imágenes e incluso los cambios estilísticos que se producen en su generación material, es decir, en referencia a la elección del soporte y, sobre todo, al modo gráfico en el que se presentan.

En el capítulo cuatro explicaré cómo es posible que identifiquemos los referentes de las representaciones de las imágenes con elementos del mundo real a pesar de las múltiples diferencias existentes entre un objeto representado y un objeto real. Esta idea nos permite comprender que las referencias al mundo real son sólo de segundo orden, ya que generalmente expresan las ideas, sentimientos, pensamientos y percepciones de las personas que crean este tipo de artefactos. Criticaré así la idea de que la semejanza de las imágenes con el mundo es fundamental para su categorización y para la construcción de su significado y demostraré cómo el referente de una imagen siempre está mediado por la memoria, la imaginación o la percepción de la persona creadora. De este modo, a pesar de que veamos parecido entre un retrato y la persona retratada, la bidimensionalidad de la imagen, su ausencia de movimiento, su falta de relieve... son aspectos que nos remarcan más las diferencias que las similitudes.

Por ello, analizando las diferencias es como podemos llegar a comprender que identificamos una serie de líneas con un objeto del mundo real porque, desde nuestra infancia, se nos ha enculturado en las imágenes y se nos ha enseñado que ciertas formas o líneas tienen una

correspondencia con objetos reales. Del mismo modo que la convencionalidad opera en el lenguaje escrito y una serie de signos gráficos sobre un soporte alude a un elemento del mundo sin que nos detengamos a pensar en la propia forma material de esos signos, así ocurre con las imágenes. Cuando nos fijamos en el sujeto de la representación ignoramos por unos momentos tanto el soporte como la imagen gráfica y automáticamente organizamos nuestra experiencia perceptiva utilizando el recurso de la categorización por prototipos.

De este modo, para determinar cuál es el referente de una representación, lo comparamos con el prototipo de una categoría y analizamos si tiene algunos rasgos en común con él. Por ello, no hace falta que una imagen comparta todas las características del objeto al que quiere representar para que ésta pueda ser integrada dentro de esa categoría y la podamos identificar con un referente. De la misma forma, una imagen puede, a su vez, convertirse en el prototipo de una categoría, especialmente en el caso de seres fantásticos o que sólo tienen una existencia en imágenes o en ficción, como los dinosaurios.

Mediante la mera percepción de una imagen se desencadena este proceso de la categorización por prototipos que nos permite organizar de manera automática sus elementos para que adquieran un significado. Es también el proceso por el cual integramos el contenido de la representación en nuestro sistema cognitivo, por lo cual, a partir de este momento, trataré en los siguientes capítulos sobre los procesos lógicos que tienen lugar en nuestra imaginación y que desembocan, en algunas imágenes, en el pensamiento abstracto.

En el capítulo cinco analizaré la base emocional que indudablemente tienen las imágenes como parte inseparable del proceso de construcción de significado. Muchas imágenes tienen como función principal transmitir información emocional, pero, a su vez, nuestro estado emocional influye también en el modo como percibimos e interpretamos una representación. De esta manera, nuestro estado emocional y personalidad configurada a través de patrones emocionales recurrentes contribuye a apuntalar algunos significados.

Sin embargo, las emociones humanas, que son procesos con raíz corporal y que influyen en la conformación de nuestro sistema cognitivo, cumplen otra función muy relevante, y es que nos capacitan para simular a nivel cognitivo las acciones que contemplamos en las imágenes, especialmente las de imágenes que muestran cuerpos relativamente similares a los nuestros. De esta manera es como podemos sentir las emociones que muestra un *emoji* y comprender la emoción concreta que nos quiere transmitir, pero también como captamos de un simple vistazo situaciones emocionales complejas en algunas escenas visuales. Para ello nos basta con fijarnos

en las actitudes corporales y en los rostros de los personajes y comprenderlos mediante el mecanismo de la simulación corporizada.

Este recurso nos sirve no sólo para identificar ciertas emociones en algunas representaciones, sino también para ayudarnos en el proceso de categorización y a la hora de trazar significados. La simulación corporizada es un proceso que se da en la imaginación y que tiene que ver con la manipulación mental de ciertos objetos o elementos, de tal modo que permite que actuemos frente a las imágenes como si nos encontrásemos con la situación u objeto representado en el mundo real. De este modo, la simulación corporizada demuestra que en nuestro cerebro se activan las mismas zonas que lo harían ante la realización de esa misma acción en el mundo real. Incluso en las imágenes abstractas se da este fenómeno, llegando a replicar a nivel mental los movimientos de algunos artistas a la hora de crear sus obras. La simulación explica también algunos fenómenos que tienen que ver con la iconoclasia, puesto que estas simulaciones de carácter imaginativo, en ocasiones, pueden traspasar las barreras mentales y llevarse a cabo en el mundo real. Este proceso de la simulación será útil también para explicar en el último capítulo cómo podemos procesar a nivel mental metáforas visuales.

Los procesos de simulación corporizada y de categorización por prototipos nos permiten una primera elaboración de conceptos, si bien de carácter simple y a un nivel muy básico. En el capítulo seis analizaré cómo se conforman algunos de nuestros conceptos a través de ciertas imágenes y daré un paso más para explicar las lógicas internas que las animan y que nos permiten avanzar hacia un pensamiento abstracto. Explicaré cómo, a través de las experiencias corporales más sencillas, surgen lo que se denominan “esquemas gráficos”, que no son sino una suerte de plantillas o modelos de estructuras cognitivas que nos sirven para organizar las relaciones de cosas en el mundo. Demostraré cómo, también, estos esquemas gráficos se utilizan en ocasiones para elaborar las composiciones de las imágenes y evidenciar algunas relaciones entre los elementos representados. Estos esquemas gráficos permiten la generación de inferencias, por lo que suponen el primer paso en el razonamiento lógico con las imágenes.

De estos esquemas tan sencillos surgen, a su vez, las más complejas metáforas conceptuales, que consisten en aplicar partes de una experiencia conocida nacida del propio sistema sensoriomotor, de la experiencia cultural o del bagaje personal a una noción abstracta que se desea conocer. Según la teoría de la metáfora conceptual, que utilizaré en los dos últimos capítulos, ésta es la lógica que subyace a nuestra creación de conceptos, tanto los de la vida cotidiana como los más complejos de la filosofía, las matemáticas y las ciencias. En este sexto capítulo aplicaré este tipo de lógica a las imágenes que solemos denominar simbólicas para demostrar

que algunas de ellas utilizan el mecanismo de la metáfora y de la metonimia conceptual para generar, transmitir y delinear conceptos abstractos.

En el último capítulo explicaré cómo este tipo de metáforas conceptuales, en este caso desarrolladas a través de las imágenes, se integran dentro de nuestros sistemas cognitivos y modelos de conocimiento socialmente construidos. Para ello mostraré cómo las imágenes forman parte de nuestro entorno y crean realidades y nociones de carácter intersubjetivo y social a través de la repetición y de la proliferación de algunas representaciones. Todo ello pasa a formar parte del nicho social y cultural que nos rodea y del que nos empapamos desde el momento de nuestro nacimiento. Este tipo de conceptos, que son importantes para una sociedad y que se manifiestan habitualmente a través de ciertas imágenes, traen aparejados una serie de acciones y comportamientos a su alrededor, de tal manera que estos artefactos visuales muchas veces se crean con el propósito de empujar a la acción a las personas que los contemplan. Para explicar cómo se produce esta integración capaz de generar comportamientos concretos en el sistema cognitivo de una persona aplicaré la noción de simulación a las metáforas visuales recurriendo a los mecanismos cognitivos de los espacios mentales. Estos espacios mentales y los procesos de integración que se desarrollan en ellos posibilitan que imaginemos situaciones que vemos en las imágenes pero que no son realizables de manera literal en el mundo real.

Para cerrar la reflexión sobre las imágenes desde el punto de vista de las teorías del *embodiment*, de la fenomenología y del enactivismo, y tras mostrar cómo construyen un significado, con qué elementos y cómo se integran en nuestros sistemas cognitivos y relatos sociales mediante la teoría de la metáfora conceptual, apuntaré brevemente las relaciones que surgen como consecuencia entre las imágenes y la acción. Para ello evidenciaré cómo el contexto del que extraen las imágenes su significado tiene su base y está atravesado por la acción humana en todos sus procesos. La acción está presente desde el momento de la percepción de una imagen hasta el uso de lógicas nacidas del movimiento corporal, pasando por las simulaciones corporizadas que nos permiten ensayar acciones mentalmente (incluso las descritas o mostradas a través de metáforas visuales). Pero también la acción se despliega en el mundo real modificando el entorno antrópico del que las propias imágenes extraen su significado.

Por todo ello, y a modo de síntesis, para ir desarrollando esta argumentación a lo largo de los siguientes capítulos, me basaré, como ya he avanzado, en tres teorías compatibles entre sí, en tanto que todas ellas consideran que el conocimiento humano surge de las experiencias

corporales más básicas y se nutre del bagaje obtenido por el individuo en un entorno cultural. Las tres teorías que voy a emplear son las teorías del *embodiment*, el enactivismo (con todas sus estrechas relaciones con la fenomenología, de la que nace) y la teoría de la metáfora conceptual.

### 0.4. Marco teórico

Para investigar cómo las imágenes forman su significado y pueden generar un conocimiento de carácter abstracto, manejaré diferentes teorías que tienen un punto básico en común: todas ellas sostienen que la mente y el cuerpo son una unidad indisoluble y que el edificio del conocimiento se sostiene sobre lógicas plenamente corporales. El marco teórico que voy a utilizar, por lo tanto, se encuadrará principalmente en teorías como la fenomenología, el enactivismo (que supone una actualización y una sofisticación de muchos de los principios de la fenomenología), la teoría de la metáfora conceptual y la lingüística cognitiva (que fue el origen de muchos de los presupuestos teóricos que hoy en día se discuten, una vez trascendido el marco del lenguaje en el que nacieron, dentro de la más amplia teoría de la metáfora conceptual). A continuación, desgranaré algunos de los puntos teóricos fundamentales que proporcionan estas teorías y que serán los que guíen la presente investigación. Sin embargo, no describiré de forma exhaustiva el alcance de estas teorías debido a que iré aplicando y mostrando algunas de sus tesis fundamentales a lo largo de las siguientes páginas. Por ello, me limitaré a presentar aquí algunas de sus ideas principales.

#### 0.4.1. Las teorías del *embodiment*

Desde la división platónica del mundo en dos realidades antagónicas, aunque con vinculaciones entre ellas, la idea de la separación del ser humano en dos mitades ha estado de una forma u otra presente a lo largo de toda la historia de la filosofía, creando lo que se denomina “objetivismo”. A pesar de las fuertes críticas que en ocasiones ha recibido la doctrina platónica, y de que se haya refutado su artificial parcelación del mundo a través de múltiples teorías en épocas distintas, ha persistido de una forma más o menos velada la idea de que el ser humano se compone de dos ámbitos, realidades, entidades o sustancias diferentes: la mente y el cuerpo. Es como si el peso de la tradición platónica se resistiese a desaparecer o como si se perpetuase de manera acrítica, escondida esta escisión en las teorías más recientes y, sobre todo, en el habla cotidiana.



Fue Aristóteles, su discípulo y primer crítico, el que dio aquella célebre definición del ser humano que nos sirve de base para la problematización de la separación entre mente y cuerpo: “el hombre es por naturaleza un animal social”<sup>5</sup>. Según cómo se interprete esta definición podemos deducir que el ser humano tiene una parte racional y, en oposición, una parte animal o corporal, o bien, como propone Mark Johnson: “Nosotros los seres humanos tenemos cuerpos. Somos ‘animales *racionales*’, pero también somos ‘*animales* racionales’, lo que significa que nuestra racionalidad está corporizada”<sup>6</sup>. Tradicionalmente se ha privilegiado el término “racional”, subrayándolo como lo realmente definitorio de la afirmación aristotélica, mientras que la parte “animal” quedaba como el mero soporte de aquello que hacía especial y único al ser humano. Es más, desde Descartes, la desdeñada naturaleza física del cuerpo humano fue adquiriendo tintes mecanicistas, pasando a ser una herramienta al servicio de una mente cada vez más trascendente y alejada de su conexión corporal. Hoy en día este tipo de pensamiento se resume en la falaz y manida metáfora del cuerpo entendido como *hardware* y la mente como *software*, punto álgido de la mecanización del cuerpo y de la trascendentalización de la mente.

Esta doctrina, que tanto predicamento ha alcanzado en los últimos siglos hasta convertirse en una de las bases del pensamiento occidental, ha sido denominada con sorna por Gilbert Ryle como “el dogma del fantasma en la máquina”<sup>7</sup>. Esta premisa queda reflejada en sus propias palabras:

“La doctrina oficial, que proviene mayormente de Descartes, dice algo así. Con las dudosas excepciones de los idiotas y los niños de pecho, cada ser humano tiene tanto un cuerpo como una mente. Algunos preferirían decir que cada ser humano es tanto cuerpo como mente. Su cuerpo y su mente están normalmente amarrados el uno al otro, pero después de la muerte del cuerpo su mente puede continuar existiendo y funcionando”<sup>8</sup>.

La adopción de la falacia del “fantasma en la máquina”, en su versión más radical, permite que mente y cuerpo sean dos instancias taxativamente separadas y unidas únicamente de forma accidental durante el período vital del ser humano, pudiendo llevar dos existencias distintas tras la muerte del cuerpo. En la versión no cristiana o más cientificista de esta doctrina, incluso sería

---

<sup>5</sup> ARISTÓTELES, *Política*, Gredos, Madrid, 1982, 1253a.

<sup>6</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*, University of Chicago Press, Chicago y Londres, 1987, p. XIX. [“We human beings have bodies. We are ‘*rational* animals’, but we are also ‘*rational animals*’, which means that our rationality is embodied”].

<sup>7</sup> G. RYLE, *The concept of mind*, Routledge, Nueva York, 2009, pp. 5-8.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 1. [“The official doctrine, which hails chiefly from Descartes, is something like this. With the doubtful exceptions of idiots and infants in arms every human being has both a body and a mind. Some would prefer to say that every human being is both a body and a mind. His body and his mind are ordinarily harnessed together, but after the death of the body his mind may continue to exist and function”].

imaginable, como en ocasiones se ha presupuesto desde la óptica de la inteligencia artificial, poder mantener la existencia y funcionalidad de la mente humana en un soporte distinto del cuerpo, como si fuese un ente trasplantable o como si el cuerpo no jugara más papel que el de ser un mero recipiente o contenedor para el alma.

Esta concepción revela un grave problema de fondo de difícil solución. Su apuesta por una separación radical entre el mundo de la mente y el del cuerpo establece una suerte de abismo entre ambos que debe ser salvado de algún modo para que exista la inevitable conexión. La raíz del problema queda resumida por Evan Thompson con estas palabras:

“Por un lado, la consciencia es propiedad de la mente inmaterial o alma, y por lo tanto la mente consciente *per se* no está viva. Por otro lado, estar vivo es una propiedad del cuerpo humano, que es simplemente una máquina, y por lo tanto el cuerpo vivo *per se* no es consciente. La consciencia y la vida tienen naturalezas diferentes, y a pesar de lo íntimamente unidas que estén en una persona humana, sin embargo, pueden existir de forma separada (como de hecho ocurre supuestamente tras la muerte, según el catolicismo de Descartes)”<sup>9</sup>.

Resolver la cuestión de cómo se coordinan, unen o conjugan estos dos ámbitos de características taxativamente diferentes se ha convertido en el talón de Aquiles de estas teorías que, en último término, son ineficaces a la hora de resolver una problemática generada por ellas mismas. Esto supone una dificultad crucial para la filosofía de la mente y las teorías del conocimiento, que se ven en la obligación de justificar un nexo de unión entre un ámbito estático, racional y abstracto, y otro dinámico, perceptivo y concreto. Este antagonismo exacerbado conduce al denominado como “gran problema de la consciencia”, es decir, a la necesidad de tender puentes muy difíciles de salvar entre una realidad mecanicista y biologicista, y una mente simbólica y trascendental. Este paso de un mundo a otro con unas reglas radicalmente diferentes complica sobremanera los procesos cognitivos, ya que se deben “traducir” los datos del entorno recogidos por los sentidos y reconvertirlos en símbolos que la mente pueda procesar.

Contra ello, las teorías el *embodiment*, como las desarrolladas por Lawrence Shapiro o Francisco Varela apuestan por un monismo radical entre mente y cuerpo, de tal manera que no existen un ámbito externo y otro interno, sino que son parte de una misma entidad con límites difusos

---

<sup>9</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life. Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) y Londres, 2007, p. 227. [“On the one hand, consciousness is a property of the immaterial mind or soul, and therefore the conscious mind *per se* is not alive. On the other hand, being alive is a property of the human body, which is simply a machine, and therefore the living body *per se* is not conscious. Consciousness and life have different natures, and no matter how closely united they are within a human person, they can nevertheless exist apart (as indeed supposedly happens after death, according to Descartes’s Catholicism)”].

que se expande y desborda por el entorno. De este modo, las reglas y leyes de ambas realidades son las mismas, y la lógica y el conocimiento humano hunde sus raíces en las particularidades corporales.

### 0.4.2. La fenomenología y el enactivismo

En concordancia con las posteriores teorías del *embodiment* o de la mente corporizada, Maurice Merleau-Ponty ya abogaba por una anulación de la separación entre las ideas de alma y cuerpo presentes de forma mayoritaria en la filosofía de su tiempo. A lo largo de su *Fenomenología de la percepción*, encontramos una crítica constante a la tradición que se encarna en las figuras de René Descartes e Immanuel Kant. Considera que sus postulados parten de una concepción errónea del fenómeno de la percepción, cuyas consecuencias llevarán a la artificial comprensión del cuerpo y del alma, y a una epistemología trascendental que no hunde sus raíces en el mundo natural. En esta dualidad que escinde la realidad humana en dos mitades, el cuerpo se relega a un elemento mecanicista explicable por la ciencia como perteneciente a un mundo natural ajeno a la consciencia y a la mente. Como denuncia Merleau-Ponty, el cuerpo así considerado deja de ser una experiencia íntima y vivencial para transformarse en una representación de sí mismo, en un desdoblamiento que ubica ontológicamente el cuerpo en el mismo nivel que el resto de objetos del mundo. Este estatus de objeto no permite una comprensión profunda del papel del cuerpo en el proceso perceptivo y evita que los mecanismos de la percepción sean desentrañados por completo. Con ello también, como veremos, se pierde el mundo, vínculo y nexo de relación con el cuerpo, por lo que se comete la falacia de considerar más real la propia representación que la realidad de la que nace. Ante ello, Merleau-Ponty afirma que “mi cuerpo tiene su mundo o comprende su mundo sin tener que pasar por unas ‘representaciones’, sin subordinarse a una ‘función simbólica’ u ‘objetivante’”<sup>10</sup>.

Además, para la tradición filosófica dualista el cuerpo es un objeto deficiente, un instrumento roto. Desde el prisma del fenomenólogo francés, la concepción científica del cuerpo malinterpretó el problema de la incompleción de la experiencia, al considerarla un defecto del cuerpo, incapaz de obtener una experiencia completa a través de la percepción. Por ello, constantemente se ha aludido a la manida frase de que “los sentidos nos engañan” y se ha

---

<sup>10</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la Perception*, Gallimard, París, 1945. Seguimos y citamos de la edición en castellano: M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, Planeta-Agostini, Barcelona, 1993, p. 158.

atribuido a la imperfección del cuerpo la sesgada información que en ocasiones obtenemos del mundo<sup>11</sup>.

Frente a estas ideas, Merleau-Ponty establecerá una concepción del cuerpo radicalmente distinta. La falsedad de la existencia del alma y del cuerpo le llevará a considerar ambos elementos como un único ente indisoluble e integrado. La ligazón entre mente y cuerpo es tal que no se puede argumentar que una acción supuestamente desempeñada por una de las dos instancias no haya sido realizada con el concurso de la otra. Por ello esta relación no es arbitraria, sino que se da en cada momento de la existencia, de la experiencia que el ser humano tiene sobre su propia vida. En sus palabras: “la verdad no ‘habita’ únicamente el ‘hombre interior’; mejor aún, no hay hombre interior, el hombre está en el mundo, es en el mundo que se conoce”<sup>12</sup>. El ser humano es capaz de hacer una distinción entre el mundo y sus objetos, y su propio ser. Pero siempre desde una posición que lo ubica en el corazón del propio mundo que se dispone a conocer. Nuestros sentidos son plenamente fiables puesto que “el cuerpo no tiene el poder de hacernos ver aquello que no existe; sólo puede hacernos creer lo que vemos”<sup>13</sup>.

El sentir tiene la cualidad de lo existencial y remite inevitablemente a lo corporal. Es gracias a ello como el ser humano capta el mundo, se hace consciente de su realidad y, al hacerlo, en un mismo movimiento, capta la realidad de su propio cuerpo. El mundo, de este modo, supone para los seres humanos el horizonte de experiencias del que disponemos y no una mera suma de átomos o una colección de objetos<sup>14</sup>. Sólo a efectos teóricos podemos separar mundo y cuerpo, ya que “el propio cuerpo está en el mundo como el corazón en el organismo: mantiene continuamente en vida el espectáculo visible, lo anima y lo alimenta interiormente, forma con él un sistema”<sup>15</sup>.

La idea del cuerpo como el punto de partida hacia un mundo al que pertenece nos hace individuos espectadores y actores al mismo tiempo. El mundo no se contempla *ad aeternum*, como si fuese el punto de vista de la observación divina, sino que siempre implicará una perspectiva integrada dentro del mismo, y es “mi inherencia a un punto de vista lo que posibilita, a la vez, la finitud de mi percepción y su apertura a un mundo total como horizonte de toda percepción”<sup>16</sup>. Por ello, el cuerpo se ha convertido, en las últimas décadas, en el centro de una

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, pp. 112-114.

<sup>12</sup> *Ibid.*, pp. 10-11.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 110.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 219.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 317.

reflexión sobre la mente, el conocimiento, la percepción y las bases de la cognición humana, con autores como Evan Thompson, Alva Nöe o Kevin O'Reagan como algunos de sus principales representantes. Sus teorías serán las que seguiré en la presente investigación para comprender cómo percibimos las imágenes, pero también para entender una de las premisas básicas de la teoría de la metáfora conceptual que nos llevará a trazar una lógica para ellas: "la mente está inherentemente corporizada"<sup>17</sup>. Esta afirmación sitúa la corporalidad humana, en un sentido amplio, como el punto de partida central para comprender cómo se construyen los significados de las imágenes, cómo se articulan, se comprenden y razonan y cómo, en último término, estas experiencias corporales del mundo modelan y motivan nuestras acciones en torno a ellas. De esta manera, las raíces del conocimiento no se afianzan sobre abstracciones y conceptualizaciones innatas o preexistentes, sino que éstas se forjan en base a las experiencias corporales más básicas y cercanas, como la orientación espacial y temporal, o la interacción con los objetos de nuestro entorno. Esta forma de relacionarnos con el mundo, además, queda determinada por las cualidades del cuerpo que disponemos.

Por ello, dado que nuestro cuerpo está incardinado profundamente en el mundo al que pertenece, no es posible tampoco separarlo de nuestro entorno y, si queremos comprender las imágenes que nos rodean, debemos comenzar por entender primero cómo se relaciona nuestro cuerpo con nuestro medio y de qué naturaleza es este último. Por supuesto, será un conocimiento arraigado en las características corporales que compartimos todos los seres humanos y que hacen que nuestra experiencia se moldee en base a las percepciones más comunes y básicas que experimentamos gracias a nuestra propia corporalidad. Sin embargo, en este punto, la cultura juega un papel fundamental, puesto que nuestro mundo es antrópico, está plagado de significados y de elementos, como las imágenes que nos sirven para adaptarnos a él. Así, la permeabilidad del cuerpo al mundo circundante hace que debamos entender esta noción en un sentido amplio, obviando las fronteras y barreras con las que tenemos la costumbre de delimitarlo y dejando que el mundo penetre en él, considerando también cuerpo a la mente e incluso incluyendo el entorno (junto con las imágenes) como un anexo o prolongación espacial y sensorial del mismo.

Así, el lugar donde se da el significado, la acción, el pensamiento, la comunicación y la experiencia es la interacción entre el individuo y su ambiente, entendido en su vertiente natural, pero sobre todo social y cultural. Entre estas últimas coordenadas es donde se desarrolla

---

<sup>17</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh. The embodied mind and its challenge to western thought*, Basic Books, Nueva York, 1999, p. 3. ["The mind is inherently embodied".]

nuestro conocimiento, ya que no podemos pensar más allá de nuestras limitaciones corporales ni muchas veces más allá de nuestras limitaciones culturales, es decir, más allá de nuestra mente corporizada y de nuestro medio. Así, el punto de arranque para la cognición es, según Mark Johnson, el estado en proceso del organismo-en-interacción-con-su-ambiente, por lo que el significado es necesariamente cambiante, siempre está construyéndose y en perpetua actualización y adaptación<sup>18</sup>. Por ello las imágenes de otros tiempos varían su significado según atraviesan la historia y la interpretación que de ellas hacemos desde el presente difiere de la que tuvieron en el momento de su creación<sup>19</sup>. De este modo, las lógicas que animan esta cognición corporizada se apoyan en algunas experiencias adquiridas de forma directa sobre las que se irá construyendo posteriormente todo el sistema conceptual humano. Entre estas experiencias básicas que configuran la materia prima del pensamiento encontraremos tanto conceptos espaciales como movimientos básicos del cuerpo, esquemas corporales o imágenes. Son elementos que nacen de la interacción con el entorno y que, por ello, adquieren un significado para todos los seres humanos, en tanto que disponemos de un cuerpo semejante y estas experiencias básicas son compartidas por todos los miembros de la especie<sup>20</sup>.

Dentro de las experiencias básicas que aportan el sustrato para el conocimiento, George Lakoff y Mark Johnson argumentan que existen tres tipos distintos según su procedencia: las corporales, las que provienen del ambiente físico y las que nacen de la cultura. Consideran a las tres como “naturales” porque son todas ellas productos de la naturaleza humana. De esta manera, según Johnson, nuestro sistema conceptual “está fundamentado y estructurado en base a varios patrones recurrentes de nuestras interacciones perceptuales, orientaciones corporales, movimientos y manipulaciones de objetos”<sup>21</sup>. Así, mantiene que esta suerte de semántica corporal o de la comprensión a través del cuerpo es constitutiva de nuestra actividad cognitiva y de nuestros conceptos. Por lo tanto, se puede concluir que en esta concepción epistemológica la naturaleza humana corporizada y la cognición están sometidas a patrones organizados de raíz corporal, y que este orden se refleja en los conceptos formados en y acerca

---

<sup>18</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought: The Bodily Roots of Philosophy, Science, Morality, and Art*, University of Chicago Press, Chicago, Londres, 2018, pp. 36-38.

<sup>19</sup> Para una reflexión sobre la temporalidad en torno a las imágenes y cómo afecta a la Historia del Arte, véase: K. MOXEY, *Visual Time: The Image in History*, Duke University Press, Durham, 2013.

<sup>20</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, University of Chicago Press, Chicago, 2003, pp. 56-57.

<sup>21</sup> M. JOHNSON, «Conceptual metaphor and embodied structures of meaning: a reply to Kennedy and Vervaeke», *Philosophical Psychology*, vol. 6 (4), 1993, p. 414. [“is grounded in and structured by various recurring patterns of our perceptual interactions, bodily orientations, movements and manipulations of objects.”]

del mundo<sup>22</sup>. Así, Johnson resume los presupuestos de la cognición corporizada en siete puntos que identifica con siete “E” y que hacen referencia a las iniciales en inglés de las palabras “*embodied*”, “*embedded*”, “*enactive*”, “*extended*”, “*emotional*”, “*evolutionary*” y “*exaptative*”<sup>23</sup>. Es decir, el conocimiento que ofrece esta teoría de la cognición es corporizado, está integrado, es enactivo, extenso, emocional, evolutivo y exaptativo. Todas estas características se despliegan en un modo de funcionamiento de nuestro razonamiento que hacen que podamos crear significados a partir de nuestras experiencias.

Nuestra cognición corporizada surge entonces como una estructura que evolucionó a partir de la apropiación de capacidades anteriores relacionadas con la percepción, la acción y las emociones, de tal modo que, exaptativamente, se produjo una consecuencia inesperada de una facultad ya existente. Así, la conceptualización y la abstracción tendrían sus raíces en los mecanismos de las acciones perceptuales, que inevitablemente conectan con las funciones corporales más básicas en diálogo con el entorno. Este diálogo es posible en tanto que tenemos una integración en el entorno y éste nos constituye. De este modo, el organismo enactúa en el entorno, reconfigurando su experiencia en cada contacto y obteniendo en cada transacción un valor y un significado relevante para el individuo.

El medio se configura como un elemento más de la cognición, fuera del cual es imposible pensar, por lo que forma parte de la mente en su modalidad extendida. Muchos de los procesos, recursos o contenidos con los que trabaja la cognición no se guardan, por tanto, en la mente, sino que se encuentran en nuestro medio, a nuestra disposición, para poder ser consultados cuando nos haga falta recurrir a ellos. Por lo tanto, una de las funciones principales de las imágenes es servir de memoria externa y guardar información relevante para un individuo o sociedad codificada de forma visual. De este modo la mente llega incluso a desbordar el cuerpo para explayarse e integrarse con el entorno y para manifestarse a través de las imágenes. En este escenario las emociones cobran una importancia fundamental, ya que son las que regulan nuestras interacciones con el entorno y las que marcan nuestro pensamiento a nivel cualitativo, influyendo definitivamente sobre la percepción y nuestro conocimiento<sup>24</sup>.

Por su parte, Margaret Wilson, ahondando en los requisitos o condiciones de posibilidad de la cognición corporizada, establece seis premisas que deben cumplirse para que efectivamente se

---

<sup>22</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., p. 116.

<sup>23</sup> M. JOHNSON, «The embodiment of language», en Albert Newen, Leon De Bruin, Shaun Gallagher (eds.) *The Oxford Handbook of Cognition*, Oxford University Press, Oxford, 2018.

<sup>24</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., pp. 62-63.

produzca este tipo de conocimiento basado en la corporalidad, algunas de las cuales coinciden con las expuestas por Johnson. En primer lugar, establece que los procesos cognitivos deben estar situados, es decir, que se incardinan de forma indisoluble en la cultura humana y en sus actividades, variando en función del contexto en el que se desarrollen. En segundo lugar, establece unos límites temporales para el desarrollo de la cognición, que quedan establecidos por la interacción entre nuestras capacidades cerebrales y el entorno en el que se despliegan. En tercer lugar, sostiene que la materia prima del pensamiento se extrae del medio, bien sea cultural, natural, social o simbólico, reduciendo drásticamente los elementos que deben ser procesados cognitivamente en cada momento. No existe, por lo tanto, como cuarta premisa, una separación tajante entre las contribuciones internas y externas a la cognición, por lo cual, según esta lógica, las imágenes son un soporte excelente para almacenar información relevante. Así, la quinta premisa afirma que, dado que ya existe en nuestro entorno toda una serie de sistemas de almacenaje de datos (desde textos, imágenes, hasta acciones, pasando por el propio mundo que nos circunda), la función de la cognición no es reproducir ni representar el mundo externo a nivel interno, sino más bien conducir a acciones en el medio. Por ello, como condición de posibilidad final, Wilson deduce que las estructuras de conocimiento de la cognición emergen de experiencias nacidas del propio cuerpo. Por lo tanto, ahí radican las bases de nuestro conocimiento<sup>25</sup>.

### 0.4.3. La teoría de la metáfora conceptual

Para la teoría de la metáfora conceptual la facultad de la imaginación es fundamental a la hora de desarrollar las lógicas corporales que subyacen a nuestro pensamiento, sea éste a través de las imágenes o a través de otros medios. La imaginación dará lugar a estructuras de experiencia que son preconceptuales y no proposicionales, que servirán como base a partir de la cual elaborar una serie de estrategias cognitivas y lógicas que nos permitirán construir una red de significados hábiles para nuestra vida cotidiana y también para la vida intelectual<sup>26</sup>. Por ello, según la concepción de Johnson, en la imaginación se desarrollan los siguientes procesos que nos resultarán de gran utilidad para desgranar la lógica de las imágenes que contribuye a la generación del pensamiento abstracto:

---

<sup>25</sup> M. WILSON, «Six views of embodied cognition», *Psychonomic Bulletin & Review*, vol. 9 (4), 2002.

<sup>26</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. XVI.



- 1) Los procesos de categorización, según la teoría de la categorización prototípica que nos sirve para organizar la experiencia y establecer una serie de categorías mentales difusas y flexibles que nos permiten desde comprender una experiencia nueva en base a otras anteriores hasta identificar lo que aparece en una imagen y reconocer su referente como un objeto físico real o imaginario.
- 2) Los esquemas, entre los que se incluyen los esquemas gráficos que aluden a conocimientos generales y a estructuras muy básicas de eventos, que darán lugar a las estructuras proposicionales, por un lado, y por el otro a una comprensión todavía rudimentaria del sentido de algunos elementos que aparecen en una imagen.
- 3) Las proyecciones metafóricas, que nos permitirán establecer nuevas conexiones y organizaciones de significado utilizando las relaciones que se dan entre los elementos representados en una imagen, pero también con otros elementos culturales extradieгéticos o ajenos a la propia imagen.
- 4) La metonimia, que es otra forma de proyectar el significado y un recurso que sirve para extender las características que adscribimos a una categoría a otra distinta en función de la contigüidad espacial, temporal o lógica.
- 5) La estructura narrativa, que es la que nos permite narrar nuestra biografía y también mantener unos relatos socialmente aceptados. En el caso de las imágenes, éstas no sólo contribuyen a mantener estas narrativas, como sucede, por ejemplo, en las representaciones mitológicas, sino que también generan narrativas nuevas que se integran dentro de otros relatos<sup>27</sup>.

Sobre todos estos procesos lógicos hablaré de manera detallada en los sucesivos capítulos, centrándome especialmente en la lógica de la metáfora. El tipo de metáfora y de metonimia a las que aquí aludo no tienen nada que ver con la concepción clásica de corte objetivista que se tiene de la metáfora como mero ornato del lenguaje, derivada, en primer término, de la definición aristotélica de la metáfora como “transferencia del nombre de una cosa a otra”<sup>28</sup>. Siguiendo esta postura de Aristóteles, hasta época relativamente reciente no se ha tenido muy en cuenta que la metáfora es más que un recurso poético lingüístico y que su lógica subyace a gran parte de los procesos de cognición complejos que nos conducen hasta el pensamiento abstracto. Sin embargo, este tipo de proyecciones metafóricas que, según Lakoff y Johnson, constituyen la lógica gracias a la que nos podemos desenvolver en nuestra vida cotidiana, es

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 171.

<sup>28</sup> ARISTÓTELES, *Poética*, Gredos, Madrid, 1974, 1457b.

radicalmente opuesta a la concepción que defiende el objetivismo del pensamiento como un procesamiento de proposiciones de carácter lingüístico.

De este modo, para la teoría objetivista, el nivel más básico con el que podríamos comenzar a describir la realidad serían los términos literales y las proposiciones, por lo que el mundo consistiría en eventos y objetos cuyas relaciones quedarían descritas por las normas de la lógica proposicional. Como consecuencia, podríamos relacionar los elementos de las categorías-estanco entre sí de tal manera que se establecería una correlación entre las esencias de los objetos mostradas a través de esas categorías y el mundo mediante las conexiones lógicas de raíz lingüística. Así, para el objetivismo, las metáforas no podrían ser estructuras básicas de pensamiento, ya que cruzan los límites entre categorías y, para entenderlas, tendrían que ser reducidas a proposiciones comprensibles sobre el mundo de carácter descriptivo y literal. Por lo tanto, las metáforas no serían herramientas para conocer la realidad, sino más bien para oscurecerla. No tendrían una base experiencial real y, por ello, no las podríamos conectar con el mundo de forma directa<sup>29</sup>.

Sin embargo, la teoría de la metáfora conceptual subraya que las metáforas permiten generar conceptos, que no son sólo entidades intelectuales, sino que tienen su plasmación en nuestra forma de enfrentarnos al mundo y de guiar nuestro comportamiento en nuestro día a día. Como bien anuncian Lakoff y Johnson en el título de su ya clásico libro *Metaphors we live by*, lo más importante de la metáfora es que participa y fundamenta nuestra vida cotidiana<sup>30</sup>. Este planteamiento, en apariencia tan sencillo, se opone a siglos de tradición sobre la consideración de la metáfora. Las metáforas, por lo tanto, no son propias de las palabras y del lenguaje, como razonaba Aristóteles, sino que se hallan en la base lógica y cognitiva de los propios conceptos, y no tienen, normalmente, un carácter poético, sino literal. A pesar de ello cabe una diferencia entre un uso lúdico de la metáfora y un uso normalizado y corriente que nos conduce a la creación de conceptos abstractos.

Lakoff y Turner mostraron en *More than cool reason* esta diferenciación entre metáforas convencionales o poéticas; es decir, entre las que se dan de manera habitual en la vida cotidiana, o las que forman parte de un ejercicio literario, aunque también pueden servir para elaborar complejas teorías y conceptualizar nociones como la muerte o la vida, fundamentales para la

---

<sup>29</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. 67.

<sup>30</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit.

tradición filosófica occidental<sup>31</sup>. Por ello, tenemos que distinguir, por ejemplo, las fotografías de Chema Madoz, que son un ejercicio de poética visual pero que no generan conceptos, de una alegoría barroca de la paz o de la justicia, que sí que trata de representar visualmente conceptos abstractos a través de la metáfora y la metonimia. Así, como dice Johnson:

“Las implicaciones de la naturaleza constitutiva de la metáfora conceptual son de largo alcance. Llegamos a ver que incluso nuestros conceptos más abstractos y teorías son redes de metáforas basadas en el cuerpo. Este descubrimiento no denigra a la teoría. Por el contrario, la humaniza y nos muestra por qué es incluso posible para nosotros entender una teoría y usarla para organizar nuestras investigaciones en torno a la experiencia”<sup>32</sup>.

De este modo, nos relacionamos y concebimos el mundo de un modo metafórico, y lo plasmamos mediante esta misma lógica en las imágenes que creamos y con las que nos relacionamos.

La comunicación humana, por tanto, está impregnada de nuestro sistema conceptual, por lo que una de las vías más sencillas de rastrear este sistema es el lenguaje. Sin embargo, no se trata del único, ya que las imágenes participan de estas mismas normas de comunicación, si bien a través de medios distintos. Afirman Lakoff y Johnson: “Una forma de averiguarlo es mirar al lenguaje. En tanto que la comunicación está basada en el mismo sistema conceptual que usamos al pensar y actuar, el lenguaje es una importante fuente de evidencias para lo que es el sistema”<sup>33</sup>. Por ello, en tanto que lógica que subyace a los actos comunicativos humanos, trataremos en esta investigación de aplicar algunas de las conclusiones de la teoría de la metáfora conceptual, descubiertas inicialmente a través de la lingüística, al mundo de las imágenes. La metáfora pasará a ser, entonces, un proceso cognitivo que se encuentra enraizado no sólo en nuestro lenguaje y en nuestras imágenes, sino en el modo como está constituido nuestro pensamiento.

Sin embargo, esta afirmación no implica que nuestra forma innata de razonar sea exclusivamente metafórica, sino que esta teoría también reconoce la existencia de ciertos conceptos literales, denominados, como ya he apuntado, “esquemas gráficos”, que se adquieren de forma inmediata y que coinciden con los conceptos sensomotores básicos<sup>34</sup>. Así, el procedimiento estándar que emplea la metáfora para poder generar y transmitir conocimiento es emplear experiencias de la vida cotidiana para explicar situaciones complejas

---

<sup>31</sup> G. LAKOFF; M. TURNER, *More than cool reason. A field guide to poetic metaphor*, University of Chicago Press, Chicago, 1989.

<sup>32</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 194.

<sup>33</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., p. 3.

<sup>34</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., pp. 46-47.

o conceptos abstractos. Y, dado que los mismos mecanismos perceptivos y cognitivos que utilizamos para relacionarnos con el mundo y generar esta experiencia son los que empleamos, de manera económica, para razonar con las imágenes, en ellas encontraremos también la presencia de esquemas gráficos, metáforas o metonimias que contribuyen a integrar el contenido de las imágenes dentro de un esquema de conocimiento tanto cultural como propio que se despliega a través de relatos o narraciones que nos contamos sobre nosotras y nosotros, y sobre lo que consideramos que es el mundo.

### 0.5. Nota sobre las ediciones y traducciones consultadas

En la bibliografía empleada, he seguido el siguiente criterio de citación y de traducción. En el caso de las obras existentes en castellano (excepto las obras de autores clásicos), aludo en la primera cita a la edición original y paso a citar desde las traducciones existentes al castellano, procurando recurrir siempre a las más fiables. En el caso de las obras que no cuentan con traducciones al castellano, traduzco desde la edición original, colocando a pie de página la cita completa en el idioma fuente.

# 1- El cuerpo en relación con las imágenes

## 1.1. Introducción

La lógica de las imágenes que voy a estudiar tiene una raíz corporal, es decir, está basada en los procesos cotidianos de la percepción visual, en el sistema sensoriomotor y en las acciones corporales que llevamos a cabo en un medio significativo que es tanto natural como cultural. Esta corporalidad es ineludible a la hora de tratar con las imágenes y se desarrolla incluso en entornos virtuales, en los que tanto el contexto en el que nos movemos como nuestro propio cuerpo son ficticios. En la vida real y en los mundos visuales ficcionales percibimos moviéndonos, no miramos de manera estática las imágenes, sino que interactuamos con ellas utilizando todo el cuerpo, moviendo los ojos, la cabeza, acercándonos y alejándonos para enfocar mejor, rodeando los artefactos visuales para percibirlos por todas sus partes... Esta primacía del sistema sensoriomotor y de la acción corporal en nuestra relación con las imágenes genera un tipo de vínculo circular en el que el cuerpo humano se acopla a las imágenes mientras que éstas se adaptan a la forma y características de nuestro cuerpo. Las imágenes son artefactos visuales creados por los seres humanos en concordancia con las características perceptivas y cognitivas de sus cuerpos, de tal manera que para interactuar con ellas se utiliza la misma lógica que nos permite manejarnos en el mundo real y los mismos mecanismos cognitivos de raíz corporal que utilizamos en nuestra vida diaria para interactuar con nuestro entorno significativo.

En este capítulo mostraré cómo es este cuerpo pensante, esta mente corporizada que se enfrenta a las imágenes y que aplica sus lógicas circulares en este encuentro. Para ello refutaré la extendida concepción del dualismo mente/cuerpo como dos ámbitos absolutamente separados, lo cual sólo contribuye a entorpecer la comprensión de las imágenes al tener que explicar el paso insalvable que tienen que transitar entre un mundo y un cuerpo mecanicistas y una mente que funciona con unas reglas completamente diferentes. Las teorías del *embodiment* o de la corporización no sólo eliminan el problema lógico y epistemológico derivado de enlazar mundos contrapuestos con normas de funcionamiento distintas, sino que evitan que las imágenes tengan que cambiar su ontología en el paso de los sentidos hasta la mente. De esta manera, la integración de la mente y el cuerpo en una entidad unificada, que además incluye el

entorno en el que se desarrolla, facilita la comprensión de las imágenes como artefactos visuales con intención comunicativa que registran información codificada con sentido y significado para los individuos que las contemplan.

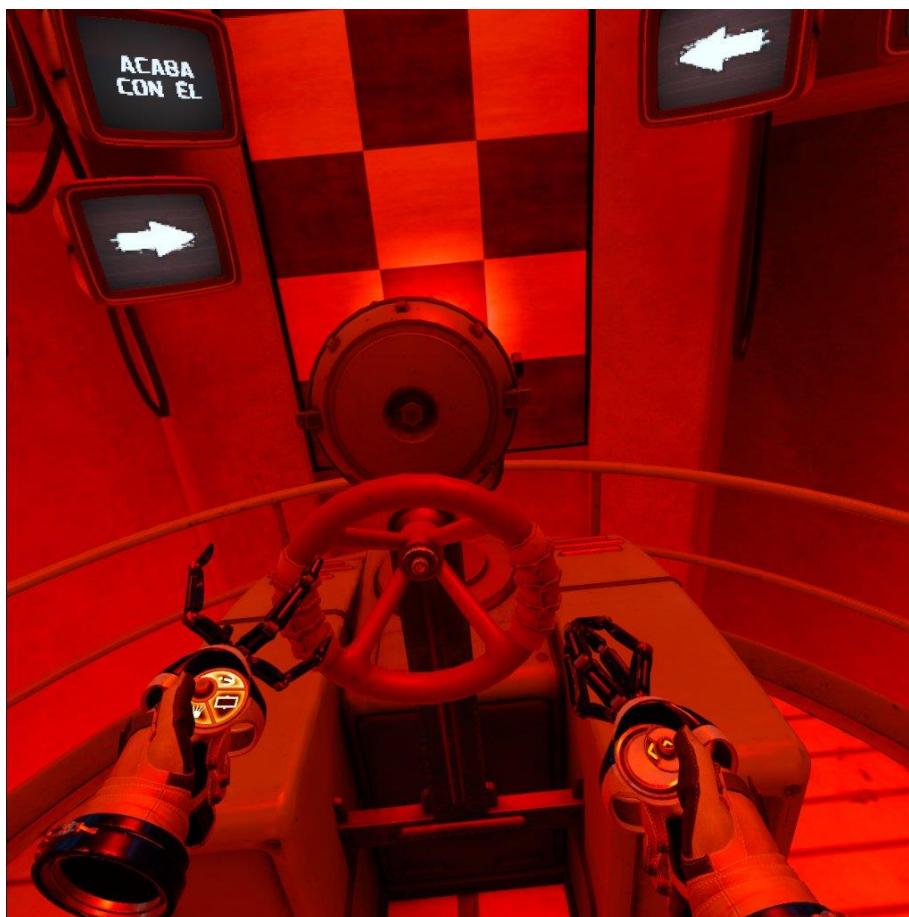
Por otra parte, analizaré de qué modo las imágenes, en tanto que artefactos materiales y objetos del mundo, tienen una cualidad denominada *affordance* u ofrecimiento. Es decir, mostraré cómo su propio diseño y su objetualidad se acoplan a las características del cuerpo humano y se someten a las lógicas corporales de manipulación de objetos que rigen otros aspectos de la vida cotidiana. Así, las propias imágenes tienen unas cualidades determinadas que nos indican de forma natural cómo contemplarlas, cómo interactuar con ellas y qué tipo de acciones podemos realizar en base a nuestra corporalidad. De esta manera, en este capítulo enlazaré la *affordance* de las imágenes, su propia constitución objetual, con las capacidades corporales humanas, integrándolas dentro del ámbito de acción cotidiana de las personas, que se manejan en un entorno visual al que continuamente dotan de significado.

### 1.2. La mente corporizada

En el año 2018 el estudio español Vertical Robot lanzó su videojuego de realidad virtual *Red Matter*, en el que la jugadora o jugador se encarna en el agente Epsilon, un astronauta que viaja a una mina abandonada en la luna de Rhea. Inspirado en un mundo fantástico que tiene lugar en un contexto de Guerra Fría entre dos bloques políticos inventados (la Unión Atlántica y Volgravia), su misión consiste en descubrir qué pasó en la base espacial para que sus habitantes huyesen repentinamente, recuperar un archivo con información confidencial y enviarlo a la Tierra a través de un complejo sistema de telecomunicaciones. A lo largo de todo el recorrido por la base se suceden los enigmas, se descubren pistas, se resuelven puzles y se arregla todo tipo de maquinaria en desuso para poder lograr el objetivo final. Lo particular de este videojuego es que, para adentrarte en el universo propuesto por *Red Matter*, se deben usar unas gafas de realidad virtual que permitan una inmersión visual en el escenario digital.

Recorrer las diferentes salas de la base, manipular los objetos que salen al paso a través de la propia acción de las manos utilizando los mandos, poder girar la cabeza y que la visión de un entorno varíe en función de este movimiento natural, la simulación de caminar flotando en el espacio a través de los saltos virtuales que permite el videojuego... Todo está diseñado para poder adaptarse a los movimientos corporales naturales del cuerpo humano y generar así una sensación de visión natural y de inmersión en el escenario virtual. Los objetos vuelan si se cogen

y se lanzan, las palancas giran al realizar el mismo movimiento que se ejecutaría con las manos en el mundo real, algunos elementos exigen una manipulación cuidadosa para evitar que se estropeen y otros piden que hagas cierto esfuerzo u ofrecen resistencia (fig. 1). El trampantojo que se genera es verídico y realista. Sin embargo, es trampantojo al fin y al cabo. A pesar de que el videojuego nos permita un espacio visual manipulable, sabemos que esos objetos carecen de entidad material. En todo momento somos conscientes de que, si nos quitamos las gafas, volveremos a estar en el mundo real, donde las cosas adquieren otra densidad, y también tenemos la consciencia de que hay un escenario limitado que nos permite algunos movimientos y otros no. Por ejemplo, a pesar de nuestro traje espacial, no podemos recorrer el planeta a nuestro antojo, sino que la capacidad de exploración y desplazamiento se limita a una cuadrícula en el suelo que marca hasta dónde podemos llegar. Por ello, y a pesar de que la experiencia de juego es muy satisfactoria y a veces incluso puede generar sensaciones corporales como vértigo, esfuerzo o desequilibrio, no deja de ser una imagen compleja en la que se nos permite cierta capacidad de intervención.



*Fig. 1. Escena de Red Matter, manipulación de una llave giratoria, Vertical Robot, 2018.*

En el ámbito de los videojuegos de realidad virtual, a pesar de que sus creadores y creadoras suelen carecer de una base teórica, se conoce muy bien cómo se produce la visión natural. Se sabe, de forma intuitiva o práctica, que el sistema sensomotor es fundamental para poder dar verismo a sus imágenes, que éstas deben moverse en las pantallas que tenemos frente a los ojos al ritmo de los giros de nuestra cabeza, que el movimiento de las manos en el mundo real debe adaptarse al movimiento de nuestras manos en el mundo virtual, que la visión no es estática sino móvil y que necesita de un espacio de exploración. Es el caso más cercano a la visión natural (con todas sus limitaciones) que nos ofrece un artefacto visual, y lo es en tanto que tiene una consideración no mecanicista de la corporalidad. No son imágenes creadas para ser descifradas por una mente, sino por un cuerpo. Todo ello nos permite indagar en cómo es el cuerpo que observa y cómo lo consideran las teorías de la mente corporizada que voy a manejar en esta investigación.

La teoría sobre el cuerpo que voy a utilizar se conoce bajo el término *embodiment* o *embodied mind* y, a día de hoy, sigue siendo una disciplina en ciernes, a pesar de que cuenta con una interdisciplinaridad manifiesta y en ocasiones desbordante, lo cual dificulta acotar las implicaciones de esta tesis y estudiarla bajo un prisma común. A pesar de ello, a mi juicio, es una de las concepciones de la mente más prometedoras del panorama contemporáneo y, a su vez, es la más explicativa y predictiva de las teorías existentes hasta la fecha. Dentro de sus principales representantes encontramos a autores como el neurocientífico Francisco Varela, la psicóloga Eleanor Rosch, el filósofo Evan Thompson, los lingüistas y filósofos Mark Johnson y George Lakoff, el psicólogo John Kevin O'Reagan y el filósofo Alva Nöe, entre otros pensadores. Estas y estos autores se apoyan en teorías precedentes que, aunque no se desarrollaron estrictamente dentro del marco del *embodiment*, sí que tienen fuertes conexiones teóricas con él, como los trabajos de la fenomenología (especialmente los de Edmund Husserl y Maurice Merleau-Ponty), los del filósofo y psicólogo John Dewey o los del psicólogo James Jerome Gibson. En estas teorías y autores me apoyaré en el desarrollo de la presente investigación.

La tesis del *embodiment* se contrapone principalmente a dos de los principales postulados heredados de las concepciones separatistas mente/cuerpo inspiradas en la concepción que Gilbert Ryle denominaba con ironía del “fantasma en la máquina”<sup>1</sup>. Ambos tienen que ver con una consideración del cuerpo como entidad casi mecánica, reducida a su más cruda fisicidad, y

---

<sup>1</sup> G. RYLE, *The concept of mind*, cit.



adolecen de cierto reduccionismo. Posicionamientos que, lejos de ofrecer una explicación sobre la mente, enturbian aún más su investigación, al relegar el cuerpo a un nivel inferior o al dotarlo de una instrumentalidad que lo sitúa como agente pasivo de la cognición, cosa que queda desmentida por videojuegos como *Red Matter*, en los que se precisa del concurso de todo el cuerpo para poder manipular las imágenes virtuales. A pesar de ello, la tesis de la mente corporizada debe hacer frente a estos dos argumentos para demostrar su validez. Estas dos concepciones o postulados han sido denominados por Lawrence Shapiro “la neutralidad del cuerpo” y “el cuerpo contenedor”<sup>2</sup>.

Bajo el argumento de la neutralidad del cuerpo se esconde una metáfora bien conocida, que es la de considerar el cuerpo como *hardware* y la mente como *software*. Este postulado considera que, para conocer la mente, no es necesario fijarse en las particularidades del cuerpo o *hardware*. Para esta forma de concebir la mente, ésta se basa en la manipulación abstracta de símbolos y reglas lógicas bien delimitadas y estrictas. En este procesamiento de símbolos no tienen cabida las características o limitaciones corporales, sino que se desarrollan de forma autónoma con respecto al cuerpo. Esta tesis ha sido ampliamente defendida por gran parte de la comunidad científica del siglo XX, desde la psicología hasta la neurociencia, pasando por la filosofía de la ciencia y del lenguaje, además de ser la concepción más extendida a nivel popular. Sin embargo, a mi juicio, esta concepción se acerca más al modo de operar de una máquina a la que se le han dado unas órdenes de procesamiento de datos precisas que al funcionamiento de una mente humana, tomando por literal lo que no es sino una metáfora explicativa que asimila la mente con un *software* y el cuerpo con un *hardware*. Y es que la idea de la neutralidad del cuerpo genera una mente aséptica, trascendental y que se limita a las operaciones simbólicas, reduciendo las funciones mentales humanas, en último término, al mero cálculo.

En relación con el argumento de la neutralidad del cuerpo, encontramos la noción de cuerpo contenedor. Esta tesis recibe de nuevo el nombre de una metáfora, consistente en identificar el cuerpo con un recipiente vacío en el que se pueden introducir objetos o entidades, en este caso la mente. La misión de la mente sería, por tanto, analizar y gestionar las señales que proceden del cuerpo y devolverlas de nuevo ya procesadas. Ambas entidades son distintas y no tendrían por qué estar relacionadas, siendo la mente la que realiza todas las labores de comprensión y asimilación del mundo, y el cuerpo un mero aparato receptor de estímulos. Aunque parezca que este punto de vista tiene en consideración el cuerpo, realmente piensa en él de una forma

---

<sup>2</sup> L. A. SHAPIRO, *The mind incarnate*, MIT Press, Cambridge, Londres, 2004, pp. 170-181.

mecanicista y reduce sus posibilidades a la recolección de datos y de información empírica del mundo con la que llenar de contenido las operaciones de la mente. Sin embargo, si la mente tuviera este tipo de relaciones con el cuerpo, no habría ningún inconveniente en jugar a *Red Matter* utilizando simplemente la visión generada en la mente. Pero para poder ver algunos objetos, se exige una manipulación, darles la vuelta, girarlos... No basta sólo con una observación pasiva. Se precisa también dirigir la mirada de un lugar a otro moviendo el cuerpo para resolver algunos puzles (fig. 2). Todo ello con el movimiento real de nuestras manos, cabeza u ojos. Hay un conocimiento a través del cuerpo que interviene en las imágenes virtuales que es difícilmente explicable desde estas teorías.

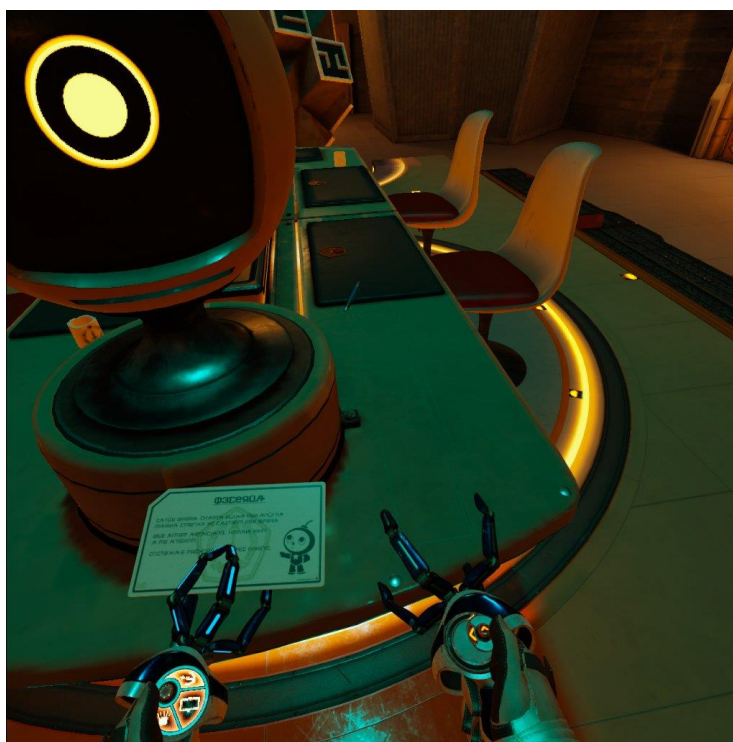


Fig. 2. Escena de *Red Matter*, recogiendo una tarjeta con las instrucciones, *Vertical Robot*, 2018.

Para desestimar estos presupuestos que manejan estas concepciones reduccionistas de la relación mente/cuerpo utilizaré la refutación que ofrece Shapiro quien, frente a ellas, da tres argumentos a favor de la idea de la mente corporizada. Este autor defiende que nuestro pensamiento está corporizado, es decir, que el cuerpo tiene un papel fundamental dentro de los procesos cognitivos y que contribuye a ellos de diversas maneras que van desde la recopilación de datos e informaciones del entorno hasta la misma configuración de los procesos

mentales, moldeados según los requisitos y características propias del cuerpo que se relaciona con el mundo. Es algo que trata de replicar, con respecto a las imágenes, la realidad virtual de los videojuegos inmersivos. Por lo tanto, el cuerpo no tiene una función contenedora, ya que además modela el tipo de mente de la que disponemos al limitar no sólo sus contenidos, sino también los procesos cognitivos y operaciones mentales, que están adaptados al cuerpo del que surgen. Por otra parte, Shapiro destaca que nuestra conceptualización está corporizada, es decir, que el contenido que alberga la mente no es independiente del cuerpo, sino que está en función de él. Las categorías de pensamiento básicas no son abstractas, porque dependen del organismo y de las capacidades físicas de su cuerpo o de su manera de relacionarse con el mundo que le rodea. Carecemos de categorías *a priori* e incluso los conceptos más abstractos nacen de la experiencia cotidiana corporal, en sus niveles más básicos de experiencia. Así, la neutralidad del cuerpo es una ficción, ya que está implicado desde el origen y a niveles muy íntimos en las operaciones mentales, por más simbólicas que éstas puedan parecer. Y, por último, Shapiro alega que la mente es extensa y que, por lo tanto, no hay que comprenderla como un compartimento-estanco que se sitúa dentro del cuerpo, sino que es una entidad que se desarrolla a lo largo del cuerpo de forma permeable llegando incluso a abarcar parte del entorno del organismo. Mente y cuerpo son un mismo sistema interrelacionado que sólo de forma teórica y artificial puede ser separado. De este modo, debemos aludir a una única entidad, sólo disgregable de forma abstracta pero indisoluble en la práctica, cuyos límites se diluyen en el medio en el que surge. La mente corporizada se nutre así de los conceptos tradicionales de mente, cuerpo y mundo, formando una totalidad integrada que supone la primera intuición de la que disponemos con respecto a nuestra condición humana, antes del análisis conceptual posterior que separa los tres ámbitos<sup>3</sup>.

Así, nos encontramos con que el dualismo mente/cuerpo que domina en las metáforas del “fantasma en la máquina”, del “cuerpo contenedor” y de “la neutralidad del cuerpo” se quiebra en esta concepción de la mente corporizada para fundamentarse en un monismo radical en el que mente y cuerpo son parte de una misma realidad que se integra sin fisuras y de manera simbiótica con su entorno. Precisamente es esta sensación de integración de un cuerpo pensante en un entorno visual manipulable el que busca la realidad virtual y videojuegos como *Red Matter* para generar una experiencia inmersiva por parte de la persona espectadora. Uniendo cuerpo, mente y mundo virtual en un entorno ficcional se logra un trampantojo muy eficaz que nos ofrece unas posibilidades de conocimiento muy similares a las que encontramos

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, pp. 182-183.

en la vida real. Esto implica que la mente humana no es reproducible ni trasplantable, que es exclusiva del cuerpo humano y que, por lo tanto, encontrar seres que tengan una mente humana sin un cuerpo humano es una quimera teórica imposible de realizar. La mente está corporizada a niveles tan integrados que no puede tener una existencia separada del cuerpo ni en un plano metafísico, ni en otro organismo biológico, ni en otro soporte digital o electrónico. Shapiro define esta estrecha relación mente/cuerpo/mundo de la siguiente forma:

“El cuerpo en muchos sentidos ‘preprocesa’ la información que recibe el cerebro y afecta de otras formas a la gestión de la información del cerebro. El cuerpo es mucho más que una simple concha para la mente o más que una embarcación que pilota la mente. El cuerpo está involucrado de forma más profunda en las operaciones mentales. La mente humana no sólo está tan adaptada al cuerpo humano como las instrucciones de los submarinos lo están a los submarinos, sino que, además, la mente depende de la participación del cuerpo para ejecutar sus múltiples tareas”<sup>4</sup>.

Por lo tanto, seguiré esta concepción de la mente corporizada o *embodied mind* como el sustrato en el que enraizar las lógicas que afectan a las imágenes, considerando la conjunción de mente, cuerpo y entorno como una unidad epistemológica que, como veremos, se encuentra trabada en una lógica circular.

### 1.3. El funcionamiento de la mente corporizada

La dependencia del pensamiento con respecto al cuerpo que proponen las teorías del *embodiment* podría derivar en dos malentendidos que es preciso atajar de forma inmediata: por una parte, se podría deducir de ello una suerte de solipsismo, de ego monolítico cuyo imperio serían los límites del cuerpo; por otra parte, se podría entender que la mente queda supeditada al cuerpo y en una situación de dependencia absoluta. En contra de la primera afirmación se esgrime la concepción de un cuerpo que va más allá de su estricta fisicidad, ya que incluye también al entorno como parte de él e integra del mismo modo las experiencias y relaciones que establece con otros seres y mentes corporizadas. Por lo tanto, el cuerpo no es un estanco cerrado en el que se instala la mente, como defiende la falacia del cuerpo contenedor que ya he analizado y descartado. En contra de la segunda premisa la relación que se produce es de co-

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 187. [“The body in many ways ‘preprocesses’ the information that the brain receives and in other ways affects how the brain manages information. The body is more than simply a shell for the mind, more than a vessel that the mind pilots. The body is more profoundly involved in mental operations. Not only is the human mind as suited to the human body as submarine instructions are suited to submarines; but, in addition, the mind depends on the participation of the body in order to execute its various tasks”.]

dependencia. Del mismo modo que el cuerpo y sus experiencias delimitan las funciones cognitivas y los contenidos de la mente, es la mente la que dirige cada acción de nuestro cuerpo a través del cerebro, una entidad física perteneciente a él. Considerándolos dos entidades jerarquizadas, incurriríamos de nuevo en el dualismo ya desechado, al insistir en una diferenciación entre ambos ámbitos que no tiene cabida en la noción de mente corporizada<sup>5</sup>.

De esta manera, la mente corporizada no se encuentra aislada del mundo, sino que está integrada en él de forma natural, por lo que ambas esferas se complementan. Esta complementariedad entre entorno, cuerpo y mente es de la que se aprovecha la realidad virtual para generar sus escenarios inmersivos. Tomamos decisiones en el mundo virtual a través de nuestro cuerpo en un diálogo constante entre los objetos virtuales que se nos ofrecen a la vista, las acciones corporales y la resolución de puzzles. Así, el mundo generado por la realidad virtual es el que nos muestra nuestra mente corporizada y ésta, a su vez, interviene en ese mundo y lo modifica, exactamente igual a como sucede en la realidad. Por ello nuestra mente y sus procesos están adaptados tanto al entorno al que pertenecen como al cuerpo en el que se integran y, a su vez, los videojuegos como *Red Matter* utilizan esta misma estructura para crear sus universos ficcionales de manera operativa. De este modo, la facultad que denominamos mente está involucrada en tres modos de actividad corporal relacionados entre sí: la autonomía o autorregulación, el acoplamiento sensomotor y la interacción intersubjetiva<sup>6</sup>. La autorregulación se manifiesta en el mundo de las emociones, de los sentimientos corporales básicos como el hambre, el sueño y la alerta, y es consustancial a la vida de la mente corporizada. El acoplamiento sensomotor nos introduce en el mundo a través de los hechos, las respuestas emocionales y la acción. La interacción intersubjetiva nos lleva al conocimiento y a la experiencia afectiva de las otras personas y de una o uno mismo<sup>7</sup>. En el presente capítulo presentaremos algunas de estas funciones, que se irán desplegando y mostrando a lo largo de las siguientes páginas y que serán fundamentales para esclarecer nuestras relaciones cognitivas con las imágenes.

El enactivismo ha sido una de las corrientes que más ha desarrollado la reflexión en torno a la mente corporizada y sus características fundamentales, siendo precisamente uno de sus principales análisis el de la cuestión de la autorregulación. Bajo este término se refiere a una de

---

<sup>5</sup> G. LAKOFF, «The neural theory of metaphor and thought», en Raymond W. Gibbs (ed.) *The metaphor handbook*, Cambridge University Press, Nueva York, p. 18.

<sup>6</sup> E. THOMPSON; F. VARELA, «Radical embodiment: neural dynamics and consciousness», *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 5, 2001.

<sup>7</sup> E. THOMPSON, *Mind in life*, cit., p. 267.

las particularidades primordiales para la mente corporizada, en tanto que sistema vivo que interconecta a diferentes niveles el cuerpo, la mente y el entorno. Para describir esta propiedad se basa en la idea de autonomía, que se define como la facultad propia de un sistema autodeterminado que se impone sus propias reglas de funcionamiento. En este sentido, se distingue de un sistema heterónimo en que no viene determinado por factores externos, ajenos al propio sistema. A modo de ejemplo ilustrativo, entre este tipo de sistemas autorregulados o autónomos podemos contar desde las colonias de hormigas hasta una célula viva o el propio ser humano. Estos sistemas autónomos se contraponen, por ejemplo, a los ordenadores o elementos tecnológicos, que dependen del ámbito humano, y su diseño, por lo tanto, obedece a unas normas exteriores y no internas<sup>8</sup>. De esta manera, para el enactivismo, todos los seres vivos son autónomos en este sentido, aunque esto no significa que vivan aislados del mundo, ya que son parte integrante de él, siendo su comportamiento definido sobre la base de unas normas específicas impuestas desde cada uno de estos organismos autónomos. Así, existen también algunas diferencias entre un sistema autónomo y otro heterónimo que nos ayudarán a comprender mejor el funcionamiento de la mente corporizada. Un sistema heterónimo se distingue por tener una entrada de información y una salida (*input/output*), característica típica de los sistemas informáticos. En estos sistemas, un comportamiento no previsto por los mecanismos de control externos se considera un error y, por lo tanto, no es deseable. Esto no es lo que sucede en el ámbito de la mente corporizada. Ésta posee un sistema autónomo de autorregulación que no dispone de entradas y salidas de información, sino que se inserta en un bucle dinámico más similar a una conversación o a un intercambio fluido que a la noción de *input/output*. Este tipo de comportamiento es el que determina el dominio cognitivo de la mente corporizada<sup>9</sup>.

Por lo tanto, en relación con las imágenes, el intercambio de información que se produce tiene más que ver con una conversación constructiva e impredecible en la que el individuo aporta su estructura cognitiva y las imágenes ofrecen la información de su representación que con un esquema de entrada/procesamiento/salida de datos. La cognición nacida de la percepción visual toma la forma de un bucle de significación circular que afecta tanto a la persona que observa como a la imagen contemplada y no se trata de una recepción pasiva de información procedente

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>9</sup> Para profundizar en esta cuestión de la autonomía en los seres vivos, véase: F. VARELA, *Principles of Biological Autonomy*, Elsevier North Holland, Nueva York, 1979; F. VARELA; P. BOURGINE, «Toward a Practice of Autonomous Svstems», en *Proceedings of the First European Conference on Artificial Life*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 1991.

de una imagen que fluye de manera unidireccional hacia el individuo. En entornos virtuales esta premisa se percibe de manera mucho más intuitiva que en otro tipo de imágenes, al hacerse de manera mucho más presente la actividad de la persona observadora, que necesita realizar una serie de acciones corporales para poder contemplar algunos escenarios y objetos. Sin ese ejercicio del cuerpo no hay información visual posible y no se puede avanzar en el juego, mientras que las imágenes que contemplamos y manipulamos nos permiten obtener un conocimiento útil del entorno y de las acciones que hay que emprender para poder seguir la historia que se nos narra en primera persona.

Al hilo de los movimientos y acciones que debemos realizar para establecer esa comunicación con las imágenes, y como una de las propiedades necesarias para que un ente sea autónomo, es fundamental la cuestión del dinamismo. Un organismo de estas características debe cumplir unos requisitos de organización interna basada en procesos con carácter dinámico y nunca estático, por lo que el proceso de la visión de las imágenes tendrá, a su vez, este carácter dinámico. El neurocientífico Francisco Varela ha investigado en torno a esta cuestión y ha establecido algunas características básicas de estos procesos dinámicos de los sistemas autónomos, que pueden resumirse en tres principios: los procesos que acontecen en un organismo autónomo dependen recursivamente unos de otros para su generación y realización a modo de red, constituyen el sistema como una unidad en cualquier dominio y determinan un dominio de interacciones posibles con el entorno<sup>10</sup>. Este listado de condiciones se aplica también a la mente corporizada, que percibimos como una unidad tanto a nivel cognitivo como perceptual, o tanto existencial como material, entre otros ámbitos. También consideramos nuestros procesos internos como una suma de actividades en red que forman un conjunto ordenado en el que se coordinan los diversos procesos que llevamos a cabo, como la respiración, la cognición, el movimiento, la percepción visual... y todo este conjunto de procesos nos permite relacionarnos como un todo unitario (que siempre es más que la suma de sus partes) con un entorno siempre cambiante, amoldando nuestros procesos a él.

Por ello, mientras recorremos las diferentes estancias y salas de la base espacial de *Red Matter*, vamos descubriendo nuevas formas de relacionarnos con los distintos entornos mediante la exploración corporal y el diálogo dinámico y constante entre nuestra percepción, nuestros movimientos y las imágenes virtuales. Aprendemos a manejarnos en ese entorno ficticio a medida que lo vamos descubriendo con nuestro cuerpo virtual recién adquirido y cuyas normas

---

<sup>10</sup> F. VARELA, *Principles of Biological Autonomy*, cit., p. 55.

de funcionamiento varían con respecto a nuestro cuerpo real. Por ejemplo, en el universo de *Red Matter* nuestro sistema de desplazamiento no se ejecuta con nuestros pies reales, puesto que durante toda la partida permanecen quietos sobre el suelo. El movimiento del cuerpo virtual se realiza apuntando con el mando hacia una cuadrícula que se forma en el mundo virtual con una trayectoria marcada mediante una línea de puntos que nos indica el lugar y dirección hacia el que ejecutaremos un salto presionando un botón. De esta manera, la propia exploración del entorno nos enseña la manera de movernos y de relacionarnos con los objetos ficticios conformados por la imagen virtual. La forma que adquieren estos procesos de relación con el medio se desarrolla, como comentábamos anteriormente, como si se tratase de una conversación impredecible con el mundo. Esto se pone de manifiesto de manera más evidente en los universos virtuales, en los que tenemos que descubrir sus normas y formas de interacción posibles captando información de ese universo y empleándola de nuevo en ese entorno para poder avanzar en los distintos niveles. Este diálogo constante se materializa así en nuestro aprendizaje de las formas de comportamiento de estos entornos ficcionales, aplicándolas y explorando sus posibilidades, lo cual, una vez descubiertas, nos permiten utilizarlas a su vez con los objetos representados en ese mundo virtual.

Es tanta la imbricación entre el sistema autónomo y el contexto en el que se desarrolla que en ocasiones esta relación se convierte en estructural, lo cual sucede cuando existe un tipo de conexiones que se repiten con tanta frecuencia que generan una respuesta estereotipada y automática en el sistema<sup>11</sup>. Por ejemplo, cuando descubrimos las posibilidades de movimiento y de funcionamiento de un mundo virtual en el tutorial de manejo previo existente en algunos videojuegos al inicio de la partida, a partir de ese momento las iremos integrando de forma natural y estereotipada en nuestro sistema, generando respuestas automáticas ante situaciones que se repiten de manera similar dentro del juego. Esta idea del acoplamiento estructural conduce a la coordinación y dependencia mutua de un sistema autónomo con su entorno. Trasladada esta idea en abstracto al caso concreto de la mente corporizada, implica que el comportamiento y las acciones humanas siempre están en función de los cambios del medio en el que se encuentra, incluidos los entornos cuya existencia es puramente visual; y viceversa, el entorno se modifica en función de las acciones que emprendamos en él, en un diálogo que transforma a los dos interlocutores mientras se encuentra en pleno desarrollo. Por ello, este trasvase de información no puede ser de carácter lineal, con una lógica causal, sino que debe dar cuenta del movimiento en ambas direcciones y de las modificaciones que se realizan en cada

---

<sup>11</sup> E. THOMPSON, *Mind in life*, cit., p. 43.



uno de esos intercambios. Debido a esta fluctuación constante, a este continuo devenir en el que coparticipan la mente corporizada y el entorno en el que se desarrolla, ambas instancias conforman lo que Evan Thompson denomina “sistema dinámico”<sup>12</sup>, un tipo de sistema que atañe directamente a la estructura cognitiva que se pone en marcha al contemplar una imagen.

En general, se trata de sistemas que tienen una causalidad circular, de interdependencia sincrónica entre sus partes, por lo que carecen de un principio y de un final, o de una causa y una consecuencia lineales. La suya, por lo tanto, será una causalidad circular y recíproca. Es en este sistema dinámico en el que se mueven nuestras relaciones con el mundo, pero también con las imágenes, sean éstas procedentes de la realidad virtual, como los escenarios interactivos de *Red Matter*, imágenes de carácter estático, como una escultura, o en movimiento, como una película. Sobre este modelo dinámico de lógica circular fundamentaré las relaciones cognitivas que establecemos con nuestro rico entorno, apoyándonos para ello en la teoría enactivista de Evan Thompson:

“La hipótesis dinámica fundamental de este acercamiento es que los agentes cognitivos naturales (las personas y otros animales) son sistemas dinámicos (o, más precisamente, que los sistemas cognitivos de los agentes representativos son sistemas dinámicos) y que, por consiguiente, la acción, la percepción y la cognición deberían explicarse en términos dinámicos”<sup>13</sup>.

Así, en un giro copernicano, esta teoría dinamicista propone un tipo de comportamiento para la mente corporizada novedoso con respecto a la tradición objetivista y que, sobre todo, contrasta con la teoría del cognitivismo, que sostiene que los agentes cognitivos, tanto naturales como artificiales, se basan en el procesamiento de símbolos de forma estática. El cambio que se produce entre procesar los símbolos de una manera unidireccional y atemporal, y operar de forma dinámica en coordinación con el mundo en tiempo real permite, desde este nuevo enfoque, erradicar en un solo movimiento uno de los principales escollos de la concepción dualista: la problemática relación entre mente y cuerpo/mundo, y la dificultad de las imágenes para viajar desde un mundo mecanicista hacia una mente trascendental.

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, pp. 36-37.

<sup>13</sup> *Ibid.*, pp. 38-39. [“The fundamental dynamical hypothesis of this approach is that natural cognitive agents (people and other animals) are dynamic systems (or, more precisely, that the cognitive system agents instantiate are dynamic systems), and that accordingly action, perception, and cognition should be explained in dynamic terms”.]

Por lo tanto, esta postura dinamicista contrasta radicalmente con el cognitivismo, que concibe las estructuras de la mente como patrones fijos y estáticos, siendo el conocimiento la conversión o transformación de un patrón en otro de forma sucesiva:

“Es más, los computacionistas tienden a pensar en este orden como en una progresión en serie o secuencial de sentir-percibir-pensar-actuar, mientras que para los dinamicistas la cognición se despliega como la coevolución continua de actuar, percibir, imaginar, sentir y pensar”<sup>14</sup>.

Por ello, los videojuegos de realidad virtual (y las imágenes en general) no pueden comprenderse sin la noción de tiempo, presente y evidente a lo largo de toda la partida no sólo en su duración, sino en el despliegue de movimientos que realizamos en sus entornos ficticios. Vamos descubriendo el mundo virtual a medida que lo recorremos, por lo que la información no se da de golpe y de una sola vez, sino que acontece de forma dinámica en el tiempo.

### 1.4. El papel del sistema sensomotor en la visión

El cuerpo en el que la consciencia se corporiza es indudablemente, y como he ido señalando, un cuerpo autónomo y móvil, dinámico; una unidad subjetiva y viva que se integra en un mundo en el que las imágenes cumplen un papel primordial. Este cuerpo es en el que nos sentimos no sólo como cuerpo, sino al mismo tiempo como consciencia, ubicando un punto de referencia a partir del cual construimos el resto del espacio y nos dirigimos hacia el entorno<sup>15</sup>. Esto es especialmente evidente en esa réplica en imágenes de las capacidades corporales que es la realidad virtual. En los entornos virtuales el único punto fijo es el cuerpo de la jugadora o jugador. Es a partir de él como se despliega el espacio virtual, que va variando en función de sus movimientos y sus traslaciones dentro del escenario. Este cuerpo, debido a sus propiedades, es un cuerpo vivo, por lo que no existe una dicotomía entre consciencia y vida, sino que deben ser analizadas de forma conjunta. Así, dado que hemos renunciado a la concepción mecanicista del cuerpo, la vida no es una propiedad externa dentro de un mundo materialista, sino que acontece tanto a nivel “interno” como “externo”, pertenece al conjunto completo de la mente corporizada<sup>16</sup>. La consciencia, por lo tanto, se incardina en un cuerpo concreto, vivo, que percibe el mundo de una manera determinada en base a sus características propias. Y, como venimos

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 41. [“Moreover, computationalists tend to think of this order as being the serial or sequential progression of sense – perceive – think – act, whereas for dynamicists cognition unfolds as the continuous coevolution of acting, perceiving, imagining, feeling and thinking”.]

<sup>15</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 59.

<sup>16</sup> E. THOMPSON, *Mind in life. Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*, cit., pp. 216-217.

comentando, una de las principales propiedades de este cuerpo es que se mueve, que dispone de un sistema sensoriomotor que nos permite desplazarnos por el entorno, enfocar la mirada para dirigirnos hacia un objeto y, en definitiva, actuar perceptivamente en el mundo. De esta manera, considero que la percepción y la acción no son dos elementos separados, sino que constituyen un mismo gesto fundamental para comprender la lógica de las imágenes.

Así, la visión no es sólo una actividad neuronal, sino que, para explicar este fenómeno, se debe tener en cuenta que intervienen tanto el comportamiento en un sentido amplio, como las capacidades cognitivas que poseemos. Es decir, según este planteamiento, la experiencia perceptiva visual se convierte en el ejercicio práctico del conocimiento sensoriomotor<sup>17</sup>. A este respecto, Thompson alega que:

“ver un objeto consiste precisamente en el conocimiento de las contingencias sensoriomotoras relevantes -en ser capaz de poner en práctica el conocimiento de que, entre otras cosas, si haces un movimiento ocular, el estímulo cambiará de un modo particular, típico de lo que sucede cuando mueves tus ojos-. Si la estimulación debida al objeto no cambia en ese sentido, entonces no estarías viendo el objeto -podrías, por ejemplo, estar alucinándolo-”<sup>18</sup>.

De hecho, la visión natural, según Alva Noë y J. Kevin O'Reagan, no es perfecta ni constante, sino que se encuentra plagada de interrupciones, de distorsiones, de momentos de pestañeo, de cambios en la posición relativa de los objetos en función de si los miramos sólo con el ojo derecho o con el izquierdo, y de toda una serie de “defectos”<sup>19</sup>. Estos elementos típicos de la visión natural no suelen ser tenidos en cuenta en las consideraciones de la visión de las teorías objetivistas o son interpretados como errores de los sentidos que han de ser corregidos y que generan desconfianza en la información que transmiten. Sin embargo, la certeza de que si mueves tu posición podrás ver otras partes de un objeto, de que si giras la cabeza aparecerá otra perspectiva del mundo ante ti o de que si te desplazas se irán sucediendo de manera continua las percepciones de un mismo entorno -es decir, el conocimiento de todas estas contingencias que se dan en la visión natural-, es sobre la que se sustentan los mundos de

---

<sup>17</sup> A. NOË, *Action in Perception*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004; J. K. O'REAGAN; A. NOË, «A sensorimotor account of vision and visual consciousness», *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 24, 2001.

<sup>18</sup> E. THOMPSON, *Mind in life*, cit., p. 573. [“Seeing an object consists precisely in the knowledge of the relevant sensorimotor contingencies -in being able to exercise mastery of the fact that if, among other things, you make an eye movement, the stimulus will change in the particular way typical of what happens when you move your eyes-. If the stimulation due to the object did not change in that way, then you would not be seeing the object -you might, for example, be hallucinating it-.”]

<sup>19</sup> A. NOË; J. K. O'REAGAN, «On the Brain-Basis of Visual Consciousness: A Sensorimotor Account», en Alva Noë, Evan Thompson (eds.) *Vision and Mind. Selected Readings in the Philosophy of Perception*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts y Londres, 2002, p. 569.

realidad virtual para generar una experiencia creíble. Por lo tanto, a diferencia de las teorías objetivistas, su diseño ha sido concebido atendiendo a las contingencias y a cómo se produce en tiempo real la visión natural.

Para estos mismos autores, Noë y O'Reagan, en cuya teoría de la visión natural me estoy apoyando, la visión no es un proceso que tenga lugar en el cerebro, a pesar de que es necesario para que ésta se produzca. Los procesos neurales, de por sí, no pueden generar la visión, sino que ésta surge gracias a la acción de un cuerpo. Ver, dentro de su concepción, no es sino una actividad exploratoria del entorno que emprende un animal ejercitando las posibilidades sensomotoras de su cuerpo concreto. “Es decir, ver es una actividad basada en las habilidades de la exploración ambiental. La experiencia visual no es algo que ocurra en los individuos. Es algo que hacen”<sup>20</sup>. Por ello, en *Red Matter* no se descubren las diferentes plantas y salas de la base de minería espacial donde ocurre la trama hasta que se recorren, no mediante un movimiento dirigido con los pies, sino ejecutado a través de los movimientos de las manos. De este modo, la visión depende de una serie de patrones de interacción entre el entorno y la persona que observa, en los que el sistema neural ocupa un papel para que se produzca, aunque no de manera determinante ni preeminente. Dentro de este marco, entonces, las contingencias sensomotoras, es decir, las cualidades específicas del cuerpo que observa, sus capacidades de acción, los patrones de interacción que puede generar con el medio y su imbricación con el entorno son aspectos a tener en cuenta para poder comprender cómo funciona la visión real, la que se produce en la vida cotidiana y en el desarrollo normal de sus funciones por parte de un organismo vivo.

Como estoy mostrando, debido a la fuerte trabazón existente entre la mente corporizada y el mundo, y a la lógica dinámica y circular que los vincula, no existe una línea recta con origen y final en el proceso del conocimiento y de la conceptualización del mundo y sus imágenes, sino que más bien estamos inmersas e inmersos en un continuo en el que sus partes constituyentes o fases no se encuentran en la práctica deslindadas entre sí. Sin embargo, sí que hay un marco en el que percibimos y damos cuenta del conocimiento que obtenemos en nuestro normal y cotidiano proceso de percepción visual de un entorno. Se trata de lo que denominamos, no sin dificultad, “consciencia”. Esta consciencia no sólo se llena del contenido del mundo circundante, sino que también permite tener un autoconocimiento corporal en función de nuestras

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 567. [“That is, seeing is a skill-based activity of environmental exploration. Visual experience is not something that happens in individuals. It is something they do”.]

interacciones con el entorno que se pone de relieve y es fundamental para la elaboración del cuerpo virtual en entornos contruidos íntegramente a partir de imágenes.

### 1.5. La consciencia del propio cuerpo a través de la percepción visual

La consciencia, tal y como se comprende desde la fenomenología y el enactivismo, tiene un contenido dual, en el sentido de que podemos llenarla intencionalmente de experiencias y percepciones externas procedentes del entorno, de las imágenes o de los mundos virtuales, pero al mismo tiempo es capaz de dar cuenta de fenómenos y sucesos internos, propios del cuerpo. Algunos autores han denominado a estas dos fuentes de información y a sus respectivas percepciones exteroceptividad e interoceptividad, como en el caso de Merleau-Ponty, o bien percepción y propiocepción, como en el caso de James Gibson. De esta manera, las mismas facultades y sentidos que nos informan sobre lo que acontece en el entorno nos hablan al mismo tiempo de lo que le sucede a la mente corporizada y de sus propios contenidos. En este sentido, argumenta Gibson: “Tanto la percepción como la propiocepción dependen de la estimulación, pero en el sistema visual, por ejemplo, se puede aislar del flujo de la estimulación lo que es exteroespecífico (especifica el mundo) de lo que es propioespecífico (especifica el cuerpo)”<sup>21</sup>. Lo mismo sucede con respecto al movimiento corporal: al mismo tiempo que percibimos cómo un objeto se acerca a nuestro cuerpo cuando nos dirigimos hacia él, percibimos que es nuestro cuerpo el que se ha movido, y esta propiocepción, como indica Gibson, nos aleja de la idea de la mente como *software*, ya que una máquina no puede tener la experiencia de su propio movimiento ni de su propia existencia<sup>22</sup>. Esta idea también se explota desde la realidad virtual para dar sensación de verismo a la experiencia. A medida que nuestro cuerpo virtual circula por ese mundo de imágenes, los objetos que residen en él se acercan hacia nosotras y nosotros, a pesar de que nuestro cuerpo real se mantenga en el mismo sitio. Y es mediante esta simulación como nos damos cuenta de que tenemos un cuerpo virtual que puede manipular los elementos del mundo de ficción que se nos presenta a través de la visión. De nuevo encontramos la misma

---

<sup>21</sup> J. GIBSON, «A theory of direct visual perception», en Alva Noë, Evan Thompson (eds.) *Vision and Mind. Selected Readings in the Philosophy of Perception*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2002, p. 77. [“Perception and proprioception both depend on stimulation, but the visual system, for example, can isolate from the flux of stimulation that which is exterospecific (specifies the world) from that which is propriospecific (specifies the body). Vision, in other words, serves not only awareness of the environment but also awareness of self”.]

<sup>22</sup> *Ibid.*, pp. 77-78.

estructura que nos sirve para manejarnos en la vida real y ser conscientes de nuestra corporalidad replicada en el universo virtual.

De esta forma, no tomamos consciencia y nos damos cuenta de la existencia de nuestro cuerpo pensante, sino que lo asumimos de forma prerreflexiva al establecer un contacto cotidiano con el mundo a través de la percepción. Del mismo modo, como veíamos, cuando entramos en el tutorial de un videojuego de realidad virtual para aprender cómo es nuestro cuerpo en ese mundo y cuáles son sus capacidades motoras y sus habilidades, no se nos da una colección de instrucciones, sino que se nos plantean sencillos ejercicios para ir descubriendo poco a poco nuestro cuerpo virtual. Pero en tanto que estamos ya en inmersión en ese mundo y lo podemos contemplar a través de las gafas de realidad virtual, asumimos que estamos en él de forma “corporal”. Sólo si reflexionamos sobre las capacidades que tiene nuestro cuerpo virtual (manipular objetos de una manera o de otra, tener manos biónicas o dispositivos que nos ofrecen información extra en nuestros guantes, manipular objetos a distancia...) es cuando reflexionamos sobre cómo es nuestro cuerpo virtual en el entorno ficcional. Pero para descubrirlo, como en el mundo real, debemos explorar el entorno con él.

Quizá la ocasión más evidente que tenemos para percibir nuestro propio cuerpo es en el acto de tocar. No sólo percibimos las cosas que tocamos, sino que nos sentimos a nosotras y nosotros mismos tocándolas, somos tocadas por ellas. Mientras descubro que puedo manipular una palanca en el entorno de *Red Matter*, se produce una vibración en el mando que se transmite a mi mano y que me informa de que el objeto virtual me ofrece cierta resistencia. En el mundo real, Merleau-Ponty lo expresaba con este ejemplo:

“Cuando mi mano derecha toca mi mano izquierda, yo siento esto como una “cosa física”, pero en el mismo momento, si quiero, se produce un acontecimiento extraordinario: también mi mano izquierda se pone a sentir mi mano derecha, *es wird Leib, es empfindet* [se convierte en cuerpo, se siente]. La cosa física se anima, o lo que es más exacto, continúa siendo lo que era, el acontecimiento no la enriquece, pero una potencia exploradora viene a posarse sobre ella o a habitarla. Así yo me toco tocando, mi cuerpo lleva a cabo ‘una especie de reflexión’. En ella y por ella, la relación no es solamente de sentido único, del que siente a lo sentido: la relación se invierte, la mano tocada se convierte a su vez en elemento activo, y me veo obligado a afirmar que el tacto se encuentra esparcido por el cuerpo, que el cuerpo es ‘cosa que siente’, ‘sujeto-objeto’”<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Signes*, Gallimard, París, 1960. Seguimos y citamos de la edición: M. MERLEAU-PONTY, *Signos*, Seix Barral, Barcelona, 1964, p. 203.

De este modo, la consciencia corporal se obtiene de manera natural a partir de la propia experiencia del mundo, de la vida, al percibir los elementos de nuestro entorno. Jean Paul Sartre definía esta consciencia del cuerpo como no tética y no posicional, dado que no se trata para nosotras y nosotros de un objeto más como los que encontramos en el mundo, sino el medio a través del cual percibimos esos objetos<sup>24</sup>. El hecho de que la consciencia de nuestra corporalidad sea intransitiva y prerreflexiva implica que nuestro propio cuerpo no entra dentro de la categoría de lo consciente salvo cuando lo convertimos en objeto de la consciencia, cuando lo tomamos como un fenómeno y reconstruimos su significado en un tiempo posterior. Es decir, debemos situarlo entre los objetos del mundo y dirigirnos a él de forma intencional para poder comprenderlo a nivel consciente. Por lo tanto, lo único que podemos experimentar son los objetos y eventos del mundo, entre los que se cuentan las imágenes, pero en ese experimentar encontramos de forma vivencial la experiencia subjetiva de los objetos y es gracias a esa experiencia subjetiva, no a causa de los objetos, como nos damos cuenta de la existencia de nuestro cuerpo. Por lo tanto, mientras observamos imágenes nos conocemos de manera intransitiva, descubrimos nuestro cuerpo, nuestras capacidades sensomotoras. De este modo, apoyándonos en Thompson, debemos entender la consciencia corporal en relación con las imágenes en dos sentidos distintos:

“Primero, el cuerpo funciona como el ‘punto cero’, el ‘punto de orientación nulo’, o el ‘aquí’ indicial absoluto en relación con el cual las cosas aparecen en perspectiva. Segundo, el cuerpo vivo no puede reducirse a otro objeto intencional de la percepción, sino que siempre excede este tipo de intencionalidad. El cuerpo vivo se manifiesta a sí mismo en la experiencia perceptual, no primariamente como un objeto intencional, sino como un ‘yo puedo’ implícito y práctico de movimiento y de motor intencional”<sup>25</sup>.

Nuestro cuerpo consciente se convierte, así, en el punto de partida desde el que conocemos el mundo circundante. Las cosas se sitúan en función de la ubicación de nuestro cuerpo y adquieren su objetualidad concreta en función de cómo las manipulemos con él. Este modo de operar en el mundo real es el que se replica en la realidad virtual y en videojuegos como *Red Matter*, que nos plantea una serie de máquinas, objetos y espacios que aprendemos a manejar mientras los tocamos virtualmente, los contemplamos y los activamos con nuestros

---

<sup>24</sup> J.-P. SARTRE, *L'Être et le Néant*, Éditions Gallimard, París, 1943.

<sup>25</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., pp. 248-249. [“First, the body functions as the ‘zero point’, ‘null point of orientation’, or absolute indexical ‘here’ in relation to which things appear perspectivaly. Second, the lived body cannot be reduced to yet another intentional object of perception but always exceeds this kind of intentionality. The lived body manifests itself in perceptual experience, not primarily as an intentional object but as an implicit and practical ‘I can’ of movement and motor intentionality”.]

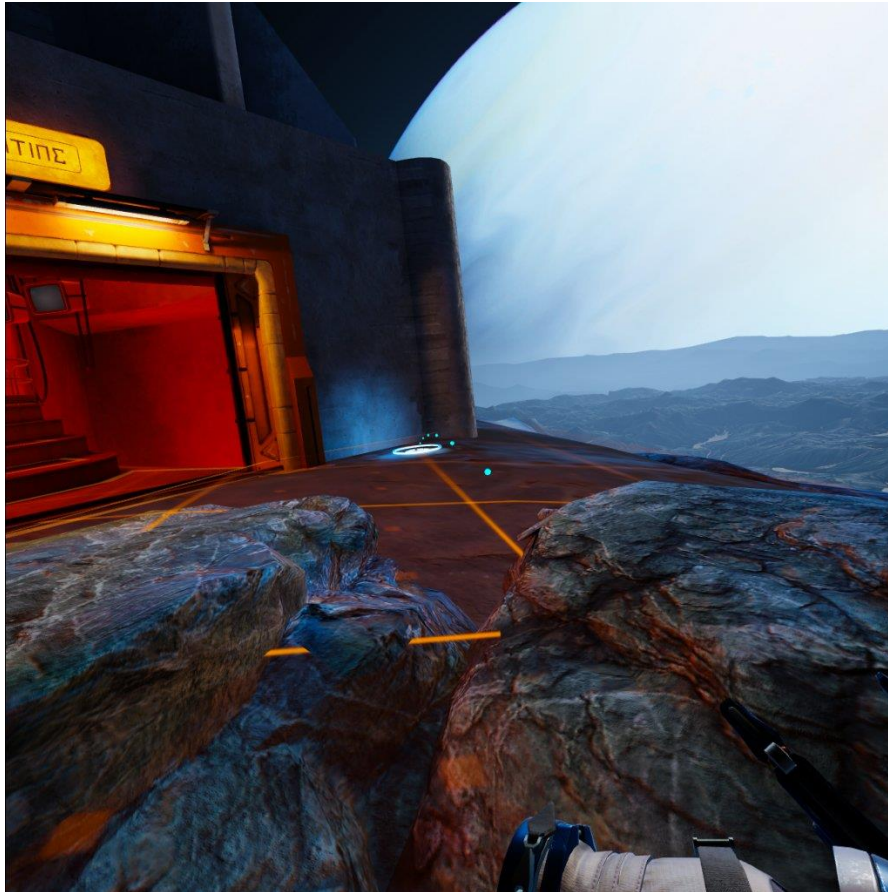
movimientos. Poner en práctica las capacidades corporales características no sólo nos permite asumir el entorno, sino reconocernos en él mientras lo percibimos. Por ello, mientras estamos en la base espacial de la luna Rhea creada por la potencia ficticia Volgravia, somos un astronauta con sus capacidades motoras en un ambiente de poca gravedad, por lo que nuestro cuerpo virtual se mueve en consecuencia dando grandes y lentos saltos mediante una traslación de la imagen bajo nuestros pies virtuales que generan en ocasiones una sensación corporal real de vértigo y desequilibrio (fig. 3). Nuestro cuerpo virtual y nuestro cuerpo real se autoperciben a través de la interacción con las imágenes. A modo de resumen de este apartado, podemos incluir estas palabras de Evan Thompson y Dan Zahavi:

“En tanto que el cuerpo funciona como el punto cero de la percepción y la acción (por ejemplo, considerado en su función como una perspectiva corporal en primera persona), el cuerpo se repliega en la experiencia en aras del mundo. Mi cuerpo me suple con mi perspectiva del mundo, y por lo tanto no es ante todo un objeto sobre el que tengo una perspectiva. En otras palabras, la consciencia corporal en la percepción no es en primera instancia un tipo de consciencia-objeto, sino un tipo de auto-consciencia no transitiva [...]. Aunque desde luego se pueda experimentar el cuerpo propio como un objeto (por ejemplo, en un espejo), la auto-consciencia corporal es fundamentalmente una experiencia del cuerpo propio como un campo subjetivo unificado de percepción y acción. Una explicación completa de la experiencia corporal entonces revela el doble o ambiguo papel del cuerpo como un cuerpo subjetivamente vivido (*Leib*) y como un cuerpo físico (espaciotemporal) objetivo (*Körper*)”<sup>26</sup>.

---

<sup>26</sup> E. THOMPSON; D. ZAHAVI, «Philosophical Issues: Phenomenology», en David Zelazo, Morris Moscovitch, Evan Thompson (eds.) *The Cambridge Handbook of Consciousness*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2007, p. 80. [“Insofar as the body functions as the zero-point for perception and action (i.e., considered in its function as a bodily first-person perspective), the body recedes from experience in favor of the world. My body supplies me with my perspective on the world, and thus is first and foremost not an object on which I have a perspective. In other words, bodily awareness in perception is not in the first instance a type of object-consciousness, but a type of non-transitive self-awareness [...]. Although one can certainly experience one’s body as an object (e.g., in a mirror), bodily self-awareness is more fundamentally an experience of one’s body as a unified subjective field of perception and action. A full account of bodily experience thus reveals the body’s double or ambiguous character as both a subjectively lived body (*Leib*) and a physical (spatiotemporal) objective body (*Körper*).”]





*Fig. 3. Escena de Red Matter, trayectoria de un desplazamiento mediante un salto, Vertical Robot, 2018.*

### 1.6. El yo que observa las imágenes

Esta concepción de cuerpo que estoy manejando entronca con la idea de una primera persona en la que acontece todo lo relacionado con el mundo, el cuerpo y la consciencia. Este sujeto que es consciente de su cuerpo en tanto que percibe, actúa y experimenta con él, funda un campo de experiencias subjetivas y un yo en constante formación que se desarrolla a través de su comportamiento en el mundo. Esta primera persona se experimenta de forma directa y natural, y sobre ella se va conformando la personalidad, elemento fundamental sobre el que se construirá en gran medida el significado de las imágenes. El yo personal, para la fenomenología de Husserl, se corresponde con un “ego concreto” sin una personalidad marcada ni determinada. Esta personalidad sólo se obtiene a través del modo particular como se perciben los objetos del mundo real (o del virtual si nos encontramos en un entorno ficcional visto a través de gafas de realidad virtual) en base a las tendencias de cada ego a percibir las cosas generalmente de una forma y no de otra debido a sus propias capacidades y a la memoria de las experiencias pasadas que se forman en el flujo de la consciencia. Husserl denomina

“habitualidad” a esta predisposición de cada “ego concreto” a percibir el entorno de una manera determinada en base a una historia del propio individuo. El término “habitualidad”, por lo tanto, hace referencia a una tendencia que se adquiere con el tiempo y a través del hábito o la costumbre<sup>27</sup>. Por lo tanto, nuestra capacidad y modo de comportarnos ante las imágenes en un sentido amplio tiene también que ver con la historia de nuestro propio yo, que se ha habituado a tener una serie de percepciones y de movimientos sensomotores en torno a ellas. Las imágenes que hemos visto a lo largo de nuestra vida ayudan a conformar nuestra historia como individuos y, viceversa, esta historia es determinante para comprender el significado de las imágenes que contemplamos. En el contexto del videojuego *Red Matter*, esta historia corporal tiene que ver con un aprendizaje del tipo de puzzles que nos propone el entorno virtual, del desarrollo de unas habilidades y del control del tipo de objetos útiles que nos podemos encontrar en ese entorno. Hacia el final del juego nuestra historia personal nos capacita para encontrar soluciones cada vez más rápidas a los enigmas gracias a la habitualidad que hemos ido adquiriendo a lo largo de la partida.

Del mismo modo, tanto John Dewey<sup>28</sup> como William James<sup>29</sup> pusieron el acento en esta concepción del ego como un proceso dinámico en constante construcción gracias a las diversas experiencias que vive y que lo conforman. Según sus respectivas teorías, el ego deja de ser un ente monolítico, una cosa con una personalidad prefijada para convertirse en una colección de recuerdos, de decisiones, de opiniones y de hábitos fluctuante y variable. El yo se dispersa en su relación con el mundo, que es el que lo moldea y con el que se codetermina. Precisamente, en este sentido, Dewey afirmó que:

“La personalidad es una interpenetración de hábitos. Si cada hábito existiese en un compartimento aislado y operase sin afectar o ser afectado por otros, la personalidad no existiría. Es decir, la conducta carecería de unidad siendo sólo una yuxtaposición de reacciones desconectadas ante situaciones separadas. Pero en tanto que los contextos se superponen, las situaciones son continuas y aquellas alejadas de otras contienen elementos semejantes, acontece una constante modificación de hábitos de una a otra. Un hombre puede deshacerse de

---

<sup>27</sup> E. HUSSERL, *Méditations cartésiennes: Introduction à la phénoménologie*, Armand Colin, París, 1931. Seguimos y citamos de la edición: E. HUSSERL, *Meditaciones cartesianas*, Fondo de Cultura Económica, México, 1996, pp. 120-122.

<sup>28</sup> J. DEWEY, *Human Nature and Conduct. An Introduction to Social Psychology*, The Modern Library, Nueva York, 1922.

<sup>29</sup> W. JAMES, *The Principles of Psychology*, Henry Holt and Company, Nueva York, 1890.

sí mismo en una mirada o un gesto. La personalidad puede leerse a través del medio de los actos individuales”<sup>30</sup>.

Como hemos visto hasta ahora el yo (tanto el de la vida cotidiana como el que se desarrolla en un entorno virtual) se convierte, según la teoría fenomenológica y enactivista de la consciencia, en un flujo que se moldea en base al proceso activo de la percepción, a la interrelación con el entorno y las imágenes mediante el sistema sensomotor. Y nuestra personalidad se configura en base a los hábitos que adquiere cada individuo gracias a su historial de experiencias pasadas yuxtapuestas, siempre abierto a nuevas influencias. La mente corporizada, de esta manera, se conoce conociendo, se percibe percibiendo y se convierte en un mismo gesto perceptivo en el medio que nos permite relacionarnos con el entorno y en uno de los objetos del mundo sujeto a nuestra percepción.

### 1.7. La objetualidad de las imágenes en relación con el cuerpo

Las imágenes, o mejor, los artefactos visuales, son, en último término, objetos contruidos por seres humanos que tienen un fin comunicativo en un sentido muy amplio. En tanto que objetos antrópicos, pueblan nuestro entorno cultural y son parte integrante de nuestra vida, relacionándonos a diario y de manera cotidiana con ellos. En este apartado pensaremos las imágenes desde el punto de vista de su objetualidad, para establecer las relaciones que se dan de manera natural entre este tipo concreto de objetos y el cuerpo humano concebido bajo las teorías de la corporización. Comenzaré analizando su condición de objeto y mostrando qué es lo que separa una imagen de los propios objetos que representa. Para ello recurriré a un ejemplo clásico de la Historia del Arte, creado para llevar al límite la cuestión de la objetualidad del artefacto visual, hasta el punto de hacer casi indistinguibles el objeto y la imagen que representa. Es precisamente el tipo de artefactos que ponen en cuestión la diferencia entre objeto y representación los que nos van a ayudar a comprender de qué manera se articulan las imágenes a nivel material y cuál es su modo de relación con la corporalidad humana.

---

<sup>30</sup> J. DEWEY, *Human Nature and Conduct*, cit., p. 38. [“Character is the interpenetration of habits. If each habit existed in an insulated compartment and operated without affecting or being affected by others, character would not exist. That is, conduct would lack unity being only a juxtaposition of disconnected reactions to separated situations. But since environments overlap, since situations are continuous and those remote from one another contain like elements, a continuous modification of habits by one another is constantly going on. A man may give himself away in a look or a gesture. Character can be read through the medium of individual acts.”]

En primer lugar, y simplemente para que una imagen pueda acontecer, necesariamente debe existir una diferencia entre su soporte y su representación. Es decir, no puede ser el mismo objeto que representa porque, en tal caso, no sería una imagen, sino el objeto en cuestión. Para analizar esta necesidad lógica y ontológica me basaré en el concepto de “diferencia icónica” de Bernhard Waldenfels. Según este fenomenólogo, para que una persona observadora pueda identificar un objeto representado en el soporte de un artefacto visual debe existir una diferencia entre ambos. Es decir, si desapareciese la diferencia icónica, la imagen desaparecería con ello. Waldenfels lo expresaba de este modo:

“La función pictorial de la imagen consistiría en la referencia al medio icónico y al acontecimiento de la imagen en su conjunto: a la entrada-en-escena (entrada-en-la-imagen) y el poner-en-la-imagen. Se podría considerar que las imágenes se parecen a cosas en la imagen, sin que el solapamiento de cosa e imagen cortocircuite la diferencia icónica”<sup>31</sup>.

De este modo, para reconocer una mujer en la escultura de la Venus Capitolina (fig. 4), es necesario que distingamos la representación de una muchacha desnuda del propio soporte de mármol que la acoge, porque si no, no estaríamos ante la imagen de una mujer, sino que nos encontraríamos frente a una mujer real. Lo que nos informa de que realmente nos encontramos ante un artefacto visual es que existe una diferencia entre la materialidad de lo representado y el soporte en el que se encuentra.

---

<sup>31</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 160.



Fig. 4. Venus capitolina, copia romana de un original de Praxíteles (s. IV a. C.), Museos Capitolinos, inv. MC0409.

Entre los dispositivos visuales que han puesto en jaque (al menos de forma aparente) la diferencia icónica al tratar de identificar la imagen representada con la propia objetualidad del artefacto visual contamos con el ya clásico caso de la *Caja de Brillo* de Andy Warhol (Fig. 5). Se trata de una obra realizada con tal pericia constructiva que en nada diferenciaba a simple vista el artefacto de Warhol expuesto en una galería de arte de una caja de detergente Brillo que reposaba sobre las baldas de un supermercado. Arthur C. Danto reflexionó sobre este artefacto visual en estos términos:

“La *Brillo Box* generalizó la pregunta. ¿Por qué era una obra de arte cuando los objetos a los que se parece exactamente, al menos bajo un criterio perceptivo, son meras cosas, o, al menos, meros artefactos? E incluso siendo artefactos, el paralelo entre ellos y lo que hizo Warhol era exacto. Platón no hubiera podido discriminarlos como hizo con las camas y las pinturas de las camas. De hecho, las cajas de Warhol eran muy buenas piezas de carpintería.”<sup>32</sup>.



Fig. 5. Andy Warhol, *Brillo Box*, Museum of Modern Art, Nueva York, 1964.

La reflexión que realiza Danto sobre la *Caja de Brillo* es, de nuevo, y como viene siendo habitual en la teoría más convencional de las imágenes, un análisis exclusivamente visual y estático, por lo que considero que parte de una falacia y de un falseamiento inconsciente de lo que sucede cuando contemplamos esta u otra obra. Como mantendré a lo largo de toda esta investigación, la visión estática no se corresponde con la visión natural ni con lo que un crítico de arte como Danto realiza al entrar al museo y posicionarse frente a la *Caja de Brillo* de Warhol. Sin conocer los detalles de lo que realmente ocurrió en ese encuentro, lo más probable es que, al verla por primera vez, Danto se acercase a la pieza, se alejase de nuevo, la rodease con interés, se fijase en la textura de los materiales, en los acabados... de tal manera que, mientras realizaba todos estos movimientos, todo su cuerpo dirigía su atención hacia el artefacto, tratando de discernir si se trataba de una caja de detergente colocada allí o bien de un dispositivo visual construido

---

<sup>32</sup> A. C. DANTO, *After the End of Art. Contemporary Art and the Pale oh History*, Princeton University Press, Princeton, 1997. Seguimos y citamos de la edición en castellano: A. C. DANTO, *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Paidós, 2002, p. 149.

por el artista. Probablemente leería la cartela donde se especifican los materiales de la obra, descubriendo que la madera era uno de ellos, por lo que no podía tratarse de una caja de Brillo de cartón del supermercado. Y si se lo hubieran permitido, sin duda habría tratado de coger el objeto, agitarlo, palpar su superficie... concluyendo así que se encontraba ante un trampantojo muy eficaz, pero trampantojo al fin y al cabo. La prueba de que un proceso similar al que hipotéticamente describimos aquí debió tener lugar es que Danto nos dice que las cajas de Brillo de Warhol eran “muy buenas piezas de carpintería”, reconociendo con este dato que efectivamente logró descubrir el trampantojo, determinado en este caso por la materialidad de la obra, diferente a la de las cajas de detergente.

Por lo tanto, el contexto del museo, los materiales empleados (apreciables a simple vista), la posibilidad de rodear el objeto y verlo con detenimiento, y la imposibilidad ética de cogerlo y agitarlo para ver si contenía detergente son pistas que nos permiten descifrar el trampantojo y reconocer que se trata no de un objeto real de nuestra cotidianidad, sino de un artefacto visual. De este modo, es la propia objetualidad de la *Caja de Brillo* de Warhol, diferente de la caja del supermercado, la que nos dice que está colocada ahí no para poner producto a una lavadora, sino para ser contemplada en tanto que objeto visual. Gracias al ejercicio de la visión natural, que implica movimiento, memoria, atención y toda una serie de acciones corporales, podemos deducir por la propia forma del objeto que hay una diferencia icónica y que se trata de un dispositivo visual, resolviendo la paradoja del objeto-imagen de manera automática. Así, el problema de los límites entre la objetualidad del dispositivo visual y el objeto que se plasma en forma de imagen gráfica en él se disuelve en cuanto consideramos la percepción como una acción corporalmente dirigida, sinestésica, cinética e intencional.

Este ejemplo nos sirve para señalar que un artefacto visual es un objeto en el sentido más pleno de la expresión. Pero se trata de un objeto que tiene unas particularidades concretas y una forma de uso determinado que lo diferencia de otros. En estos dispositivos prima lo visual, es decir, están diseñados expresamente para poder ser mirados y, en ocasiones, incluso también tocados, aunque su función principal es llamar la atención de un potencial espectador o espectadora y dirigir sus acciones corporales para transmitirle una información determinada. Por lo tanto, los artefactos visuales son parte del mundo antrópico, de los elementos creados por los seres humanos para enriquecer y domesticar su nicho, su ambiente significativo. El hecho de que en este objeto presentado ante la mirada se representen a su vez otros objetos no debe despistarnos de su propia objetualidad. De hecho, ante un dispositivo visual concreto podemos afirmar en genérico que nos encontramos ante un cuadro, una fotografía, una imagen virtual,



un meme, una escultura, un dibujo... elementos todos ellos que distinguimos entre sí por el modo como se nos presentan y por el uso que podemos hacer de ellos. No se manipula y mira de la misma manera un lienzo al óleo que una fotografía tamaño carnet o una foto digital tomada desde un teléfono móvil. Su propia objetualidad ya nos interpela y nos dice cómo deben ser mirados y utilizados a través de nuestro cuerpo.

Para comprender mejor qué tipo de objetualidad tiene un dispositivo visual nos apoyaremos en la idea fenomenológica de la noción de objeto. Merleau-Ponty definía el objeto como “un organismo de colores, olores, sonidos, apariencias táctiles que se simbolizan y se modifican una a otra y se ajustan una a otra según una lógica real que la ciencia tiene por función explicitar y cuyo análisis está muy lejos de haber acabado”<sup>33</sup>. En esta definición, comprobamos que la noción que Merleau-Ponty tiene del objeto es gestáltica, puesto que sus componentes no definen por completo al objeto, que es algo más que todas sus partes dispuestas de manera organizada. Nunca, por lo tanto, podremos aprehender el objeto en sí, que no es sino una abstracción irrealizable que no tiene su contrapartida en el mundo real. Merleau-Ponty insiste en ello: “La ipseidad, quede claro, nunca se alcanza: cada aspecto de la cosa que cae bajo nuestra percepción no es más que una invitación a percibir más allá, y un alto momentáneo en el proceso perceptivo”<sup>34</sup>. Por lo tanto, el objeto está plenamente sujeto a nuestra percepción de él, no se agota en una sola mirada y tiene un carácter incompleto y abierto de por sí, lo cual incidirá en la variabilidad del significado que le otorgamos a las imágenes.

Pero, además, percibimos de manera intencional las imágenes que nos llegan, dirigiéndonos hacia ellas en una correlación que vincula nuestra experiencia previa con la imagen en tanto que objeto, pero también con la experiencia acumulada acerca de los objetos que representa. Nos enfrentamos a ellas tal y como se nos aparecen no de una forma pura, sino en conjunción con nuestra experiencia, nuestras emociones, nuestros pensamientos y juicios. Por lo tanto, cuando Danto se aproximó a la Caja de Brillo de Warhol, lo hizo con todo un bagaje cultural y una experiencia previa que le permitía percibir ese objeto musealizado de una manera poco inocente, sino lastrada por las experiencias previas de este crítico de arte. Por ello, entendemos y evaluamos el artefacto visual en tanto que objeto dentro de un sistema cognitivo ya creado de antemano conformado por nuestras experiencias y acciones previas, tanto físicas como culturales y, del mismo modo, gracias a la diferencia icónica que nos permite distinguir el objeto-imagen de lo que representa, hacemos lo mismo con los elementos mostrados en el artefacto

---

<sup>33</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 60.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 248.



visual. Así, no nos encontramos con una imagen de forma pura y sin prejuicios, sino que lo hacemos cargando con una historia personal y cultural, con un cuerpo regulado por las emociones y con un sistema de conocimiento ya determinado. Merleau-Ponty lo expresó de este modo:

“Lo dado no es la cosa sola, sino la experiencia de la cosa, una trascendencia en una estela de subjetividad, una naturaleza que transaparece a través de una historia. Si se quisiera, con el realismo, hacer de la percepción una coincidencia con la cosa, no se comprendería tan siquiera lo que es el acontecimiento perceptivo, cómo el sujeto puede asimilar la cosa, cómo luego de haber coincidido con ella puede llevarla en su historia, ya que por hipótesis no poseería nada de ella”<sup>35</sup>.

Por ello no vemos una imagen tal y como nos es dada; la vemos de forma subjetiva en nuestra consciencia, atribuyéndole un significado de forma espontánea y natural<sup>36</sup>. El objeto se nos presenta a nosotras y nosotros, por lo que no es posible una objetividad ni una interpretación universal, más allá de cierto consenso social y cultural. Por ello, el objeto siempre es para alguien, se da en alguien, de modo que “la cosa nunca puede estar separada de alguien que la perciba, jamás puede ser efectivamente en sí porque sus articulaciones son las mismas de nuestra existencia y se sitúa a la punta de una mirada, o al término de una exploración sensorial, que la inviste de humanidad”<sup>37</sup>. De esta manera, la *Caja de Brillo* de Warhol no es sino para Danto, que le atribuye un significado automáticamente desde su historia personal concibiéndola de antemano como una obra de arte, en un museo, realizada por un artista del que conoce su trayectoria. Por lo tanto, considero que no existe la mirada inocente que se interroga acerca de la ontología de la caja y duda si se trata de una de las que puede encontrar en el supermercado, sino que lo que hay en todo momento es una persona que conoce que se está enfrentando a un artefacto visual excepcionalmente realizado por Andy Warhol. El relato que nos transmite Danto sobre su experiencia es una abstracción y una narración que no se ajusta a la experiencia real y cotidiana. Del mismo modo que él pudo descubrir el trampantojo, Platón habría sabido diferenciar una caja de detergente real de la obra de Warhol.

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 339.

<sup>36</sup> E. THOMPSON; D. ZAHAVI, «Philosophical Issues: Phenomenology», cit., p. 70.

<sup>37</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 334.

### 1.8. La *affordance* de los dispositivos visuales

Hasta ahora hemos visto las características del cuerpo que observa las imágenes desde el punto de vista de las teorías del *embodiment* y algunas particularidades de las imágenes en tanto que objetos pertenecientes al mundo que nos rodea. Pero, en la lógica circular que envuelve la percepción y cognición de las imágenes, éstas también ofrecen un tipo de acoplamiento corporal que debemos tener en cuenta a la hora de analizar esta relación. En la codeterminación del cuerpo (virtual o real) con los objetos de su entorno, éstos sugieren un modo de relación muy concreto, que determina la manera como deben de ser manipulados y usados. Cuando recorremos las estancias de la base espacial del videojuego *Red Matter* a nuestro alrededor se suceden un sinnúmero de objetos en imagen, algunos de los cuales llaman nuestra atención por su propia forma y por su invitación a la manipulación. Las cajas, las botellas, las sillas, los libros, los enseres abandonados del personal de la nave pueden ser cogidos y arrojados al suelo o ser movidos, aunque no nos ofrecen un uso interesante en el entorno virtual del juego. Pero, a pesar de la proliferación de estos objetos de *atrezzo* con cierta capacidad de interacción, el jugador o jugadora, de forma natural, se siente atraído por otro tipo de objetos que piden una manipulación directa, como por ejemplo las palancas, los botones, las manillas de puertas y cajones, las llaves de paso o los volantes. Es decir, llaman la atención y nos atraen los elementos que, de forma cotidiana en la vida real, sabemos que podemos tocar, girar, pulsar y, en definitiva, usar con las manos. Y es la propia forma del objeto la que nos dice cómo debe ser manipulado para que nos ofrezca un resultado. Por ello, de forma natural, a medida que recorremos el escenario con nuestro cuerpo virtual aprendemos qué tipo de mecanismos nos serán útiles para avanzar en el juego, por lo que no hace falta que nos expliquen cómo debemos utilizarlos. Su propia forma, adaptada a nuestro cuerpo y a nuestras manos, nos indica las posibilidades de empleo. Este fenómeno, conocido como *affordance* u ofrecimiento, no atañe sólo a los objetos del mundo real en relación con nuestro cuerpo, sino que también es una característica de los elementos representados en imagen.

De este modo, el objeto se nos desvela no por unas propiedades intrínsecas, sino por un comportamiento en relación con nuestro cuerpo, por aquello que nos permite o no nos permite hacer con él, siendo esta relación más relevante que cualquier propiedad estática e inerte que podamos colegir de él<sup>38</sup>. Para explicar el término *affordance* y lo que implica con respecto a las imágenes utilizaré la concepción de James Gibson, que denominaba *affordances* u ofrecimientos

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 290.

a las capacidades de los objetos para incitarnos a una acción en función de las posibilidades de interacción que nos ofrece<sup>39</sup>. Por su parte, Raymond Gibbs lo explica de este modo: “El mundo se conceptualiza en parte en base a patrones de interacciones corporales posibles u ofrecimientos (por ejemplo, cómo podemos mover nuestras manos y dedos, nuestras piernas y cuerpos, nuestros ojos y orejas para lidiar con el mundo que se presenta a sí mismo)”<sup>40</sup>. Estos ofrecimientos de los objetos son subjetivos, puesto que no se mantienen invariables entre especies, tienen una utilidad para un organismo con un cuerpo dado, pero quizá para otro no.

Los artefactos visuales, de esta manera, están creados para ser manipulados y vistos según la corporalidad humana, por lo que difícilmente otra especie podrá comprenderlos del mismo modo como lo hacemos. Las imágenes, en tanto que artefactos visuales construidos por los seres humanos con intención comunicativa, tienen cierta *affordance* que tiene que ver con su mera consideración de objetos. Sin embargo, no se trata de objetos corrientes, sino que tienen unas características especiales. Están pensados para ser fundamentalmente vistos, a pesar de que en su observación participe en ocasiones una inevitable sinestesia. Sus ofrecimientos entroncan con la manera como se dan las imágenes en nuestra consciencia y con nuestro cuerpo, de manera que este concepto se vincula desde el mundo fenoménico con la intencionalidad. Así, las imágenes provocan acciones intencionales o respuestas motoras en los individuos que entran en contacto perceptual con ellas, en función de las características sensomotoras del cuerpo humano.

Por ello, para comprender el funcionamiento en tanto que objeto de estos artefactos visuales, me apoyaré en la noción de *affordance* u ofrecimiento. Según esta noción es la propia forma del objeto, sea éste creado por un ser humano o no, la que hace que nos comportemos y dirijamos nuestro cuerpo de una determinada manera hacia él<sup>41</sup>. Por ejemplo, si vemos un objeto con mango, como un martillo o una sartén, su propia forma nos está invitando a agarrarlo con la mano por esa zona para poder ser utilizado; o si estamos en un museo contemplando cuadros, la forma aplanada y extensiva de ellos, con superficies amplias y llenas de color nos está incitando a que los miremos de manera pausada y con detenimiento. No sucede del mismo modo con los memes, cuya forma y modo de presentación invita a su contemplación veloz,

---

<sup>39</sup> J. GIBSON, *The ecological approach of visual perception*, Psychology Press, Nueva York, 1986, pp. 130-142.

<sup>40</sup> R. GIBBS, «Metaphor and Embodied Cognition», *D.E.L.T.A.*, vol. 26, 2010, p. 681. [“[...] the world is conceptualized in part as patterns of possible bodily interactions, or affordances (e.g., how we can move our hands and fingers, our legs and bodies, our eyes and ears, to deal with the world that presents itself)”.]

<sup>41</sup> J. GIBSON, *The ecological approach of visual perception*, cit., pp. 130-142.

apenas reflexiva, y a compartirlo con otras personas a través de diversas vías digitales. Siguiendo esta misma idea, una escultura pide ser rodeada para poder contemplar la imagen desde todos sus ángulos y un vídeo exige que el espectador se detenga y tenga una mirada más pasiva ante las imágenes en movimiento que se suceden ante él. Todas estas acciones que realizamos ante los artefactos visuales nacen de una interacción íntima entre su propia objetualidad y nuestra corporalidad.

Merleau-Ponty, en esta misma línea, denominó “arco intencional” a este circuito de interacción que se genera entre el cuerpo y el objeto. Este arco intencional integra la sensibilidad, la percepción, la acción y la movilidad de los organismos, formando una estructura vivencial que se da en la experiencia con los objetos<sup>42</sup>. Por lo tanto, en el caso de los dispositivos visuales, su naturaleza no es ni estrictamente corporal ni estrictamente mental. Aquí reside el fino vínculo que une la acción y la percepción del objeto con el individuo que lo ejecuta. Por ello, a través de los conceptos de arco intencional u ofrecimiento establecemos el momento exacto de fusión entre objeto y organismo y podemos establecer el punto de arranque de todo el conocimiento posterior sobre él. Este arco, según el fenomenólogo francés, proyecta alrededor del individuo y del objeto tanto su pasado como su futuro, su situación física y mental, su ideología, el contexto sociocultural y natural, la moralidad, los estados emocionales, etc.<sup>43</sup> Así, en el objeto y nuestra comprensión de él confluyen todo lo que configura al individuo y su comportamiento y todas las posibilidades que ofrece el propio objeto en cuanto tal. “Nuestra percepción remata en unos objetos, y el objeto, una vez constituido, se revela como razón de todas las experiencias que del mismo hemos tenido o podríamos tener”<sup>44</sup>.

Es precisamente su *affordance*, que se coordina con nuestras capacidades y características corporales humanas, la que permite que actuemos frente a las imágenes como si nos encontrásemos con objetos vivos o como si éstas nos pudiesen interpelar directamente, aunque también influyen otros factores, como la empatía. Por ello, antes incluso de entrar a analizar o a visualizar la imagen que plasman los artefactos visuales, en tanto que artefactos visuales genéricos, ya propician este encuentro a través de la mirada y tratan de establecer una vía de

---

<sup>42</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 153.

<sup>43</sup> E. HUSSERL, *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Erstes Buch: Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie*, Max Niemeyer Verlag, Halle an der Saale, 1913. Seguimos y citamos de la edición en castellano: E. HUSSERL, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, vol. Libro primero: Introducción general a la fenomenología pura, Fondo de Cultura Económica, México, 2013, p. 153.

<sup>44</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 87.

comunicación y respuesta con las y los hipotéticos observadores. Su propia manera de estar concebidos nos indica su propósito, su deseo e incluso el tipo de acción o respuesta que esperan por parte del individuo espectador. Es evidente que el entorno virtual del universo ficcional del videojuego *Red Matter* nos interpela directa y constantemente, y su propia *affordance*, su estricta materialidad y la forma como está concebido nos pide que realicemos ciertas acciones perceptivas y movimientos para interactuar con las imágenes virtuales que nos propone. Por su parte, la Caja de Brillo de Warhol nos solicita que dilucidemos si estamos ante un objeto de la vida cotidiana o ante una obra de arte. Pero no son sólo ellos los que, mediante su *affordance*, nos llaman a la acción, sino que es nuestra propia manera de enfrentarnos a los objetos con nuestro bagaje y nuestra experiencia previa los que complementan ese requerimiento. Es en la interacción entre dispositivo visual y persona que observa como se da esta *affordance* y como se produce el sentido. A modo de resumen en torno a la cuestión de los ofrecimientos o *affordances* que nos otorgan los artefactos visuales en tanto que objetos, sirvan estas palabras de Mark Johnson:

“Dentro de una situación cualitativamente unificada, los objetos particulares, con sus cualidades y relaciones, se posicionan como puntos focales dentro de un horizonte de posibles significados. Los ‘ofrecimientos’ de cualquier objeto, persona o evento son el posicionamiento de ciertas posibilidades de participación significativa con y dentro de una situación global. El significado del evento, persona o cosa es un cúmulo de ofrecimientos, incluyendo las posibles percepciones, conceptos, respuestas emocionales y modos de interacción que provee la cosa a las criaturas con cuerpos y capacidades cognitivas como las que tenemos”<sup>45</sup>.

En el caso de los artefactos visuales se cumple esta definición de Johnson, pero su ofrecimiento no sólo radica en su objetualidad más nuda, que nos revela que es un artefacto creado para ser contemplado, sino que además tiene más dimensiones ofrecidas por su materialidad que contribuyen a delinear toda una serie de cruces que son los que definen la dimensión significativa cambiante y relativa del dispositivo visual con respecto a su entorno, los y las

---

<sup>45</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 17. [“Within a qualitatively unified situation, particular objects, with their qualities and relations, stand forth as focal points within a horizon of possible meanings. The ‘affordances’ of any object, person, or event are the standing forth of certain possibilities for meaningful engagement with and within an encompassing situation. The meaning of the event, person, or thing is a cluster of affordances, including possible perceptions, concepts, feeling responses, and modes of interaction that the thing provides for creatures with bodies and cognitive capacities like we have”.]

espectadoras, el tiempo, la voluntad de la persona artífice y otros factores que iremos desgranando a lo largo de esta investigación.

## 1.9. Conclusiones

Como he tratado de mostrar en este capítulo, el cuerpo, entendido como lo hacen las teorías del *embodiment* o corporización, establece una relación muy estrecha con las imágenes. Éstas, en tanto que artefactos antrópicos diseñados para almacenar y transmitir información muy diversa, se adaptan perfectamente a la forma y características del cuerpo humano, aprovechando sus procesos de la visión natural y su sistema sensoriomotor para acoplarse a esas estructuras preexistentes y transmitir cierto conocimiento. Serán estos mecanismos perceptivos nacidos de la más nuda corporalidad humana la base de los sistemas lógicos y cognitivos sobre los que después organizaremos, categorizaremos y daremos sentido al mundo. Y las imágenes emplean estos mismos mecanismos para pasar a formar parte de la cosmovisión de los seres humanos y para insertarse con fuerza en su sistema cognitivo.

Por ello, en este capítulo, he analizado cómo es el cuerpo humano unitario en el que no hay una diferencia radical entre mente, cuerpo y entorno, sino una continuidad que permite que exista una relación fluida, circular, dinámica y de intercambio constante entre una persona observadora y su medio, en el que se encuentran insertas las imágenes. Para ello he utilizado como ejemplo paradigmático la relación que se crea entre el cuerpo (tanto el real como el virtual) y las imágenes de los mundos visuales de ficción de los videojuegos de realidad virtual. En ellos comprobamos cómo el cuerpo se adapta al entorno visual y cómo, a su vez, los objetos visuales que pueblan estos entornos, gracias a la propiedad de la *affordance*, se acoplan a las posibilidades motoras, perceptivas y cognitivas humanas para crear un efecto similar al de la visión natural. En este caso la réplica visual de un fenómeno de la vida cotidiana nos ayuda a poner de relieve y a entender mejor cómo se da este proceso en el mundo real.

Así, una vez explicitadas las características básicas y las propiedades que permiten que tengamos una relación íntima con las imágenes en tanto que objetos relevantes dentro de nuestro entorno y de mostrar cuáles son las bases o fundamentos que nos permitirán construir posteriormente una lógica circular que nos garantice un sentido para las imágenes, debemos dar un paso más y analizar el concepto de “significado”. Para ello precisamos de un nicho o entorno al que dotamos de sentido, de una historia personal y colectiva apuntalada a través de la experiencia y de la

## El cuerpo en relación con las imágenes

acción perceptiva que genera una intersección entre la experiencia de la mente corporizada y una imagen. De todas estas cuestiones hablaré con profundidad en el siguiente capítulo.





## 2- La experiencia como fundamento del significado en las imágenes

### 2.1. Introducción

En el capítulo anterior he definido cómo es el cuerpo que observa y su relación inevitable a través del movimiento con el entorno en el que se encuentran las imágenes. Imágenes que son objetos presentes en el contexto de la persona observadora y que, a su vez, suponen llamadas de atención para ella. Se trata de artefactos visuales pensados con una *affordance* o forma de relación específica con la mente corporizada que se enfrenta a ellas. En este capítulo seguiré ahondando en la constitución más material y física de los dispositivos visuales, pero también descubriremos qué tipo de experiencia ofrecen a la persona espectadora y cómo son capaces de mostrar en su superficie otro tipo de elementos que son los que, finalmente, entrarán en juego en el posterior proceso de conformación de significado y de comprensión e intelectualización de lo representado dentro de los esquemas corporales de conocimiento.

Por ello, comenzaré explicando lo que es la experiencia icónica y cómo descubrimos y se forman dos niveles en un artefacto visual (la presentación y la representación). Después, analizaré la línea, que es la unidad básica de significado en las imágenes para mostrar a continuación cuál es el sustrato del cual se alimenta este significado. Este fundamento del sentido tiene sus raíces corporales en la interacción de un organismo con su entorno, en la relación que se genera entre un individuo con su contexto natural al que, de manera espontánea, va dotando de un significado que le permite la supervivencia. En el caso de los seres humanos, su entorno natural está profundamente domesticado, se trata de un espacio intervenido de antemano por generaciones anteriores y que ya cuenta con una serie de significados previos que se van modificando y alterando por las acciones corporales que se emprenden en él. Por ello, la cultura desempeña un papel fundamental para comprender la creación y la generación de sentido. Es sobre esta noción de significado como algo cambiante que se construye constantemente en la interacción entre una persona, la cultura y el entorno o nicho humano sobre la que iremos construyendo la lógica de las imágenes.

En todo este proceso de búsqueda y conformación del significado resulta de vital importancia la experiencia, tanto la que nos ofrece un artefacto visual por su propia objetualidad y propiedades definitorias como la que nace del bagaje y acumulación a lo largo de la vida de una persona y de las generaciones que le han precedido. Por ello, comenzaré exponiendo cuáles son las propiedades de un artefacto visual y cómo se produce la experiencia icónica, el tipo de experiencia específica que surge de la contemplación de imágenes. Después, ampliaré el foco para integrar bajo el paraguas de la experiencia el resto de acciones significativas que desarrollamos en nuestro entorno o nicho y que son el sustrato a partir del cual conformamos los significados de una imagen.

## 2.2. Las propiedades de las imágenes

Entre los años 1928 y 1929 el pintor belga René Magritte creó una serie de obras bajo el lema *La traición de las imágenes*. Quizá la más representativa de todas ellas sea un sencillo cuadro en el que vemos una pipa perfectamente dibujada como absoluta y única protagonista sobre un fondo plano de color beige (fig. 6). Hasta aquí, el cuadro no tiene nada de problemático y, si se hubiese dejado tal cual, no habría pasado a la Historia del Arte. Sin embargo, una sencilla inscripción redactada en francés con letra de libro de texto escolar comienza a generar todo tipo de reflexiones a su alrededor, sacando a la luz uno de los principales problemas que surgen en torno a la consideración de las imágenes. La frase dice lo siguiente: “Ceci n’est pas une pipe” [esto no es una pipa]. Esta enigmática sentencia, en la que no queda claro cuál es el sujeto al que alude el predicado y que además parece contradecir la rotundidad de la silueta de la pipa que se presenta ante nuestros ojos, ha supuesto un verdadero quebradero de cabeza para muchos teóricos de la imagen y para el propio Michel Foucault, quien le dedicó un estudio en exclusiva bajo el título *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> M. FOUCAULT, *Ceci n’est pas une pipe : Sur Magritte*, Fata Morgana, Fontfroide-le-Haut, 1973. Seguimos y citamos de la edición: M. FOUCAULT, *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Anagrama, Barcelona, 1997.



Fig. 6. René Magritte, *La trahison des images*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, 1929.

Pero para el autor de la obra, René Magritte, lo problemático hubiera sido precisamente afirmar lo contrario. Lo expresó con estas palabras: “La famosa pipa. ¡Cómo la gente me reprochó por ello! Y sin embargo, ¿se podría rellenar? No, sólo es una representación, ¿no lo es? Así que si hubiera escrito en el cuadro ‘Esto es una pipa’, ¡habría estado mintiendo!”<sup>2</sup> Y es que aquí se pone de relieve una de las paradojas de las imágenes. En tanto que artefactos visuales complejos<sup>3</sup>, las imágenes tienen una parte material ineludible que las relaciona, como hemos visto en el capítulo anterior, con el mundo de los objetos, pero, al mismo tiempo, son capaces de evocar e invocar otros objetos materiales que están ausentes y con los que no tienen una identificación plena. Por ello, mientras vemos una pipa en la superficie del cuadro de Magritte, el texto no hace sino mostrar lo evidente, que eso que contemplamos no es propiamente una pipa, sino una mezcla de pigmentos esparcidos por una superficie que generan una mancha de color con una forma determinada y que, sólo *a posteriori*, intelectualizamos e identificamos con un objeto del mundo real al que llamamos pipa. De una forma extremadamente sencilla, Magritte nos plantea el reto de explicar cómo se lleva a cabo el proceso de reconocimiento de un elemento real en un artefacto visual artificial cuya ontología es radicalmente distinta a la del referente que nos muestra. Y al mismo tiempo nos incita a pensar la imagen como un artefacto

<sup>2</sup> H. TORCZYNER, *Magritte: ideas and images*, Harry N. Abrams, Nueva York, 1977, p. 71.

<sup>3</sup> Si bien aludiremos de manera simplificada a “artefactos visuales”, partimos de la idea de que no existen, como tal, artefactos exclusivamente visuales, sino mixtos, ya que la percepción corporizada es de naturaleza sinestésica. Como recuerda el neurocientífico Vittorio Gallese: “La visión es una experiencia compleja, intrínsecamente sinestésica, es decir, hecha de atributos que superan ampliamente la mera transposición en coordenadas visuales de lo que experimentamos cada vez que posamos la vista sobre algo”. V. GALLESE, «Visions of the body. Embodied simulation and aesthetic experience», *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, vol. 10, 1, 2017, p. 48.

cultural en el que se concitan diferentes aspectos tangibles e intangibles que nos transmiten un conocimiento variable y complejo.

Por otra parte, si analizamos las propias palabras que Magritte dedica a esta obra y que acabamos de citar, él mismo nos alude de forma velada a la ya clásica diferenciación de dos términos fundamentales a la hora de hablar acerca de las imágenes: presentación y representación<sup>4</sup>. La presentación consiste en la percepción directa, en la constatación perceptiva e intencional de los objetos y eventos del mundo que nos rodean. Según esta definición, la parte material de un artefacto visual (es decir, el soporte junto con la imagen gráfica o icónica) se presenta ante nuestra percepción de manera directa e inmediata. En el ejemplo que estamos siguiendo, la presentación vendría dada por el propio cuadro de Magritte que contemplamos en el museo, con su soporte y sus pigmentos de colores sobre él. En tanto que objeto musealizado, *La traición de las imágenes* se nos muestra ante nuestra mirada de manera directa. Por su parte, en la representación, el objeto o evento no se percibe como directo e inmediato, sino que reconocemos una ausencia en él que tiene que ver con una ausencia fenoménica: el objeto no está aquí, ahora, de ese modo, sino que se nos muestra únicamente de una manera intencional. A este tipo de fenómenos representacionales pertenecen los acontecimientos de la memoria, de la imaginación y también la contemplación de imágenes<sup>5</sup>. Evan Thompson lo expresa de este modo:

“Una experiencia representacional constituye precisamente su objeto tanto como fenoménicamente ausente en su ser corporal como mentalmente evocado o producido. De esta manera, se dice que está mentalmente representado más que perceptualmente presentado. Lo que hace que una experiencia sea representacional es precisamente que su objeto esté mentalmente evocado o producido mientras también está fenoménicamente ausente [...]”<sup>6</sup>.

Así, en *La traición de las imágenes*, el sujeto de la representación sería la pipa que Magritte insiste en que no está presente en ese momento de forma directa. En esta misma línea hacía

---

<sup>4</sup> El problema del modo en el que las imágenes aluden a algo ausente hunde sus raíces en los orígenes mismos de la filosofía, ocupando un importante lugar, por ejemplo, en el pensamiento aristotélico: E. ALLOA, *Looking Through Images: A Phenomenology of Visual Media*, Columbia University Press, Nueva York, 2021, pp. 27-30. Este tema también ha sido ampliamente abordado desde los Estudios Visuales. Véase, por ejemplo, el texto de Keith Moxey en el que se recupera la noción de “presencia” para el estudio de las imágenes: K. MOXEY, «Visual Studies and the Iconic Turn», *Journal of Visual Culture*, vol. 7, 2, 2008.

<sup>5</sup> E. THOMPSON, *Mind in life*, cit., p. 288.

<sup>6</sup> *Ibid.* [“A representational experience constitutes its object precisely as both phenomenally absent in its bodily being and as mentally evoked or brought forth. In this way, is said to be mentally represented rather than perceptually presented. What makes the experience representational is precisely that its object is mentally evoked or brought forth while also phenomenally absent [...]”].

sus lecturas Michel Foucault en torno a la supuesta contradicción planteada por Magritte en su cuadro. Tras analizar todas las posibilidades de referencia del pronombre demostrativo “esto” que se plantean dentro del artefacto verbovisual *La traición de las imágenes*, es decir, tras buscar todos los sujetos posibles de la frase “esto no es una pipa” (el dibujo de la pipa, la propia proposición lingüística o la conjunción de ambas) deduce finalmente lo siguiente:

“Por más que el ahora solitario dibujo de la pipa intente asemejarse a esa forma que designa de ordinario la palabra pipa; por más que el texto se extienda por debajo del dibujo con toda la atenta fidelidad de un pie de ilustración en un libro científico: entre ambos no puede pasar ya más que la formulación del divorcio, el enunciado que impugna a la vez el nombre del dibujo y la referencia del texto. En ninguna parte hay pipa alguna”<sup>7</sup>.

Por lo tanto, Magritte expone ante nuestros ojos una evidencia: que ni la imagen ni el lenguaje nos presentan el objeto, sino que nos lo representan, remiten a algo que está fuera del cuadro y que es inconmensurable tanto con la imagen como con el lenguaje. En realidad, ni siquiera estamos viendo ni leyendo sobre la existencia de una pipa real, sino que debatimos la existencia de pipas dentro del universo cerrado de la representación que alude siempre a la experiencia de una persona creadora y no al mundo en cuanto tal.

Sin embargo, y a pesar de que un artefacto visual, como acabamos de ver, puede acoger tanto escritura como imágenes gráficas, la decodificación de cada una de ellas sigue una vía distinta. La escritura no deja de ser un conjunto de líneas de carácter gráfico a las cuales se les ha otorgado de manera convencional un sonido o conjunto de sonidos. De esta manera, la escritura tiene un carácter visual del que carece el lenguaje oral, en el que predomina el sonido (aunque puede ir acompañado de gestualidad, movimientos y expresiones faciales que matizan y pueden modificar la experiencia lingüística). Sin embargo, cuando lo encontramos escrito, tiene ciertas similitudes con una imagen<sup>8</sup>. En este sentido, en el famoso cuadro de Magritte que estamos analizando, se pueden cotejar ambos elementos: la pipa dibujada con estilo realista y la frase en la que se lee “esto no es una pipa”. Como he señalado, a pesar de esta aparente contradicción, en la que la sentencia escrita parece refutar la imagen situada inmediatamente encima, en

---

<sup>7</sup> M. FOUCAULT, *Esto no es una pipa*, cit., pp. 42-43.

<sup>8</sup> Para la relación y posible analogía entre la escritura y la imagen, véase, especialmente, el apartado “5. Cuerpo de la escritura”, de: H. BELTING, «Der Blick im Bild. Zu einer Ikonologie des Blicks», en Bernd R. Hüppauf, Christian Wulf (eds.) *Bild und Einbildungskraft*, Wilhelm Fink, Múnich, 2006. Seguimos y citamos de la edición en castellano: H. BELTING, «Cruce de miradas con las imágenes. La pregunta por la imagen como pregunta por el cuerpo», en Ana García Varas (ed.) *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011, pp. 204-208.

realidad se trata de una tautología. De esta manera, ni el lenguaje escrito ni la imagen, que comparten el artefacto visual y que de distintas formas aluden a un objeto de la realidad, se identifican de ningún modo con ese objeto real, sino que quedan vinculados entre sí sólo en el universo de la representación, gracias al carácter gráfico que tienen ambos. Pero a pesar de esta coincidencia en un marco común que vincula el lenguaje escrito con las imágenes gráficas, hasta ahí llegan sus similitudes. La lógica lingüística difiere de la lógica de las imágenes y el modo como transmiten información debe analizarse mediante dos vías distintas.

Recapitulando lo dicho hasta ahora, la percepción de artefactos visuales aúna tanto la presentación como la representación. La imagen física, es decir, el soporte material y la forma gráfica, se corresponden con las características que hemos atribuido a la presentación. Sin embargo, la presentación de una imagen se distingue de la experiencia real de los objetos en que la primera nos ofrece una organización o composición, una armonización de los elementos representados y una intensificación de la experiencia que no ofrece la percepción de la realidad<sup>9</sup>. Por otra parte, la representación alude al tercer componente, al contenido o lo representado en la imagen, al referente de sentido ausente al que apunta. Es esto último, el sujeto de la imagen, y su reflexión en torno a él, lo que nos remite especialmente a la experiencia icónica, a ese *como si* de la imagen que vamos a explicar a continuación. Así, para ir profundizando en las ideas que he presentado al inicio de este capítulo, voy a desgranar las diferentes partes que componen una imagen. De este modo veremos no sólo cómo se comportan las imágenes en tanto que objeto material concreto diseñado con un fin expreso, sino que también estableceremos el papel ineludible que cumple la persona que crea o manda crear el artefacto para transmitir una información mediada e intersubjetiva. Para ello explicaremos en primer lugar a qué vamos a denominar “imagen” y cómo se desarrolla la experiencia icónica, es decir, qué tipo de experiencia tenemos cuando entramos en contacto con un artefacto visual y cómo ésta nos permite distinguir entre los diversos elementos que la componen. Esta experiencia es el fundamento sobre el cual se superpondrán el resto de experiencias que nos conducen a la idea de significado de una imagen.

Con respecto a las imágenes, existe el riesgo de incurrir en lo que Waldenfels denomina una ontologización de las imágenes; es decir, la confusión del mundo con una imagen y la confusión de una imagen con el mundo. Ambas confusiones tienen como trasfondo una diferenciación radical entre mente y cuerpo, exterior e interior, mundo sensible e inteligible... Por ello, la

---

<sup>9</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 212.

propuesta de Waldenfels a este respecto es una especie de navaja de Ockham de las imágenes. Propone eludir los planteamientos basados en un dualismo para evitar esta proliferación innecesaria de imágenes que sólo contribuyen a la confusión<sup>10</sup>. Por ello, siguiendo su tesis, consideraré a partir de ahora imágenes únicamente a aquellas que cumplan los siguientes requisitos, para vencer la polisemia que tiene en castellano la palabra “imagen”. Imagen, en nuestro caso, hace referencia a un artefacto cultural construido por un ser humano con el objetivo principal de que sea visto por otro o por sí mismo. Por lo tanto, debe tener una parte material que la asimilará con otros objetos artificiales del mundo. Esta parte física está, a su vez, dividida en un soporte y en una imagen gráfica, que son los pigmentos, los píxeles, variaciones de la materia... que permiten que se cree una superficie a través de la cual se pueda mostrar la referencia visual a la que quiere aludir. A través de estos dos elementos, a veces inseparables en la práctica (como sucede en muchas esculturas), se soporta el sujeto de la representación, la referencia exterior a la propia imagen a la que se apunta mediante líneas, sombreados, modulaciones en el soporte u otros recursos gráficos. Por lo tanto, las condiciones que precisa una imagen para ser tal es que se trate de un objeto o artefacto en el que prime lo visual, que haya sido creado por mano humana (aunque sea a través de otros artefactos de carácter antrópico), y que aluda en su representación a otros elementos, escenas u objetos que no están presentes.

Evitaremos así referirnos con el término “imagen” a aquéllas producidas en la consciencia, incluidas las de la memoria y la imaginación, de las cuales también hablaremos, aunque precisando que carecen de la entidad de las imágenes físicas, a las que podemos acceder de forma directa y no mediada. Abolimos de este modo un falso problema, ya que veremos que lo que almacenamos en la memoria y lo que proyectamos en la imaginación no son imágenes en sí, sino experiencias holísticas, en las que lo visual sólo es una pequeña parte. También excluimos, por el mismo motivo, las imágenes generadas por visiones, sueños y alucinaciones, que además tienen un carácter experiencial sinestésico. A este respecto, Husserl diferenciaba este tipo de imágenes de la fantasía de las imágenes físicas en que las segundas se muestran como presentes en el momento actual, mientras que las primeras se aparecen como no presentes<sup>11</sup>. Otra situación distinta es que estas imágenes percibidas como no presentes se plasmen en forma de imágenes físicas, como las que legó a modo de dibujos la visionaria Hildegarda de Bingen (fig. 7). En este caso, las imágenes físicas creadas por Hildegarda tienen la

---

<sup>10</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 158.

<sup>11</sup> E. HUSSERL, *Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898-1925)*, Springer, Dordrecht, 2005, p. 18.



consideración de imágenes, puesto que adolecen de intención comunicativa y tratan de dar testimonio de una experiencia.



*Fig. 7. Hildegard von Bingen. Liber Scivias, miniatura de la tercera visión (Parte 1), siglo XII.*

Pero, por otra parte, tampoco llamaremos “imágenes” en esta investigación a aquellas manifestaciones físicas visuales que no tengan una clara intencionalidad humana detrás, es decir, a las que no se deben a la acción consciente y deliberada de un individuo que crea una imagen con intenciones comunicativas y de generación de sentido. Las imágenes, según esta concepción, son un mecanismo de comunicación intersubjetivo cultural. Por lo tanto, una huella de un pie en la playa es una marca ejecutada por otra persona, pero no es una imagen en tanto que no está realizada a propósito. No hay una elaboración previa que conduzca a su creación, como sucede cuando se prepara un pigmento para dejar impresa la silueta de una mano en una cueva o abrigo rocoso (Fig. 8). Incluso aunque esa huella del pie no haya tenido un carácter casual y haya sido realizada para después sacar una fotografía del rastro de pisadas resultante, no perdería su carácter de mera huella, ya que en ese caso la imagen sería la instantánea tomada y no la silueta en la arena. Por lo tanto, una huella involuntaria es la consecuencia de la acción



de otra persona en el mundo sin pretensiones de sentido, lo mismo que acontece cuando apreciamos un entorno intervenido o modificado por un ser humano; no pensamos, por ejemplo, que las marcas de extracción de piedra en una cantera sean imágenes.



*Fig. 8. Pinturas rupestres con manos en negativo, Sitio arqueológico de Cueva de las Manos, Patagonia, Argentina, c. 8000 AP.*

Siguiendo esta misma lógica debemos excluir también los reflejos, voluntarios o involuntarios, que se perciben tanto en la naturaleza como en superficies pulidas a tal efecto. El espejo no deja de ser un objeto construido que refleja otros objetos, pero cuando nos miramos en un espejo, lo que contemplamos no es una imagen en cuanto tal, sino un reflejo de nuestro cuerpo. La condición que hemos puesto para que una imagen sea tal es que ha de tener una producción humana encaminada a generar un artefacto visual cultural. El espejo puede engañarnos en ese sentido al tratarse de un objeto antrópico, pero lo que nos muestra no es una imagen gráfica, sino que se basa en una superficie y una textura que ofrecen una propiedad determinada: la de devolvernos un reflejo. Lo mismo acontece con las sombras involuntarias que proyectan los objetos, que no son sino efectos lumínicos que no tienen ninguna voluntad detrás, salvo que se

trate de crear aposta esas figuras a través de sombras, como sucede en la alegoría de la caverna de Platón. Por ello, seguiré las palabras de Waldenfels:

“Las imágenes del espejo y de la sombra que surge de los juegos de luz, las propiedades de las superficies y las formas de las siluetas es propia de un simulacro de la naturaleza que, aunque necesite un observador que reconozca una cosa en la otra cosa, no remite a ningún productor”<sup>12</sup>.

Así, cuando contemplamos un artefacto visual estamos entrando en contacto mediante una acción perceptiva con la acción significativa de otra persona o colectivo, con un artefacto de carácter cultural, como también lo es el lenguaje. Por ello, una imagen es una intersección entre acciones significativas, y el resultado de todo ello es una información cultural codificada en un soporte. Esta acción se distingue claramente de otras que también tienen que ver con la visión pero que no tienen ninguna intencionalidad detrás, como cuando percibimos imágenes en elementos no concebidos con ese fin. Cuando identificamos, por ejemplo, formas o figuras en las nubes o en el test de Rohrschach, lo que estamos haciendo es utilizar la proyección de la imaginación, es decir, otorgamos una estructura a un elemento de nuestro entorno que carece de ella en base a la imaginación<sup>13</sup>. De este modo, ni lo exclusivamente mental y privado, ni lo exclusivamente natural y casual juegan ningún papel en la determinación de qué es una imagen ni producen, a su vez, imágenes. Por lo tanto, como establece Waldenfels, para que se dé lo que denominaremos “imagen” en lo sucesivo, se deben cumplir ciertos requisitos: debe haber un creador humano, debe tratarse de un artefacto cultural pensado para generar un sentido tanto para el creador como para el espectador, y debe estar dirigido a un observador, sea actual o potencial. Y en tanto que objeto del mundo creado como parte del nicho cultural de los seres humanos, la imagen se percibe mediante la experiencia; un tipo de experiencia concreta y cualitativamente distinta de otras, a la que Waldenfels denomina “experiencia icónica”.

### 2.3. La experiencia icónica

A pesar del carácter artificial de las imágenes, las experiencias que nos despiertan y las acciones que emprendemos ante su contemplación no son imaginativas, sino reales. Distinguimos claramente que se trata de una experiencia icónica, una experiencia visual propiciada por una imagen con todas las características que ya hemos definido, pero esta experiencia puede

---

<sup>12</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 161.

<sup>13</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», *Leonardo*, vol. 11, 1978, p. 232.

acumularse junto con el recuerdo de otras experiencias vividas previamente en el contexto de un entorno real. El mundo que nos ofrece una obra de arte o una imagen de la cultura popular es comparable al que nos brinda una historia de ficción. Cuando leemos una narración sentimos y vivimos experiencias que consideramos reales, aunque seamos conscientes de que la ficción no lo es. En este sentido, afirma Ted Cohen: “Me parece una extensión natural del hecho de que la gente tenga interés en las historias, el hecho íntimamente relacionado de que la implicación de la gente en estas historias incluya sentimientos genuinos”<sup>14</sup>.

Así, cuando observamos una imagen acontece algo similar a lo que propone Kendall Walton con su teoría de la imaginación visual, según la cual la imaginación juega un papel fundamental en la percepción de un objeto o escena a partir de los trazos y líneas de la imagen gráfica. Ante un gato pintado en un cuadro, Walton alega que lo que hacemos es imaginar que, cuando vemos la superficie visual con la representación del gato, percibimos visualmente un gato real. Es decir, según este autor, de algún modo generamos esa creencia en nuestra imaginación. Para defender esta idea se fija en el juego de los niños y niñas. En muchas ocasiones, las criaturas dotan de una supuesta “realidad” a los peluches y muñecos, fingen que tienen vida y agencia. En este juego de “hacer que creen” son perfectamente conscientes, si se les pregunta, de que se trata de objetos inertes con formas de animales o personas, pero actúan, a sabiendas de que no es así, como si tuvieran vida. Este juego de “hacer que creemos”, según Walton, se mantiene a lo largo de nuestra vida adulta de maneras más sutiles, en especial en nuestra relación con las imágenes:

“La forma que adquieren las actividades de hacer que se cree cambian significativamente al madurar. Se convierten en más sutiles, más sofisticadas, menos abiertas. Los juegos que juegan los niños con muñecos y camiones de juguete son de algún modo más transparentes y fáciles de comprender que sus más sofisticados sucesores. Ésta es una de las razones por las que los juegos de los niños pueden ayudarnos a iluminar los juegos que juegan los adultos con obras de arte representativas”<sup>15</sup>.

Por lo tanto, reconocer algo en una imagen no deja de ser un “juego” según el cual, siendo plenamente conscientes de que estamos ante un artefacto cultural artificial, fingimos que nos

---

<sup>14</sup> T. COHEN, *Thinking of Others: On the Talent for Metaphor*, Princeton University Press, Princeton, Nueva Jersey, 2008, p. 38. [“It seems to me a natural extension from this fact about people that they take an interest in stories, to the intimately related fact that people’s involvement in these stories includes genuine feelings.”]

<sup>15</sup> K. WALTON, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts y Londres, 1990. [“The forms make-believe activities take do change significantly as we mature. They become more subtle, more sophisticated, less overt. The games children play with dolls and toy trucks are in some ways more transparent and easier to illuminate the games adults play with representational works of art.”]

encontramos ante una escena real y categorizamos sus elementos a la par que otros objetos que nos encontramos en el mundo. Puede que parte de esta asimilación tan espontánea y cotidiana entre lo que percibimos en una imagen y lo que vemos en el entorno se deba a que empleamos los mismos recursos y estrategias perceptivas y cognitivas para enfrentarnos a ambos ámbitos, lo que permite también que la información transmitida por las imágenes se integre de forma muy efectiva y eficaz en nuestro sistema de creencias y conocimientos.

De este modo, cuando alguien contempla la imagen de un gato, generalmente y en un primer momento, no cuestiona la perspectiva en la que aparece, ni tampoco si se trata de una fotografía, un dibujo, o una escultura. Si se le pregunta, afirma simplemente que lo que ve es un gato, sin atender a las particularidades del artefacto visual en el que surge. “No es que vea un gato abstracto, o un gato conceptual, o las características comunes de la clase de los gatos, como algunos filósofos nos habrían hecho creer; lo que obtiene es la información de la persistencia de ese diseño de superficies móviles, peculiares y peludas”<sup>16</sup>. Por ello, para comprender cómo extraemos conocimiento de las imágenes debemos fijarnos en los mismos mecanismos naturales que utilizamos para conocer el mundo. De este modo, la persona que observa un artefacto visual lo hace a través de su cuerpo, de la mirada corporizada y del movimiento necesario para fijar la atención en aquello que se ve en el soporte. Así, la contemplación de una imagen no es una labor intelectual, tarea que vendrá posteriormente, al reflexionar sobre el sujeto de la representación o el contenido de la imagen, sino una tarea que brota de la cotidianeidad, del ejercicio de prestar atención a un elemento determinado del entorno poniendo en concurso todo el cuerpo.

En esta misma línea, Dominic Lopes alega que, cuando vemos una imagen, estamos asistiendo a la representación de unos objetos o situaciones. Así, en una imagen,

“cuando observamos un pato tenemos la experiencia como si viéramos un pato, aunque tal experiencia no suele ser idéntica a la experiencia de ver un pato de verdad. En primer lugar, ésta es una experiencia de algo plano e inmóvil, mientras que la experiencia de un pato es de algo sólidamente tridimensional y móvil”<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», cit., p. 228. [“It is not that he sees an abstract cat, or a conceptual cat, or the common features of the class of cats, as some philosophers would have us to believe; what he gets is the information for the persistence of that peculiar, furry, mobile layout of surfaces.”]

<sup>17</sup> D. LOPES, «Pictures and the Representational Mind», *The Monist*, vol. 86, 4, 2003. Seguimos la edición en castellano: D. LOPES, «Las imágenes y la mente representacional», en Ana García Varas (ed.) *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011, p. 214.

Por lo tanto, una de las principales funciones de una imagen es que sirva a modo de representación, es decir, que esté en lugar de una cosa que no está presente, sino ausente; sea una percepción, un objeto, una persona, una acción, una emoción o una proyección imaginativa. Así, “una imagen es una representación que provoca un determinado tipo de experiencia y después caracteriza lo distintivo de esa experiencia”<sup>18</sup>. Por lo tanto, para Lopes, la clave de las imágenes es que nos ofrecen un tipo de experiencia concreta, de carácter icónico, que difiere de la experiencia real de los objetos representados, a pesar de que, en ocasiones, actuamos frente a ellos como si se tratase de los referentes auténticos. Este último *como si* hace que esta experiencia no sea exactamente la misma que se da en la realidad y es que, como iré mostrando, cuando contemplamos una imagen actuamos frente a ella *como si* fuera real a pesar de que sabemos y somos conscientes al mismo tiempo de que no lo es. A pesar de que tanto Walton como Lopes siguen una deriva teórica alejada de los presupuestos de Waldenfels, sí que podemos apoyarnos en estos puntos concretos de sus respectivas tesis para subrayar la idea de actuamos frente a los objetos y entidades representadas en las imágenes *como si* estuviésemos frente a objetos y entidades del mundo real.

Por lo tanto, la imagen se define por el tipo de experiencia única que genera, similar en algunos aspectos a la contemplación de un objeto de la realidad, aunque radicalmente distinta. A pesar de que el soporte sobre el que se asienta la imagen, como vimos en el capítulo anterior, es un objeto en sí mismo, a su vez es capaz de ofrecer una experiencia diferenciada que denominamos icónica, siguiendo a Bernhard Waldenfels<sup>19</sup>. De esta forma, cuando vemos una superficie coloreada o una serie de trazos, en la experiencia icónica les atribuimos un sentido y la interpretación de algo que está ausente, que no se hace presente, sino que es representado<sup>20</sup>. Por ello, percibir una imagen de forma icónica implica un reconocimiento de ella como imagen con sentido y con una interpretación adecuada.

Waldenfels resume la experiencia fenomenológica como “aquello en lo que aparece *algo como algo*”<sup>21</sup>, aunque añadiré también “para alguien”, para completar esta sucinta caracterización. Por lo tanto, siguiendo a este autor, “que nos encontremos ante una experiencia visual quiere decir que algo se hace visible como algo, y por lo tanto, hablamos de experiencia icónica cuando,

---

<sup>18</sup> D. LOPES, «Las imágenes y la mente representacional», cit., p. 215.

<sup>19</sup> Una útil recopilación bibliográfica de las contribuciones de este autor en el desarrollo de esta noción, en: B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 157, nº 7.

<sup>20</sup> R. D. HOPKINS, «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», en Francisca Pérez Carreño (ed.) *Estética*, Tecnos, Madrid, 2013, pp. 160-161.

<sup>21</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., pp. 156-157.

en un dispositivo o artefacto visual, algo se hace visible como algo”<sup>22</sup>. De este modo, para Waldenfels, en una imagen discernimos de forma automática dos cosas bien diferenciadas: su materialidad más inmediata o su objetualidad (el cuadro físico de Magritte), y aquello a lo que se refiere y que está ausente (la pipa). En este sentido, recordemos que este fenomenólogo atribuye a las imágenes la propiedad que analizábamos en el capítulo anterior y que él denomina la “diferencia icónica”, que consiste en la “diferencia entre aquello que se hace plásticamente visible en la imagen y el medio en el cual se hace visible. Igual que en los signos podemos distinguir entre lo representado y aquello mediante lo cual se representa. La imagen misma se desdobra”<sup>23</sup>. Por lo tanto, cuando vemos una imagen podemos diferenciar de forma automática y natural entre el objeto que recoge o recibe las formas gráficas o los volúmenes, y lo que se nos muestra o representa mediante ellos. Así, la experiencia icónica queda determinada ineludiblemente por la diferencia icónica<sup>24</sup>.

En este mismo sentido, Richard Wollheim afirma que cuando nos encontramos frente a un artefacto visual como el cuadro de Magritte participamos en una doble fenomenología de la imagen, puesto que, por una parte, contemplamos su superficie pero, de forma simultánea, también el objeto representado en ella (la pipa). Cada vez que nos enfrentamos a una imagen, tenemos una percepción doble que Wollheim denomina “tesis de la dualidad”<sup>25</sup>. La teoría de la imagen de Wollheim, por lo tanto, se basa en el fenómeno de la duplicidad que se da en la experiencia icónica y que Waldenfels denomina “diferencia icónica”. De este modo, para contemplar una imagen y tener la experiencia de estar ante una imagen, es necesario que percibamos simultáneamente el objeto representado y la imagen gráfica<sup>26</sup>. Wollheim afirma que para percibir una imagen de forma doble tenemos que fijarnos en cómo la experiencia del ver-en, en la que reconocemos el objeto, se apoya en la experiencia de la percepción de la imagen gráfica, de la superficie manipulada. En este sentido, escribe:

---

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 157.

<sup>24</sup> Para las imágenes de naturaleza religiosa, Hans Belting incorpora la noción de “presencia icónica”, ahondando en su perspectiva de corte antropológico que aquí no atenderemos, pero que resulta importante tener presente como marco de confrontación: H. BELTING, «Iconic Presence. Images in Religious Traditions», *Material Religion*, vol. 12, 2, 2016.

<sup>25</sup> WOLLHEIM, RICHARD, *Art and its Objects: With Six Supplementary Essays*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York, 1980. Seguimos y citamos de la edición en castellano: R. WOLLHEIM, «Ver-cómo, ver-en y la representación pictórica», en *El arte y sus objetos. Con seis ensayos complementarios*, La balsa de la medusa, Madrid, 2018, p. 248.

<sup>26</sup> D. LOPES, «Las imágenes y la mente representacional», cit., p. 216.



“El espectador, en otras palabras, al ver lo que representa la imagen no necesita hacerlo reconociendo primero que esto es o era la intención del artista. Por el contrario, puede [...] inferir la manera correcta de ver la representación del modo en el que de hecho la ve, o reconstruir la intención del artista a partir de lo que es visible para él en la imagen”<sup>27</sup>.

Por lo tanto, aunque no se conozcan las intenciones de la persona que ejecutó la imagen gráfica, ésta misma es suficiente para poder ver en ella el sujeto de la representación. Es decir, aunque Magritte nunca hubiera verbalizado que su intención era efectivamente pintar una pipa, deberíamos seguir viendo de forma consensuada una pipa, a pesar de que puedan diferir las interpretaciones y significados complejos que les queramos otorgar posteriormente.

Pero esta diferencia icónica de la que nos habla Waldenfels (y en la que coincide, en gran medida, Wollheim), la que divide los elementos de un artefacto visual entre la materialidad o presentación, y el referente o representación, genera a su vez otra diferencia, que el fenomenólogo denomina “diferencia pictorial”. La diferencia pictorial separa los distintos momentos materiales del artefacto, es decir, distingue entre la materialidad más física del soporte, y los elementos formales o funcionales, a saber, el modo como se realiza la imagen. En el ejemplo del cuadro de Magritte, el soporte se identificaría con el lienzo y el óleo, que son los materiales con los que está realizado, pero la imagen gráfica se correspondería con el modo en el que los distintos pigmentos están distribuidos por el espacio del lienzo para conformar la frase legible y la representación reconocible de una pipa. Por lo tanto, para Waldenfels es importante definir el *como* de la imagen, “que no puede ser atribuido ni al acto intencional del productor u observador de la imagen, ni al contenido de la imagen misma. El *como* determina la aparición de la imagen como imagen, y sin él no habría ni contenidos ni intenciones sobre ésta”<sup>28</sup>. Por lo tanto, esa noción fenomenológica de *que algo aparece como algo*, para Waldenfels, en el caso de las imágenes, se traduce en un *como* tanto icónico como pictorial.

Resumiendo esta cuestión, en un momento inicial, cuando percibimos una imagen por primera vez, se produce una diferencia icónica en la experiencia ante ella que nos permite dilucidar entre su parte material y el sujeto de la representación, es decir, el contenido y referente de la imagen. Pero en un segundo momento reflexivo, podemos a su vez implementar la diferencia pictorial, que nos capacita para distinguir el soporte físico del modo como esos elementos materiales están dispuestos para generar la imagen gráfica que aluda al referente ausente. Esta manera de percibir las diferentes partes de una imagen deriva en una consideración tripartita del artefacto

---

<sup>27</sup> R. WOLLHEIM, «Ver-cómo, ver-en y la representación pictórica», cit., p. 241.

<sup>28</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 157.

visual que da pie al surgimiento de la imagen como dispositivo cultural complejo. Edmund Husserl, por su parte, defiende esta misma concepción definiendo tres tipos de objetos intencionales que están implícitos en la observación de un artefacto o dispositivo visual. En primer lugar, lo que apreciamos es el soporte, el vehículo material a través del cual se muestra la imagen (bien un lienzo, un capitel o la pantalla de un ordenador); en segundo lugar, nos percatamos de la imagen gráfica, que también aparece de forma perceptual, aunque no se considera un objeto real, como sucede en el caso del vehículo de la imagen (son las formas que dan lugar al surgimiento de una imagen en el objeto, que percibimos gracias a la diferencia pictorial de Waldenfels); y en último término, observamos el sujeto de la representación (sea un retrato, un objeto de la vida cotidiana, una escena, unas líneas, formas o colores en el caso del arte abstracto...)<sup>29</sup>. Gracias a este esquema tripartito de la percepción intencional de un artefacto visual, podemos distinguir entre los elementos estrictamente materiales que soportan una imagen (desde el objeto sobre el que se manifiesta hasta los elementos gráficos que la configuran), y el sujeto o referente, siempre ausente, al que señala. Los dos primeros elementos se corresponderían, de este modo, con la parte material de la diferencia icónica de Waldenfels, con el medio a través del cual se hace presente la imagen, y el tercero con aquello que se representa, a lo que se refiere.

## 2.4. La línea como unidad significativa básica

Recapitulando lo dicho hasta ahora, cuando nos enfrentamos a una imagen, lo hacemos con un dispositivo o artefacto visual, que es el vehículo que sostiene el sujeto de la representación o aquello que se representa por medio de la imagen gráfica. En este apartado no ahondaré en la noción de “medio”, con la que indudablemente presenta importantes conexiones, ya que me preocupan otros aspectos específicos de la materialidad de los artefactos visuales<sup>30</sup>. Para definir el tipo de dispositivos que me interesan, seguiré las palabras de James Gibson:

---

<sup>29</sup> E. HUSSERL, *Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898-1925)*, Springer, Dordrecht, 2005, pp. 19-20. Citamos de la edición inglesa que traduce el volumen XXIII de *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung (1898-1925)*.

<sup>30</sup> Para la noción de medio y medialidad contamos con abundante bibliografía de gran interés. Desde una óptica relacionada con la palabra “picture” y sus implicaciones teóricas, Mitchell ha abordado la cuestión en diversas obras: W. J. T. MITCHELL, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago, Londres, 1995. Y especialmente la tercera parte de: W. J. T. MITCHELL, *What do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago, 2005. Es útil la introducción de: W. J. T. MITCHELL; M. B. N. HANSEN (EDS.), *Critical Terms for Media Studies*, The University



“[...] llegamos a una clase muy especial de objetos artificiales –o quizás dispositivo es un mejor término– que ofrecen información óptica. Me refiero a las imágenes sólidas de distintas clases, imágenes gráficas de muchos tipos, y todas las superficies del entorno que soportan escritura”<sup>31</sup>.

Por lo tanto, un dispositivo es una superficie que ha sido manipulada, procesada, formada... para mostrar información más allá de su propia materialidad y forma. Siguiendo el ejemplo anterior, podemos dibujar una pipa en un folio y éste se convierte en algo más que un simple folio, o podemos también escribir la palabra “pipa” y sucedería lo mismo, ya que automáticamente ese trozo de papel estaría aludiendo a un referente externo a sí mismo. Por lo tanto un cuadro, una escultura, un vídeo proyectado en una pantalla, un videojuego que contemplamos a través de unas gafas de realidad virtual, un libro o un cuaderno escrito son artefactos o dispositivos visuales, algunos más simples y otros más complejos, cuyas superficies han sido modificadas o diseñadas expresamente para poder mostrar los elementos gráficos que codifican los sonidos del lenguaje (en el caso de la escritura) o las líneas y formas que configuran una representación de carácter visual.

Dentro de un artefacto visual el soporte, en ocasiones, no se puede desligar fácilmente de la imagen gráfica, puesto que es la superficie que será manipulada para ofrecer una representación. Además, cualquier cosa puede servir de soporte para una imagen gráfica, desde una pared, la arena de la playa, un lienzo, el barro de una escultura, hasta una camiseta o una taza en la que vemos representado el cuadro de la Gioconda (Fig. 9). Por ello, estas superficies no alcanzan la categoría de soporte hasta que se plasma en ellas una serie de formas, trazos o colores que conforman una imagen gráfica. Además, las concebimos como soporte en comparación con otra serie de superficies no tratadas, por lo que adquieren ese estatus simplemente por comparación con otros elementos o superficies similares que no reciben una imagen gráfica. El mármol de Carrara en el que está ejecutado el David de Miguel Ángel deja de ser un trozo de mármol para convertirse en soporte en el momento en el que el artista comienza

---

of Chicago Press, Chicago y Londres, 2010. El medio, con relación a las nociones de cuerpo e imagen y desde una perspectiva antropológica (especialmente el primer capítulo): H. BELTING, *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Brill Fink, Paderborn, 2001. Para una mirada más afín a la teoría de los medios de comunicación y al concepto de medialidad: D. MERSCH, *Medientheorien zur Einführung*, Junius Verlag GmbH, Hamburgo, 2016.

<sup>31</sup> J. GIBSON, *The ecological approach of visual perception*, cit., p. 42. [“[...] we come to a very special class of artificial objects -or perhaps devices is a better term- that display optical information. I refer to solid images of several types, pictures of many shorts, and all the surfaces of the environment that bear writing”.]

a tallarlo. Por lo tanto, es en la manipulación física por parte de un o una artífice como un objeto o elemento cualquiera, natural o artificial, se convierte en soporte de una imagen.



*Fig. 9. Taza con la imagen de la Gioconda de Leonardo Da Vinci, a la venta en Amazon.*

Por ello decíamos que cuando vemos un artefacto visual la información material de la que nos provee esta experiencia es doble: vemos el soporte, pero de forma indisoluble vemos también la imagen gráfica entrelazada con él, muchas veces inseparable, como sucede en el ejemplo del David. En este caso (y en el de la escultura en general) no podemos separar físicamente el mármol que sirve de soporte de la forma que le dio Miguel Ángel. De esta manera, el observador no puede evitar tener dos percepciones directas al mismo tiempo. Por un lado, percibe el soporte como superficie material con sus características intencionales propias, y por otro, percibe la imagen gráfica plasmada sobre el soporte, reconociendo en ocasiones también la materialidad de la textura que le ha dado el escultor o, si los tiene, de los pigmentos además de la forma en la que están dispuestos. En este sentido, Gibson afirma:

“La información expuesta es dual. Es tanto una escena como una superficie, y la escena está paradójicamente detrás de la superficie. La dualidad de la información es la razón por la que el

observador nunca está seguro de cómo responder a la pregunta '¿qué es lo que ves?'. En tanto que puede perfectamente contestar 'una pared' o 'un trozo de papel'<sup>32</sup>.

Esta distinción entre soporte e imagen gráfica nos permite diferenciar, de manera sincrónica, entre las propiedades de uno y otra, aunque en ocasiones este acto resulte paradójico. Si por ejemplo estamos contemplando el *San José carpintero* de George de La Tour (Fig. 10), pintor que destaca por sus escenas en ambientes íntimos iluminadas únicamente por la tenue luz de una vela, podemos distinguir claramente entre la luminosidad que nos ofrece la escena, es decir, la imagen gráfica, de la luz que recibe el cuadro para su contemplación en la sala del museo Louvre en la que se expone. Así, distinguimos de forma natural las cualidades lumínicas del soporte (la iluminación que recibe el cuadro) de las cualidades lumínicas de la imagen gráfica (la tenue luz de la vela pintada en la representación). Gibson lo explica con estas palabras: "Podemos distinguir entre la superficie de la pintura y las superficies en la pintura. En el caso de cuadros como los de los impresionistas podemos ver la diferencia entre la iluminación de la pintura y la iluminación en la pintura. Los dos tipos de superficies no son comparables, y los dos tipos de iluminación no son conmensurables"<sup>33</sup>. Por lo tanto, la percepción intencional que nos llega de un artefacto o dispositivo visual siempre tiene esa doble vertiente material, en la que vemos el soporte al mismo tiempo que la imagen gráfica que se realiza en él.

---

<sup>32</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», cit., p. 231. ["The information displayed is dual. It is both a scene and a surface, and the scene is paradoxically behind the surface. This duality of the information is the reason why the observer is never quite sure how to answer the question, 'What do you see?' For he can perfectly well answer 'a wall' or 'a piece of paper'."]

<sup>33</sup> *Ibid.* ["We distinguish between the surface of the picture and the surfaces in the picture. In the case of paintings like those of the impressionists we can see the difference between the illumination of the picture and the illumination in the picture. The two sets of surfaces are not comparable, and the two kinds of illumination are not commensurable".]



Fig. 10. Georges de La Tour, *San José Carpintero*, Museo del Louvre, París, c. 1642.

A la hora de ejecutar estas imágenes gráficas existen multitud de fórmulas de creación que dejan su huella sobre el soporte, muchas de ellas manuales y otras consideradas mecánicas. Manuales son las que se emplean de forma tradicional, como la pintura, la mayor parte de técnicas de escultura (salvo las de carácter industrial), el grabado, que implica la creación de una plancha de forma manual, aunque la reproducción de láminas sea mecánica... Por otro lado, las técnicas mecánicas precisan de un aparato complejo para la generación de imágenes y tienen como principal representante a la fotografía, aunque hoy en día se podrían sumar a este tipo de creación otros aparatos como el microscopio electrónico, la videocámara o los ordenadores y otros aparatos electrónicos que permiten generar imágenes<sup>34</sup>. La forma como dan lugar a imágenes ambas fórmulas (manual y artificial) tiene muchos puntos en común, aunque varía de manera sustancial en sus resultados y en la pérdida de nociones como la originalidad, como ya puso de relieve Walter Benjamin en su célebre *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*) de 1936<sup>35</sup>.

Pero si algo tiene en común cualquier técnica de creación de imágenes gráficas es la utilización de la línea como base fundamental para la configuración de figuras y relieves. Por línea no

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 229.

<sup>35</sup> W. BENJAMIN, «La obra de arte en la época de su reproducción técnica», en *Discursos interrumpidos I*, Taurus, Madrid, 1973.

entiendo únicamente un trazo, generalmente en color negro, como el que encontramos en la técnica del dibujo, sino que denomino línea también a cualquier modificación que se genera en una superficie debido a un cambio de manchas de color, a una sombra o, en el caso de una escultura, a una alteración en la profundidad del relieve que marque una diferencia en la continuidad de una superficie o soporte. La línea, además, puede ser figurativa (como en el caso de la pipa bien delimitada de Magritte) o no (como los desordenados y caóticos trazos de una obra de Jackson Pollock), y su función no es imitar los objetos o las cosas, sino que forma parte del lenguaje básico de la creación de imágenes. Las formas surgen mediante el recurso a la línea que marca diferencias entre espacios, sea mediante contorno, profundidad, color, forma o fisionomía<sup>36</sup>. Por ello no debemos entenderla en un sentido matemático, como una sucesión ilimitada de puntos, sino en el sentido en el que la describe Merleau-Ponty: “La línea no es ya, como en la geometría clásica, la aparición de un ser sobre el vacío del fondo; la línea es, como en las geometrías modernas, restricción, segregación, modulación de una espacialidad previa”<sup>37</sup>.

De hecho, existe una contradicción manifiesta entre las líneas gráficas y las líneas geométricas. Las líneas geométricas están compuestas por puntos que conforman líneas que, a su vez, dan lugar a planos, pero de un modo tan abstracto que el punto matemático pierde su materialidad según tratamos de reducirlo a entidades cada vez más pequeñas. Los y las artífices de imágenes no emplean este tipo de recursos matemáticos en la elaboración de sus obras, a pesar de que nos han instruido en muchas ocasiones para pensar que sucede de este modo<sup>38</sup>. Esta identificación entre línea matemática y línea gráfica surge especialmente a través de la glorificación de la pintura renacentista, que emplea la perspectiva matemática para generar sensación de profundidad. Defendida esta forma de ofrecer profundidad en un cuadro como un auténtico logro en favor de la verosimilitud y del realismo por decenas de artistas y personas que se han dedicado a la teoría del arte o la filosofía a lo largo de generaciones, a veces se asume que nuestra forma de percibir el mundo es matemática y que las líneas gráficas tienen ese carácter. Sin embargo, la historia del arte demuestra que la perspectiva matemática es sólo una opción más dentro de las múltiples posibilidades a la hora de representar.

Un caso clave para ejemplificar esta independencia entre línea geométrica y línea gráfica es el del pintor vanguardista Piet Mondrian (Fig. 11). Sus obras se caracterizan por ofrecer de manera

---

<sup>36</sup> M. MERLEAU-PONTY, *L'Oeil et L'Esprit*, Gallimard, París, 1964. Seguimos y citamos de la edición en castellano: M. MERLEAU-PONTY, *El ojo y el espíritu*, Trotta, Madrid, 2017, p. 65.

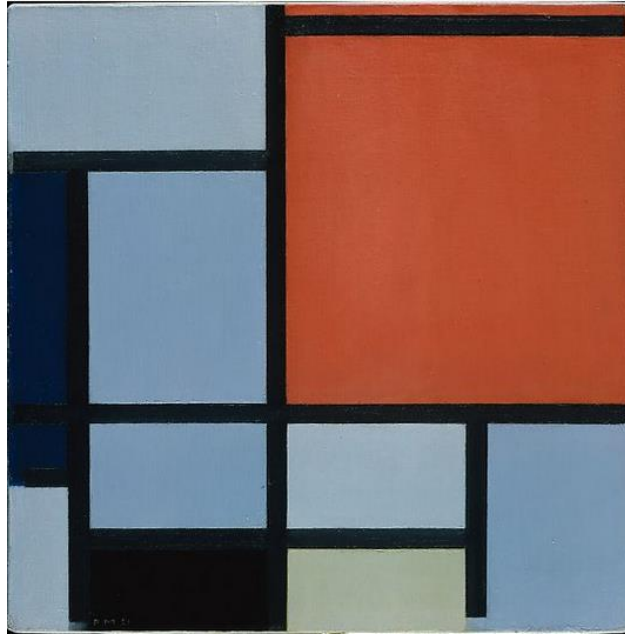
<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 58.

<sup>38</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», cit., p. 234.

armoniosa superficies coloreadas en las que plasma elementos reconocidamente geométricos a base de colores primarios delimitados por gruesas líneas negras, por lo que a simple vista podríamos argumentar que su obra emplea elementos matemáticos abstractos. Sin embargo, el carácter gráfico de sus imágenes es innegable, en tanto que no es posible representar la pura abstracción matemática en una imagen, ya que ésta debe someterse a las reglas de la creación de imágenes para poder tener forma y cuerpo visual. Por lo tanto, ni siquiera las figuras geométricas representadas sobre un papel en un análisis matemático, por ejemplo, tienen un carácter abstracto y geométrico, sino meramente gráfico. Se asume en estos casos que las líneas gráficas que percibimos sobre un papel, esos círculos trazados con compás y las líneas ejecutadas con escuadra y cartabón, están representando ideas matemáticas a través de un artefacto visual; ideas que están ausentes y que pertenecen a la percepción, conocimientos, consciencia... de una persona o de una cultura determinada. Además, en el caso de los cuadrados de colores de Piet Mondrian no hace falta más que conocer las motivaciones del artista, que dejó por escrito, para comprender que sus imágenes tienen un significado bien distinto a las de la geometría<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Véase a este respecto: P. MONDRIAN, «El neoplasticismo en pintura (1917-1918)», en Ángel González García, Francisco Calvo Serraller, Simón Marchán Fiz (eds.) *Escritos de arte de vanguardia (1900-1945)*, Istmo, Madrid, 2009; P. MONDRIAN, «La morfología y la neoplástica (1930)», en Ángel González García, Francisco Calvo Serraller, Simón Marchán Fiz (eds.) *Escritos de arte de vanguardia (1900-1945)*, Istmo, Madrid, 2009.



*Fig. 11. Piet Mondrian, Composition, The Met Fifth Avenue, 1921.*

Por otra parte, tampoco debemos entender la línea como algo que encontramos en el mundo, sino más bien como un recurso humano para poder transmitir información a través de un artefacto visual. Es una de las unidades más básicas que disponemos para poder intercambiar información social y cultural a través de imágenes, por lo que las líneas no son elementos presentes en la naturaleza, sino un constructo cultural humano. De hecho, es uno de los criterios que se emplean para determinar si algo es antrópico, hecho por mano humana, o tiene un origen natural. Las líneas que aparecen en multitud de abrigos rocosos, como las de Peñas de Cabrera (Fig. 12), en Málaga, o las estructuras de cualquier época que siguen una línea gráfica son consideradas artefactos culturales propios de nuestra especie de manera automática y, como tales, se trata de buscar su sentido y su significado. Por lo tanto, nada más básico para significar a nivel visual que una línea, un cambio drástico o sutil ejecutado en una superficie por la acción de un ser humano.





*Fig. 12. Pinturas rupestres en las Peñas de Cabrera, Málaga, 4000 BP.*

Sin embargo, la línea no es una recta continua, sino que puede adoptar distintas formas a partir de las cuales dar lugar a todo tipo de imágenes gráficas. Gibson ofrece un listado de algunas características de las líneas más básicas que observó en los garabatos infantiles, donde, según él, se pueden apreciar las principales formas de vinculación de las líneas entre sí que generan la información gráfica primaria<sup>40</sup>. Así, las imágenes gráficas no están compuestas por formas y colores, sino que están conformadas por elementos que son anteriores a las formas y que permiten generar imágenes gráficas<sup>41</sup>. Estas líneas o invariantes (como las denomina Gibson) cumplirían, de este modo, una función similar a un alfabeto, que por sí mismo no significa nada hasta que los símbolos se articulan entre sí y se ponen en relación para conformar palabras con sentido.

Sin embargo, no todo es representable mediante la línea, puesto que hay elementos de una imagen gráfica que no pueden ser evidenciados con este recurso básico. Entre ellos, encontramos los siguientes casos, que también son contemplados dentro de la teoría de Gibson y que tienen que ver principalmente con el color y la textura: el sombreado de una superficie curva, la penumbra de una sombra proyectada, la textura, el reflejo de un color en una superficie, etc.<sup>42</sup> Así, las gradaciones de color, las zonas oscurecidas o iluminadas, el brillo de los

---

<sup>40</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», cit., p. 230.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 228.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 234.



tonos, y la textura de los diversos materiales que se representan también cumplen un papel fundamental a la hora de generar la imagen gráfica que dará lugar a la interpretación de una escena en la representación que se nos muestra. Por lo tanto, estas invariantes se encuentran en la base para la conformación de una imagen gráfica en una superficie y son, según Gibson, con las que se exploró especialmente en las vanguardias y en el arte abstracto, buscando la expresividad en muchos casos a través de líneas simples, de manchas de color y de texturas, reduciendo en ocasiones la pintura y la escultura a su mínima expresión<sup>43</sup>.

Así, la imagen gráfica representa escenas a través de unos recursos particulares y propios, que no son conmensurables con otras maneras de transmitir información intersubjetiva, como el lenguaje u otro tipo de símbolos. Gibson lo aclara de este modo:

“Pero la esencia de una imagen es precisamente que su información no es explícita. Las invariantes no pueden ser puestas en palabras o símbolos. La representación capta una sensación sin describirla. El registro no ha sido forzado en predicaciones y proposiciones. No hay manera de describir la sensación de estar en un entorno en un cierto lugar. Los novelistas lo intentan, por supuesto, pero no pueden ponerte en una imagen de modo ni remotamente similar a como lo hace un pintor”<sup>44</sup>.

Por lo tanto, a través de esta materia prima de las invariantes en forma de línea o de creación de cambios en el soporte, de la aplicación de colores y su gradación, y de la simulación de texturas, las imágenes gráficas son capaces de mostrar unas escenas u objetos que representan algo, que son capaces de evocar en nuestra consciencia una presencia de algo que está ausente. Y todo ello lo hacen con un vocabulario propio que no puede asimilarse con ninguna otra manera humana de transmitir información, mostrando únicamente la parte visual de una experiencia holística.

Pero esta forma de comunicar, como cualquier otra, tiene sus limitaciones. Podemos definir la imagen gráfica como una superficie tratada que plasma algunas invariantes sin forma desde un punto de observación fijo, generalmente sin movimiento, y detenido en el tiempo<sup>45</sup>. Por ello, gran parte de la información sobre las percepciones del mundo, del recuerdo o de la imaginación

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 227.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 233. [“But the essence of a picture is just that its information is not explicit. The invariants cannot be put into words or symbols. The depiction captures an awareness without describing it. The record has not been forced into predications and propositions. There is no way of describing the awareness of being in the environment at a certain place. Novelists attempt it, of course, but they cannot put you in the picture in anything like the way the painter can”.]

<sup>45</sup> *Ibid.*, pp. 228-229.

del artífice se pierden a la hora de crear una imagen gráfica, ya que, de la misma manera que sucede con el lenguaje, la imagen nunca nos muestra de forma plena las percepciones y experiencias de la persona que la crea. Sin embargo, la principal pérdida que padecemos es la del movimiento natural dentro de la escena, que nos impide contemplar los elementos representados desde todos sus ángulos. Ni siquiera podemos disfrutar de ese movimiento natural en una película o vídeo, puesto que jamás podremos movernos por la superficie plana de su representación a voluntad, mirando detrás de los objetos y escenas que siempre se nos muestran desde el ángulo de la persona creadora. Pero tampoco, en contra de lo que pudiera parecer, y como he señalado en el capítulo anterior, podremos hacer lo propio en la realidad virtual. Por más que unas gafas u otro dispositivo de realidad virtual nos sumerjan en un mundo visual de carácter realista en el que se nos conceda cierta libertad de movimiento, siempre tendremos que obedecer las reglas de ese entorno y no podremos ni movernos de manera absolutamente autónoma por todos los espacios ni tampoco ver más allá de lo que haya sido diseñado previamente o de lo que se nos quiera mostrar. A pesar de la aparente libertad de movimiento que nos otorgan algunos de esos mundos virtuales, todos ellos tienen un límite más allá del cual no se puede mirar. En este sentido, Gibson añade que localizar al individuo observador en un ambiente virtual puede generar una experiencia muy poderosa que no tiene nada que ver con la ilusión, pero que en el fondo no es sino una forma legítima de la representación: “No es una ilusión de realidad que está inducida en estas imágenes, sino una toma de consciencia de estar en el mundo. Esto no es una ilusión. Es un objetivo legítimo de la representación, si no el único”<sup>46</sup>. Es decir, por más elaborado y complejo que sea el artefacto visual en el que se da la representación, por su propia naturaleza, siempre tendrá unas limitaciones evidentes y manifiestas.

Como deducimos de la teoría de Gibson, es a partir de la línea, del gesto más sencillo de composición de una imagen, como se empieza a poner de relieve la cuestión del significado. Un trazo en una pared generado por un ser humano ya tiene cierta intención comunicativa y ya empieza, de una manera muy embrionaria, a generar una primera noción de sentido que se activa ante la experiencia icónica de una persona observadora. Para analizar el surgimiento de la noción de significado y mostrar cómo ésta precisa de una serie de acciones corporales para conformarse, tomaré como ejemplo una de las líneas más emblemáticas de la Historia del Arte: *A line made by walking*.

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 6. [“It is not an illusion of reality that is induced in these pictures, but an awareness of being in the world. This is no illusion. It is a legitimate goal of depiction, if not the only one”.]

## 2.5. El origen del significado en las imágenes

En 1967 Richard Long comenzó a andar sobre un campo de hierba ubicado en Wiltshire, Inglaterra. Todavía era un estudiante de arte de 22 años cuando, en uno de sus trayectos entre la escuela y su casa de Bristol, se fijó en una pequeña zona con césped con la que solía cruzarse en aquellos viajes. Un buen día se paró y comenzó a trazar una línea en la tierra mediante el desgaste de las suelas de sus zapatos, caminando sobre ella una y otra vez, hacia delante y hacia atrás, hasta que quedó bien demarcada y visible. Tras ello tomó una fotografía. Esa línea, hoy en día evidentemente desaparecida, y la fotografía que da testimonio de que una vez existió y de que la generó Richard Long con sus pisadas, se convirtió en todo un símbolo y en una de las obras más conocidas del movimiento denominado Land Art. Sin saberlo, el joven artista estaba inaugurando toda una revolución en el mundo del arte, ya que cuestionaba varios aspectos fundamentales con un gesto aparentemente tan sencillo. En primer lugar, problematizaba la duración de la obra de arte, ya que su línea inevitablemente comenzaría a desaparecer desde el momento mismo de ser ejecutada. En segundo lugar, planteaba que una escultura (como fue considerada la pieza) también puede realizarse con la acción de los pies y no sólo mediante las manos. En tercer lugar, proponía la propia naturaleza como un material artístico en el que la intervención humana de carácter significativo era suficiente para dotarla del estatus de obra de arte. Y en cuarto lugar, reducía a la mínima expresión la acción de la persona ejecutora de una imagen para que ésta fuese significativa y tuviese sentido.

El conjunto de la obra de Richard Long en general, así como ésta en particular y otros trabajos de la corriente del Land Art ponen el foco en la relación de los seres humanos con el medio en el que viven, en cómo se relacionan con él y en cómo surge la experiencia con sentido a raíz de la acción corporal en un entorno con el que guardamos un vínculo de simbiosis. La codeterminación entre el cuerpo vivo y el mundo genera, de este modo, un medio significativo para los seres humanos en el que intervienen tanto de manera natural como buscando dejar huellas significativas a través de las líneas, que constituyen el primer gesto para crear una imagen. Es precisamente en una obra como *A line made by walking* donde se concitan todas estas cuestiones poniéndonos frente al gesto creativo más simple pero, al mismo tiempo, más genuino (Fig. 13). Y es en base a este diálogo constante con nuestro medio, tanto natural como antrópico, como surge la noción de significado en las imágenes, el sustrato de la experiencia que necesitamos para interpretarlas.



*Fig. 13. Richard Long, A line made by walking, fotografía, Inglaterra, 1967.*

Además de la experiencia icónica que he descrito hasta ahora y que es particular de nuestra interacción con un artefacto visual, para dotar de significado a una imagen necesitamos un sustrato experiencial más amplio. Así, defino como experiencia la interacción perceptiva, cognitiva y activa con el medio; intersección en la cual surge el significado que le otorgamos a los objetos y nuestra reflexión sobre ellos. Para ello me apoyo en la concepción de la experiencia de John Dewey, ya que considera que es lo que ocurre cuando un organismo activo se acopla a sus entornos.

“[...] La experiencia se da sobre, así como en la naturaleza. No es la experiencia lo que se experimenta, sino las piedras, plantas, animales, enfermedades, salud, temperatura, electricidad natural... etcétera. Las cosas que interactúan de determinada manera son experiencia; son lo que se experimenta. Vinculando el organismo humano de otras determinadas maneras con otro

objeto natural es como las cosas también se experimentan. La experiencia entonces se estira hacia la naturaleza; tiene profundidad”<sup>47</sup>.

Esta visión amplia y no reduccionista de la experiencia hace que el individuo se entrelace con las diversas dimensiones de su entorno, por lo que su raíz no es sólo emotiva o racional, mental o física, objetiva o subjetiva. Es todas estas dicotomías a la vez, que se desarrollan y desenvuelven en cada acción o proceso de interacción que emprende el organismo en su medio. En una definición tan amplia de experiencia como la que nos aporta Dewey, encontramos tanto lo que experimentamos como el cómo lo experimentamos, dejando un espacio abierto a las emociones. Así, la experiencia no es una cuestión que atañe sólo a la consciencia o sólo al cuerpo. Experimentamos las cosas que interactúan con nuestro cuerpo de cierta manera, por lo que se trata de un proceso interactivo<sup>48</sup>.

La multidimensionalidad que caracteriza a la experiencia de la que habla Dewey incluye elementos como la emoción, la percepción, el sistema motor, lo social, lo histórico, lo lingüístico y las imágenes. Por ello, la experiencia no es reducible a las impresiones de los sentidos, sino que abarca la totalidad del entorno humano y de su realidad corporal. En definitiva, la interacción con el entorno o experiencia es todo aquello que nos hace humanos mientras lo realizamos, como caminar sobre la hierba dejando un rastro detrás<sup>49</sup>. Así, la experiencia física es sólo una de las experiencias posibles y tan básica como las experiencias de carácter cultural, mental o emocional. Según este planteamiento no existe una jerarquía entre experiencias ni unas son anteriores a las otras. El propio Dewey insistió en la idea de la continuidad entre todos los modos o tipos de interacciones posibles, que nos ofrecen en último término una experiencia unitaria.

“[Esto] significa, por un lado, que no hay una brecha de continuidad entre las operaciones de indagación, las operaciones biológicas y las operaciones físicas. La ‘continuidad’, por otro lado, significa que las operaciones racionales surgen de las actividades orgánicas, sin ser idénticas con aquello de lo cual emergen”<sup>50</sup>.

---

<sup>47</sup> J. DEWEY, *Experience & Nature*, George Allen & Unwin, Londres, 1929, p. 4a. “[...] experience is of as well as in nature. It is not experience which is experienced, but nature stones, plants, animals, diseases, health, temperature, electricity, and so on. Things interacting in certain ways are experience; they are what is experienced. Linked in certain other ways with another natural object the human organism they are how things are experienced as well. Experience thus reaches down into nature; it has depth”.]

<sup>48</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 228.

<sup>49</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. XVI.

<sup>50</sup> J. DEWEY, *Logic. The theory of Inquiry*, Henry Holt and Company, Nueva York, 1938, p. 19. “[This] means, on one side, that there is no breach of continuity between operations of inquiry and biological operations

Existe, por lo tanto, una innegable conexión entre el pensamiento y la cognición con el cuerpo y la acción. Reconocer esta continuidad resuelve gran parte de los clásicos problemas que arrastra la teoría dualista mente/cuerpo en torno a la cuestión epistemológica<sup>51</sup>.

Así, nuestras interacciones cotidianas con el mundo están trufadas de todo tipo de experiencias significativas que, sin darnos cuenta, conforman el sentido de nuestro ciclo vital. La mayor parte del tiempo no somos conscientes de estas experiencias imposibles de desgajar y separar, ya que constituyen una unidad y una continuidad que sólo a efectos teóricos se puede delimitar. La experiencia, al igual que la consciencia, es un flujo. En un contexto dado se entrelazan las experiencias que teóricamente catalogamos como emocionales, intelectuales, físicas, culturales... de tal manera que todas ellas influyen en el juicio que elaboramos sobre cualquier cuestión o evento<sup>52</sup>. La experiencia se revela así como una unidad compleja en la que el todo es siempre más que la suma de las partes. Por ello, se presenta como una totalidad única y organizada con una estructura gestáltica, es decir, tiene una estructura interna en la que las partes se integran para ofrecernos una globalidad que es mucho más que un recuento de cada uno de los componentes<sup>53</sup>. Esto permite que nuestra experiencia sea coherente y significativa, ya que percibimos un esquema interno que nos permite realizar inferencias para dar lugar a pensamientos complejos dentro de nuestro sistema conceptual. Dewey define de este modo esta unidad experiencial: “La existencia de esta unidad está constituida por una cualidad única que permea la experiencia completa a pesar de la variación de sus partes constituyentes. Esta unidad no es ni emocional, ni práctica, ni intelectual, en tanto que estos términos nombran distinciones que la reflexión puede hacer dentro de sí”<sup>54</sup>.

De este modo, no puede entenderse el individuo que percibe sin el medio en el que se despliega y donde se da la experiencia. El ser humano se encuentra en un entorno al que determina y por el que queda determinado en una lógica plenamente circular. Pero este ambiente no tiene nada que ver con la idea reduccionista de la física y del pensamiento científico, sino que es un nicho construido, plagado de significado y en el que tanto valor tienen los elementos naturales como los culturales. El ser humano, por lo tanto, es parte integrante de un mundo que hace propio,

---

and physical operations. ‘Continuity’, on the other side, means that rational operations grow out of organic activities, without being identical with that from which they emerge”.]

<sup>51</sup> J. DEWEY, *Experience & Nature*, cit., pp. 1a-39.

<sup>52</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 228.

<sup>53</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. 5.

<sup>54</sup> J. DEWEY, *Art as Experience*, Wideview/Perigee, Nueva York, 1934, p. 37. [“The existence of this unity is constituted by a single quality that pervades the entire experience in spite of the variation of its constituent parts. This unity is neither emotional, practical, nor intellectual, for these terms name distinctions that reflection can make within it”.]

aunque no podemos entender este mundo como su consecuencia, ya que le antecede. Merleau-Ponty defiende la anterioridad del mundo a la experiencia personal, considerando que el mundo siempre está ahí, antes de que el individuo lo perciba. No podemos presuponer su existencia de un análisis posterior, puesto que el razonamiento es algo que se da después de haber percibido el mundo, y por lo tanto, se trata de una elaboración artificial que no entronca con la primera intuición de la existencia del mismo. Insiste así en que:

“volver a las cosas mismas es volver a este mundo antes del conocimiento del que el conocimiento habla siempre, y respecto del cual toda determinación científica es abstracta, signitativa y dependiente, como la geografía respecto del paisaje en el que aprendimos por primera vez qué era un bosque, un río o una pradera”<sup>55</sup>.

Nos es por ello imposible aprehender el mundo desde la reflexión posterior, puesto que no llegaremos nunca a su esencia por esta vía. La existencia de nuestro entorno radica entonces en la comprensión de la propia existencia, puesto que estamos cogidos en el mundo de tal forma que afirmar nuestra existencia, primera certeza de Merleau-Ponty, es afirmar al mismo tiempo la del mundo. Así, el argumento es vivencial: “la unidad del mundo, antes de ser planteada por el conocimiento y en un acto de identificación expresa, se vive como estando ya hecha, como estando ya ahí”<sup>56</sup>.

Este aspecto es fundamental para comprender que el individuo, cuando nace, llega a un mundo que ya ha sido dotado de sentido con anterioridad, y debe comprender y aprender algunas claves de significado para poder sobrevivir. En este sentido, se produce también una enculturación a través de las imágenes, que son uno de los objetos comunes que pueblan nuestro entorno o nicho. A este escenario complejo en el que desarrollamos nuestras experiencias, Evan Thompson lo denomina el “mundo-vida”, que es el lugar en el que habitamos de forma cotidiana. Viene dado de antemano y además funciona como el horizonte de todas las actividades que desarrollamos, incluidas las actividades artísticas o de creación de imágenes.

“El mundo-vida comprende el mundo cotidiano y las cosas que pueden ser experimentadas directamente dentro del mundo cotidiano –nuestros cuerpos vivos, nuestros entornos naturales y nuestras creaciones culturales (herramientas, obras de arte, etcétera)–. El mundo-vida es un elemento relativo en el sentido de que está ligado relacionamente a la subjetividad humana”<sup>57</sup>.

---

<sup>55</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 9.

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>57</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 24. [“The life-world comprises the everyday world and the things that can be directly experienced within the everyday world -our living bodies, our natural surroundings, and



Esto implica que los seres humanos no nos encontramos en un estado de naturaleza desprejuiciado, sino que nos desarrollamos, conocemos y vivimos a través de un entorno plagado de tradiciones culturales, dentro de las cuales podemos desenvolver nuestra propia personalidad en un tiempo histórico<sup>58</sup>. Por lo tanto, el entorno humano se enriquece aceptando la intersubjetividad, la cultura, las herramientas y obras artísticas humanas, las imágenes, el lenguaje... como parte de ese entorno en el que habitamos y que existe antes de nuestra llegada al mundo. Por ello Richard Long no desarrolló *A line made by walking* en un espacio natural neutro y alejado de la influencia humana, sino que ese pequeño campo se encontraba integrado en plena civilización, rodeado de elementos antrópicos, acotado por toda una serie de infraestructuras creadas por seres humanos. Se trataba de un campo domesticado, como casi todos los espacios que han sido explorados alguna vez por un ser humano. Además, Long, en tanto que persona integrada en una cultura y con un bagaje personal, con su gesto, imprimió toda una serie de significados de carácter cultural, artístico, social... a su famosa huella realizada al caminar. Negar esta premisa y convertir el mundo en una serie de causalidades químicas y físicas es no comprender la naturaleza de la experiencia humana, que se da en un ambiente intersubjetivo dentro del horizonte de nuestro mundo-vida. Así, cuando nos referimos al mundo-vida que habitamos como el suelo de nuestra existencia, debemos entenderlo no como un suelo fijo, sino como el sustrato del cual brota nuestra cultura y el legado que hemos recibido.

“Investigar el mundo-vida como horizonte y suelo de toda experiencia entonces requiere investigar nada más y nada menos que la generatividad —el proceso de llegar a ser, de hacer y rehacer, que ocurre a través de las generaciones y dentro de las cuales cualquier génesis individual siempre está ya situada—”<sup>59</sup>.

Es decir, todos los seres humanos nacen en un mundo ya dado y en una cultura concreta que es en la que se desarrollan de forma ineludible, por lo que no podemos desligar al individuo ni de su ambiente ni de su cultura, y debemos tenerla en cuenta a la hora de analizar tanto las percepciones como el conocimiento que adquiere sobre el mundo y sus imágenes.

Por ello, para comprender la dotación de significado a las imágenes, me apoyaré en algunos puntos de lo que Evan Thompson denomina fenomenología generativa. Se trata de una rama de

---

our cultural creations (tools, artworks, and so on). The life-world is subject relative in the sense that it is relationally bound to human subjectivity”.]

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 26.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 26. [“To investigate the life-world as horizon and ground of all experience therefore requires investigating none other than generativity -the processes of becoming, of making and remaking, that occur over the generations and within which any individual genesis is always already situated”.]



la fenomenología que estudia al individuo en su entorno natural, cultural e intersubjetivo, incluyendo la naturaleza, la cultura, la historia y la intersubjetividad<sup>60</sup>. Porque para entender la línea de Richard Long como un gesto creativo y una imagen de pleno derecho, es necesario considerarla como parte de un mundo en un sentido amplio compuesto por la naturaleza, la cultura y la intersubjetividad creada entre el artista y la persona espectadora. Esta fenomenología generativa, por lo tanto, estudia fundamentalmente las relaciones con otras personas y, sobre todo, la transmisión de información y conocimiento fenomenológico y cultural entre generaciones de individuos. “La subjetividad individual está intersubjetiva y culturalmente corporizada, incorporada y es emergente”<sup>61</sup>. A este respecto, la palabra generación alude a dos significados distintos: por un lado, a la idea de surgimiento, pero por el otro, al mantenimiento cultural a través de las sucesivas generaciones<sup>62</sup>. Por lo tanto, pone su foco en la experiencia humana en tanto que producto social, histórico y cultural, pero también en su mantenimiento en el acervo colectivo a través de las diferentes generaciones y civilizaciones, dando lugar a un conocimiento y a una experiencia que traspasa las barreras individuales y que se comparte entre personas, formando una red experiencial intersubjetiva. Todo ello desde una corporización ineludible, puesto que no sólo conocemos con el cuerpo, sino que nacemos de otros cuerpos y nos perpetuamos creando otros cuerpos, otras generaciones a las que transmitiremos nuestra cultura y nuestras imágenes.

## 2.6. El entorno significativo

Sin embargo, estos presupuestos del enactivismo y de la fenomenología no son compartidos por la ciencia cognitiva clásica, tanto en su vertiente cognitivista como conexionista. Esta disciplina tiende a dejar al margen tanto la intersubjetividad como la cultura, ofreciendo en su lugar unos elaborados modelos abstractos regidos por un sistema simbólico físico sin relación con el cuerpo ni con la cultura en la que ese cuerpo se inscribe (en su versión cognitivista); o bien planteando una red neural aislada del mundo exterior (en su versión conexionista)<sup>63</sup>. La primera generación de la ciencia cognitiva propone la idea de un significado que únicamente puede ser proposicional y está limitado a la lógica, a las reglas epistémicas y a los actos del lenguaje, en una postura

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 7.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 26. [“Individual subjectivity is intersubjectively and culturally embodied, embedded, and emergent”.]

<sup>62</sup> A. J. STEINBOCK, *Home and beyond: Generative Phenomenology after Husserl*, Northwestern University Press, Evanston, Illinois, 1995, p. 3.

<sup>63</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, *cit.*, p. 26.

reduccionista según los presupuestos de las teorías enactivistas y fenomenológicas<sup>64</sup>. Así, el cognitivismo plantea el conocimiento en base a la información recopilada del exterior, un mundo mecanicista y físico, que se convierte en una representación mental en virtud de sus propiedades semánticas. Este tipo de teorías cognitivistas o conexionistas plantean, a su vez, un modelo de mundo natural que coincide con el que describe la ciencia y especialmente la física, al que únicamente se llega mediante la abstracción y la lógica proposicional o matemática. Incurrimos así de nuevo en las dicotomías objetivistas que dividen el mundo en dos mitades a múltiples niveles: tanto ontológico, como epistemológico, como lógico o semántico. De esta manera, el significado, la lógica, la conceptualización y el razonamiento queda del lado de la mente, mientras que la percepción, los sentimientos y la imaginación son parte del ámbito corporal<sup>65</sup>. El conocimiento sobre el mundo se divide artificialmente y no puede funcionar de una forma orgánica, sino saltando los agujeros y abismos que el objetivismo crea entre ambas realidades, lo cual dificulta sobremanera la comprensión de los significados y lógicas de las imágenes, que no convalidan con los presupuestos de estas teorías.

Para el objetivismo, la lógica matemática y proposicional se convierte en el paradigma del conocimiento y en el único soporte del mismo, poniendo su foco en los símbolos de raíz lingüística para garantizar la verdad y el pensamiento, mientras obvia manifestaciones cognitivas como las imágenes, que no encajan con estos rígidos presupuestos. Todo este conocimiento científico, paradójicamente, no hace sino apoyar la idea de que la cultura es fundamental para el desarrollo del pensamiento humano, como reconoce Thompson:

“Sin embargo, las proposiciones, modelos, constructos lógicos y las técnicas experimentales de las ciencias son claramente experienciales en otro sentido: son realizaciones humanas que tienen una validez experiencial otorgada por miembros de la comunidad científica, y sus efectos fluyen hacia el mundo cotidiano y se experimentan de modo tangible en forma de práctica tecnológica y social”<sup>66</sup>.

Por el contrario, el mundo que describe la fenomenología dista mucho del mundo descrito por la ciencia. Se trata no de un mundo descomponible en átomos, sino de un entorno común que vincula a los elementos de la naturaleza y a los receptores de forma complementaria. Este

---

<sup>64</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 53.

<sup>65</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. XXV-XXVI.

<sup>66</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 24. [“Nevertheless, the propositions, models, logical constructs, and experimental techniques of the sciences are clearly experienceable in another sense: they are human accomplishments that have experiential validity for members of the scientific community, and their effects flow into the everyday world and become tangibly experienced in the form of technology and social practice”.]

entorno es en algunos aspectos estable y en otros, cambiante, siendo el cambio más radical el salir o entrar a la existencia. Pero, a pesar de los cambios, el mundo sigue siendo el mismo a lo largo de toda nuestra vida. Las transformaciones que percibimos no alteran su unidad ni las características más básicas de su existencia<sup>67</sup>. Se trata, además, de un mundo organizado en base a unidades naturales no cuantificables ni medibles, como sucede en la física. La línea de Richard Long no es una línea explicable por la geometría, ya que su huella en la hierba no es descomponible en puntos y es mucho más que la destrucción biológica de las plantas de césped bajo el peso de sus pies. Por ello el mundo no está compuesto de cuerpos en el espacio, reflexión a la que llegamos necesariamente *a posteriori* de la percepción, sino que a nivel perceptual es más explicable, según James Gibson, a través de medios, sustancias y superficies que separan los objetos y los hacen distinguibles entre sí<sup>68</sup>. El propio medio en cuanto tal alude al entorno de los objetos, las imágenes y sus receptoras y receptores, por lo cual es un elemento compartido. Para Gibson, el medio cumple los siguientes requisitos:

“[...] las características de un medio del entorno son que permite la respiración; permite la locomoción; puede ser llenado de iluminación para permitir la visión; permite la detección de vibraciones y la detección de las emanaciones difusas; es homogéneo; y finalmente, tiene un eje de referencia absoluto, arriba y abajo”<sup>69</sup>.

En este medio se dan las diferentes superficies y sustancias. Las sustancias implican a la propia materialidad de los objetos y de las imágenes y, por su parte, las superficies, aluden a su extensión<sup>70</sup>. Según Gibson, toda sustancia dada en un medio tiene una materialidad y una superficie con un diseño determinado que la caracteriza. Las superficies de las que se componen los objetos del mundo ofrecen cierta resistencia a la deformación, a la desintegración, y tienen una textura, una forma y color característicos. Todos estos elementos, las sustancias y superficies que definen al objeto, se distribuyen en el medio, en el entorno del organismo. Esta idea de medio como aquello que permite las acciones más básicas de un individuo y en el que se encuentran los objetos, de carácter no absoluto ni matemático, entronca con el concepto de *Umwelt* que desarrolló Jakob von Uexküll. En este concepto se reivindica la idea de que el entorno es para alguien, tiene al individuo en su centro, y por lo tanto está supeditado a las

---

<sup>67</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 341.

<sup>68</sup> J. GIBSON, *The ecological approach of visual perception*, cit., p. 16.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 18. “[...] the characteristics of an environmental medium are that it affords respiration or breathing; it permits locomotion; it can be filled with illumination so as to permit vision; it allows detection of vibrations and detection of diffusing emanations; it is homogeneous; and finally, it has an absolute axis of reference, up and down”.]

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 43.

principales acciones de ese organismo, hecho que queda magistralmente reflejado en *A line made by walking*. El *Umwelt* es un medio fenoménico, es un mundo sensomotor que permite tanto la percepción activa como la acción que conduce a su transformación.

“Ya no consideramos más a los animales como meras máquinas, sino como sujetos cuya actividad esencial consiste en percibir y actuar. Entonces abrimos las puertas que nos conducen a otros reinos, en tanto que todo lo que un sujeto percibe se convierte en su mundo perceptual y todo lo que hace, en su mundo efector. Los mundos perceptuales y efectores juntos forman una unidad cerrada, el *Umwelt*”<sup>71</sup>.

Basándose en la idea de *Umwelt*, el enactivismo trabaja su idea de medio como un entorno significativo y con valor para el individuo. En esto discrepa del mundo ofrecido por la física y la química, que no tienen ningún sentido ni significado para el organismo en cuestión. El significado, para el enactivismo, se genera en las acciones realizadas en el entorno y por ello son los seres vivos los que modelan el mundo en dominios de interacción creando su propio significado en torno al medio<sup>72</sup>. Por ello, el campo sobre el que caminó Richard Long era un espacio que ya tenía un significado previo y, mediante su interacción con él, le dotó de un significado nuevo que se yuxtapone y entrelaza con el que tenía previamente. Y esto sucede no sólo al nivel de lo humano, sino que Uexküll ya contemplaba que el concepto de *Umwelt*, donde se da el significado, era algo consustancial a todos los animales. Siguiendo el ejemplo de Thompson, supongamos el caso de un organismo que se alimenta de sacarosa, elemento presente en el mundo de la química. Este dato no tiene ningún significado en cuanto tal, pero el hecho de que la sacarosa sea catalogada como comida por ese animal hace que sea significativa para él<sup>73</sup>. Francisco Varela también apoya esta misma idea alegando que la autonomía del organismo le permite crear una plusvalía de significado dentro de su medio, entorno o nicho. En esto radica precisamente para este autor la vida, que es considerada dentro de su teoría como un proceso constante de crear sentido dentro de un medio, convirtiéndolo en un espacio de atracción y repulsión, de valores y de significados<sup>74</sup>. Por eso, la creación de imágenes o de

---

<sup>71</sup> J. J. VON UEXKÜLL, «A stroll through the worlds of animals and men», en Karl Spencer Lashley (ed.) *Instinctive behaviour: The Development of a modern concept*, International Universities Press, Nueva York, 1957, p. 6. [“We no longer regard animals as mere machines, but as subjects whose essential activity consists of perceiving and acting. We thus unlock the gates that lead to other realms, for all that a subject perceives becomes his perceptual world and all that he does, his effector-world. Perceptual and effector worlds together form a closed unit, the *Umwelt*”.]

<sup>72</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., pp. 145-146.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 150.

<sup>74</sup> F. VARELA, «Organism: a meshwork of selfless selves», en A. Tauber (ed.) *Organism and the Origin of Self*, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, 1991.

dispositivos visuales por parte de los seres humanos es una intervención en el medio (como muestra de manera sencilla y evidente el Land Art) que hace que se genere un sentido y un significado intersubjetivo para otras personas.

De esta manera, el organismo mantiene un diálogo fluido con su entorno, plagado de significados y en el que intervienen y se ponen en juego todos los mecanismos sensomotores del animal y facultades como las emociones, la memoria, la percepción, las acciones... Todo ello con el objetivo final de perpetuarse en la existencia el mayor tiempo posible, otorgando a los objetos de su entorno una serie de valores y significados en base a su experiencia. En el caso de las imágenes esta experiencia significativa procedente del mundo-vida se despliega de manera muy evidente y de una manera concentrada, por lo que son aglutinadores de significados que nacen del entorno por la acción de un ser humano y, a su vez, lo modifican generando más sentidos posibles para otras personas. Esta búsqueda constante de significado en el entorno y las complejas relaciones que se producen entre el organismo y su *Umwelt* forman parte de un proceso natural del que se aprovechan las imágenes para generar sentido.

Recordemos que en el capítulo anterior habíamos descrito la mente corporizada como un sistema autónomo (que se impone sus propias reglas de funcionamiento), dinámico (cuyas normas cambian y se adaptan en función del tiempo y el entorno) y complejo (de comportamiento impredecible y desorganizado). Este sistema organizativo autorregulado autónomo que es el cuerpo humano, con todas estas características, es fundamental porque a partir de él podemos explicar los mecanismos lógicos de la continua interacción que se produce entre la mente corporizada y las imágenes (en tanto que uno de los objetos culturales que nos encontramos en el entorno). Las categorías-estanco tradicionales de interioridad y exterioridad se disipan así para ofrecer una membrana permeable entre ambas realidades que nos permite indagar en cómo se codeterminan y se relacionan estas dos esferas sin necesidad de incluir un ego o un elemento director que supervise su funcionamiento. En la interacción con el entorno en base a esas reglas se genera la noción de significado, clave para comprender la relación que adquirimos con las imágenes. Así, las acciones que el organismo vivo emprende en el medio en el que se encuentra en base a sus normas autodeterminadas son todas ellas significativas para ese sistema vivo.

Esta idea de medio intervenido, que el organismo modifica y hace suyo dotándolo de significado, ha sido descrita por varios autores, entre ellos el propio Merleau-Ponty, que le denominó

*milieu*<sup>75</sup>. Pero en esta misma línea encontramos el concepto de *Umwelt* de Jakob von Uexküll<sup>76</sup>, del que ya hemos hablado, o también las palabras de Odling-Smee, que definió a los organismos como “constructores de nichos”<sup>77</sup>. En este caso, nuestro nicho construido es un nicho creado a través de las imágenes, del lenguaje y de otros objetos que condensan significados y que nos permiten edificar conocimientos sobre estos medios intervenidos y profundamente significativos.

Por lo tanto, este medio, nicho, *milieu* o *Umwelt* configurado por el organismo vivo conforma tanto el ambiente psicoquímico necesario para la supervivencia física como todo lo necesario para mantener el nivel vital del organismo, generando un entorno significativo para ese individuo. Es decir, nos encontramos con que el entorno modificado a través de la acción de Richard Long en *A line made by walking* o de imágenes de todo tipo crea un medio significativo en el que nos movemos, nos desarrollamos y en el que se van a producir intercambios entre el individuo y su mundo. Es también lo que permite aprender algo nuevo del entorno mediante el visionado de una imagen, y aplicarlo a situaciones futuras de carácter similar. Los cambios en nuestro comportamiento se deben a cambios en nuestro entorno que exigen una adaptación y que permiten que el conocimiento (también el visual) sea algo en construcción, en perpetua variación. Las modificaciones sobre un entorno entendido tanto en su variante natural como cultural y del que, por supuesto, participan las imágenes, es la base del aprendizaje que nos permite una supervivencia tanto biológica como social.

Así, como he argumentado hasta el momento, el cuerpo y la mente intrínseca a él son los elementos que marcan la pauta para poder comprender la naturaleza de la cognición humana. Pero no debemos entenderlo como una entidad estática, sino dinámica, en movimiento, cuyo principal cometido es la supervivencia del organismo en un entorno cambiante. Esta supervivencia viene dada, entre otras cosas, por un proceso de conocimiento basado en las acciones que se realizan en el entorno o nicho generado por el ser humano, de tal manera que, para comprender la cognición, debemos entender al mismo tiempo el comportamiento humano que nos pone en relación con el entorno. Por ello, el conocimiento humano y sus raíces están en el mundo, más concretamente en nuestra percepción del mundo, así que para comprender la mente humana debemos simplemente atender a la vida, a la experiencia más radical e

---

<sup>75</sup> M. MERLEAU-PONTY, *La structure du comportement*, cit. Seguimos y citamos de la edición: M. MERLEAU-PONTY, *La estructura del comportamiento*, Librería Hachette, Buenos Aires, 1976, pp. 207-208.

<sup>76</sup> J. J. VON UEXKÜLL, «A stroll through the worlds of animals and men», cit.

<sup>77</sup> J. ODLING-SMEE, «Niche-constructing phenotypes», en Henry C. Plotkin (ed.) *The Role of Behavior in Evolution*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1988.

inmediata de la que disponemos. De este modo, analizando los mecanismos del desarrollo de la vida y de nuestro comportamiento podremos conocer el mecanismo de funcionamiento de la mente y, así, acercarnos a su lógica. Esta lógica vital es la que finalmente nos conducirá a integrar las imágenes en los esquemas de conocimiento, comprendiéndolas como uno de los artefactos generados por los seres humanos para complementar su nicho, su *Umwelt*, su *milieu*, su entorno.

## 2.7. Conclusiones

En este apartado he mostrado cómo la experiencia, es decir, las acciones realizadas sobre el entorno a lo largo de nuestra vida son el sustrato del que las imágenes van a extraer su significado. Los dispositivos visuales carecen de un sentido en sí mismos, sino que necesitan del concurso de los seres humanos, tanto de los creadores como de los observadores, para adquirir un significado. Mediante la interacción con estos artefactos, las personas que los contemplan comienzan a dotar de sentido y de un significado a las líneas, texturas y gradaciones de color que se presentan en un soporte dado, siendo precisamente la línea el nivel más básico de unidad significativa que nos pueden ofrecer las imágenes. Así, de la propia experiencia icónica que nos ofrece una imagen comienzan a desprenderse las primeras nociones de sentido, aunque necesitamos de un escenario de acontecimientos, de un nicho humano, para poder elaborar significados más complejos e interesantes.

De la experiencia en este entorno significativo surgen las primeras elaboraciones intelectuales y cognitivas en torno a las imágenes, siendo precisamente la cultura y el conocimiento acumulado a lo largo de las sucesivas generaciones el caldo de cultivo necesario para dotar de sentido a la representación que contemplamos en un artefacto visual. Por ello, el papel de la cultura heredada es imprescindible a la hora de dotar de significados a una imagen, aunque, como iremos comprobando, la historia individual de la persona o cierta oposición a esa cultura dominante permite las variaciones de significados y la evolución natural del sentido de ciertas representaciones. Por ello, en el siguiente apartado hablaremos de cómo la intersubjetividad se da cita en las imágenes, conectando los universos conceptuales y cognitivos de las personas creadoras, de los tiempos y épocas históricas en las que se generan ciertas imágenes y de las personas observadoras, que ponen su bagaje propio y colectivo al servicio de una representación cada vez que buscan su significado.

De este modo, el significado se convierte en una noción fluida y no estática, que se reelabora cada vez que una persona contempla una imagen, dado que su fondo de experiencias y la cultura heredada que acarrea difiere de las de otras personas y tiempos. Por ello, es importante, cuando nos enfrentamos a una imagen, conocer en la medida de lo posible el contexto de su creación, puesto que ahí encontraremos su primera intención comunicativa y el propósito para el cual fue elaborada. Sin embargo, este conocimiento (si se puede obtener) no es una condición *sine qua non* para comprender el sentido de una imagen y para poder otorgarle significados nuevos. Así, la verdadera naturaleza del significado en las imágenes es intersubjetiva y necesariamente se construye en la confluencia entre las acciones significativas de varias personas en un nicho compartido.



## 3- La intersubjetividad de las imágenes

### 3.1. Introducción

El significado, como señalaba en el capítulo anterior, es cambiante y está en función de la experiencia ofrecida por la propia imagen y del nicho de las personas que entran en relación con ella. El bagaje de cada individuo, su entorno cultural, sus experiencias pasadas, sus expectativas... todo ello influye enormemente en el significado que se le da a un dispositivo visual. Ello revela que las imágenes tienen un componente intersubjetivo ineludible que entra en juego a la hora de definir y matizar los posibles significados que despiertan. Además, pone de relieve la importancia no sólo de la persona que observa, que es la que construye el significado a través de su interacción con un dispositivo visual, sino también de la persona que ejecuta ese artefacto visual o que lo manda ejecutar. Es decir, el creador o creadora. Así, cualquier forma de intercambio de información entre seres humanos en la que podamos pensar ocurre debido a la experiencia intersubjetiva, que se teje gracias a la experiencia corporal, al lenguaje y a las imágenes. Comunicándonos a través de los gestos, de las expresiones faciales, de las palabras y de los artefactos visuales... se produce un diálogo cuya raíz se encuentra en la intersubjetividad. Gracias a este mecanismo, dos personas pueden acoplarse en sus acciones, percepciones, emociones o proyecciones imaginativas y producir así imágenes con un sentido flexible y cambiante. La intersubjetividad permite la cognición social, que influirá también en la cognición individual de un organismo que viene a un mundo ya construido socialmente y al que pertenece.

La existencia de cierto conocimiento compartido intersubjetivo al que denominamos cultura ayuda a este proceso de construcción de significados en torno a una imagen. Es este bagaje común el que nos permite interpretar y dotar de sentido de manera automática a las imágenes de nuestro entorno y civilización, y lo que nos distancia a su vez de la comprensión de las imágenes de otros tiempos o culturas. En este capítulo mostraré cómo, a través de ese consenso cultural, podemos adquirir ciertos conceptos que son comunes y que nos ayudan a la hora de dotar de un significado convencional a cierto tipo de representaciones. Sin embargo, hay que tener en cuenta la posibilidad de la disidencia epistemológica dentro de una sociedad y el natural

cambio de los consensos intersubjetivos en el transcurso de las diferentes generaciones. Todo ello genera un entramado significativo en el que se da la comunicación entre individuos y que hay que tener en cuenta tanto a la hora de atribuir significados a las imágenes como para analizar las representaciones del pasado y del presente.

### 3.2. La experiencia de la intersubjetividad

Las imágenes en piedra y pigmento plasmadas en las iglesias románicas de toda Europa suponen en muchas ocasiones un desafío para las y los historiadores del arte del presente. La ausencia de textos que aludan a las intenciones comunicativas de esas imágenes; el problema de la autoría en torno a estas representaciones, desconocida en la mayoría de ocasiones; y la extrañeza que nos causan en nuestra contemporaneidad algunas de las escenas que nos muestran han sido los principales problemas a abordar en la cuestión de su significado. Además, la sociedad de la Edad Media era muy compleja y variada, y en su seno convivían diferentes modos de vida, religiones, sensibilidades, clases sociales, reinos y normas que dificultan aún más la tarea de contextualizar y buscar los referentes de algunas representaciones. Este problema se agudiza en el caso de imágenes que chocan con los preceptos o costumbres sociales de nuestro tiempo, como sucede con aquellas que tienen un contenido fuertemente sexual y que son, precisamente, uno de los tópicos más frecuentes del arte románico en las iglesias de los siglos XI-XIII. Hoy en día, en ocasiones, cuesta comprender por qué las gentes de la Edad Media llenaron sus templos de exhibicionistas, coitos, partos o escenas de contenido sexual, generando en nuestro tiempo disonancias entre los rígidos preceptos morales actuales de la Iglesia y los edificios que todavía hoy utilizan para el culto.



*Fig. 14. Canecillo con escena de coito, Colegiata de San Pedro de Cervatos, Cantabria, siglo XII.*

Para solventar esta cuestión, desde el siglo XIX y hasta nuestros días, se ha mantenido de forma más o menos consensuada que todas estas imágenes, como las que nos encontramos en la iglesia de Cervatos, en Cantabria, tienen que ver con una condena de los clérigos medievales a este tipo de actos sexuales (Fig. 14.). Estas escenas servirían, según este argumento, para ejemplificar lo que es el pecado de la lujuria y mostrar al pueblo lo que no se debía hacer. Sin embargo, esta estrategia parece un poco burda y de dudosa eficacia, puesto que estas imágenes sexuales generalmente están protagonizadas por personas de la nobleza y de las clases altas de la sociedad, no tienen alrededor ningún indicativo negativo (demonios, condenas infernales...) y, además, mostrar de forma tan explícita lo que no se debería hacer, en este caso, parecería tener precisamente el efecto contrario. Sin embargo, es cierto que el estamento eclesiástico tenía una visión muy negativa del sexo en esta época, nacida precisamente de la imposición del celibato que se les estaba imponiendo desde la alta jerarquía de la Iglesia.

¿Qué significado tienen entonces estas imágenes de carácter sexual en un entorno que desde nuestros días consideramos religioso? Para abordar esta cuestión lo haré desde el punto de vista de la intersubjetividad como uno de los fundamentos ineludibles para la construcción del significado de las imágenes. Es decir, desde la necesaria participación colectiva en la generación de sentido y las relaciones existentes entre la persona creadora de un artefacto visual y las

personas receptoras, que parten de una experiencia vital, un bagaje y unos condicionantes sociales que marcan las diversas interpretaciones que puede propiciar una misma imagen.

La experiencia de la intersubjetividad nace de un mecanismo que analizaré en profundidad en el capítulo cinco y que es fundamental para conformar el significado de una imagen: la empatía, entendida como un mecanismo de simulación que nos permite reconocer lo que acontece en una representación. El reconocimiento de y en otros seres humanos, o la identificación de ciertas emociones y situaciones corporales de carácter universal suponen una interesante clave para acercarnos al lado emocional de las imágenes y a cómo este recurso supone un mecanismo cognitivo ineludible para construir el significado. Pero, como afirma Thompson:

“la empatía, sin embargo, es sólo un aspecto de la intersubjetividad, que opera en el nivel del encuentro cara-a-cara entre individuos de un grupo social. Para una perspectiva más completa de la intersubjetividad necesitamos tener en cuenta la cultura, la historia y el mundo-vida”<sup>1</sup>.

Por lo tanto, ningún ser humano es una isla, sino que crece y se desarrolla en ambientes sociales en los que la intersubjetividad conforma sus percepciones, acciones, pensamientos, creencias... La subjetividad humana se da en un ambiente de enculturación que emerge de los procesos de desarrollo y se configura bajo una red cognitiva de cultura simbólica<sup>2</sup>. Esta intersubjetividad se refleja de manera magistral en las imágenes, puesto que aúnan emociones, creencias sociales, cosmovisiones... y se transmiten mediante percepciones y acciones significativas.

Sin embargo, algo tan básico como justificar la existencia de otros seres humanos (hecho fundamental para la creación de la intersubjetividad necesaria para comprender las imágenes) no es una tarea sencilla para el objetivismo, ya que los y las otras pertenecen a un mundo mecanicista que se traduce en información procesada en nuestro cerebro y que llega a través de unos sentidos poco fiables. Por lo tanto, todas las dudas que se generan en torno a la percepción de los objetos en el entorno se aplican, con más motivo si cabe, a la percepción de otros seres humanos. Pero, además, si el objetivismo ya tiene dificultades a la hora de salvar la brecha entre mente y cuerpo en un mismo individuo, los inconvenientes se duplican a la hora de tratar de explicar ese abismo entre el cuerpo y la mente de las y los demás, agravado por el hecho de que no tenemos acceso directo a su consciencia. A este respecto alegaba Merleau-Ponty:

---

<sup>1</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life, cit.*, p. 402. [“Empathy, however, is only one aspect of intersubjectivity, one that operates at the level of the face-to-face encounter between individuals in a social group. For a fuller perspective of intersubjectivity we need to take account of culture, history, and the life-world”.]

<sup>2</sup> *Ibid.*, pp. 382-383.

“[...] la cuestión está ahí precisamente: ¿cómo el vocablo Yo puede ponerse en plural, cómo formarse una idea general del Yo, cómo puedo yo hablar de otro Yo diferente al mío, cómo puedo saber que existen otros Yo, cómo la consciencia que, en principio, y como conocimiento de sí misma, está en el modo del Yo, puede ser captada en el modo del Tú y por ende en el modo del ‘Se’ (‘On’)? El primer objeto cultural, aquél por el que todos existen, es el cuerpo del otro como portador de un comportamiento”<sup>3</sup>.

Jonathan Dancy denomina a estas inquietudes de Merleau-Ponty “el problema de las otras mentes”, que consiste en hallar respuesta a la pregunta de si existen otras consciencias y cómo podemos acceder a sus contenidos<sup>4</sup>. La solución clásica a estos problemas ha sido recurrir a la analogía. Según este razonamiento, la única mente que puedo conocer es la mía y lo único a lo que tengo acceso de la otra persona es a sus movimientos corporales, que son interpretados como un comportamiento intencional. Según esta lógica, la analogía me permite deducir que, del mismo modo que yo tengo una serie de estados mentales que hacen que me comporte de cierta manera, los demás seres humanos también deben tenerlos. Esta inferencia es la que nos posibilita la creencia en la consciencia de las otras personas, a pesar de que no tengamos pruebas irrefutables de ello<sup>5</sup>. Este argumento tradicional de la analogía ha derivado en distintas versiones que tienen en común la inferencia analógica. En la versión denominada “teoría-teoría”, desarrollada por Alison Gopnik, los seres humanos adultos tienen una teoría de la mente de carácter instintivo y popular que utilizan para predecir y para prever el comportamiento de las otras personas. Esta teoría popular implica la creencia en unos estados mentales ajenos que son inobservables, pero a raíz de los cuales se hacen generalizaciones de tipo causal que vinculan esos supuestos estados mentales con comportamientos que sí son observables<sup>6</sup>. Por su parte, en la versión de la teoría tradicional de la inferencia analógica que se denomina “simulación-teoría”, planteada por Alvin Goldman, la creencia en los estados mentales de las y los demás no depende de estar en posesión de una teoría de la mente de carácter popular, sino en la habilidad de simular mentalmente a la otra persona. De este modo disponemos de un modelo mental del otro individuo para proyectarlo en diversas situaciones y predecir sus posibles comportamientos<sup>7</sup>. En ambas teorías, como vemos, la intersubjetividad se comprende como una relación cognitiva mediada entre sujetos aislados que consiste básicamente en inferir estados

---

<sup>3</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 360.

<sup>4</sup> J. DANCY, *An introduction to contemporary epistemology*, Basil Blackwell, Oxford, 1985, pp. 67-68.

<sup>5</sup> E. THOMPSON; D. ZAHAVI, «Philosophical Issues: Phenomenology», cit., p. 81.

<sup>6</sup> A. GOPNIK, «How we know our minds: The illusion of first-person knowledge of intentionality», *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 16, 1993.

<sup>7</sup> A. GOLDMAN, «Folk psychology and mental concepts», *Protosociology*, vol. 14, 2000.

mentales no visibles a partir de comportamientos externos observables. De este modo se incide una vez más en el dualismo mente-cuerpo que venimos combatiendo desde el inicio de esta investigación, por lo que desearé estos planteamientos.

El problema en torno a la existencia de las otras consciencias, imprescindibles para dotar de un evidente carácter intersubjetivo a las imágenes, es una cuestión que se disuelve fácilmente en la postura fenomenológica y enactivista. Dan Zahavi es el principal teórico de esta cuestión. Su tesis rechaza dos de las principales premisas de las teorías clásicas. La primera es considerar que la propia consciencia sólo es accesible de una manera privada e interna. Este posicionamiento objetivista es dualista y por lo tanto elude que somos una mente corporizada unitaria que tiene experiencias no clasificables como interiores y exteriores. De este modo, evitando la clasificación de la mente como un proceso interno y del cuerpo como uno externo, podemos obviar la problemática clásica en torno a la existencia de la consciencia de los demás, ya que evitamos una reflexión sobre una supuesta interioridad inaccesible en los otros seres humanos. La segunda premisa que se pone en cuestión es que los movimientos y acciones físicas y corporales de los demás individuos nos permiten inferir una conducta intencional. Según Zahavi, lo que estamos viendo es una serie de gestos, acciones y expresiones en su conjunto, es decir, contemplamos de forma directa un comportamiento significativo e intencional, dado en el mundo directamente, sin necesidad de hacer complejas inferencias para dotarlos de un significado que ya tienen de por sí<sup>8</sup>. Por lo tanto, el planteamiento fenomenológico, seguido por la corriente enactivista, considera que cuando nos enfrentamos a otra persona lo hacemos con una totalidad, no con un conjunto de partes de un puzzle por descifrar. Los estados mentales y el comportamiento significativo no tienen una relación causal, pero tampoco identitaria; ambos dan cuenta de la vida subjetiva del individuo, por lo que las expresiones y comportamientos no actúan a modo de puente que une lo corporal con lo mental. Son la realidad significativa que precisamos para dar cuenta de la existencia de otra persona, en la que mente y cuerpo son una única entidad. Así, del mismo modo que los gestos y acciones de las otras personas ya tienen un significado de por sí, sus imágenes, sean reflexivas o no, también lo tienen, en tanto que acciones intencionales en un entorno cultural dado.

---

<sup>8</sup> Véase D. ZAHAVI, *Husserl and transcendental intersubjectivity*, Ohio University Press, Athens, Ohio, 2001; D. ZAHAVI, «Beyond empathy: Phenomenological approaches to intersubjectivity», *Journal of Consciousness Studies*, vol. 8, 2001.

Por otra parte, Evan Thompson da cuenta de algunas de las maneras de comprender a los otros individuos como sujetos de un cuerpo vivo plagado de significados que también se plasman a través de las imágenes:

“Experimentamos la presencia corporal del otro como (1) animado por sus propios campos de sensación; (2) animado por sentimientos generales de vida o vitalidad (crecimiento, desarrollo, envejecimiento, salud, enfermedad, vigor, aletargamiento, etcétera); (3) expresivo de una experiencia subjetiva; (4) otro centro de orientación en el espacio; y (5) capaz de acción voluntaria”<sup>9</sup>.

Este tipo de empatía básica se puede desarrollar no sólo hacia organismos con un cuerpo similar al nuestro, sino hacia cuerpos diferentes que cumplan estas características fundamentales<sup>10</sup>. Podemos sentir empatía, por ejemplo, hacia un perro, un oso o una ballena, pero difícilmente sentiremos empatía por una piedra o una rosa. Esto ocurre porque las acciones de los animales que cumplen los requisitos antes descritos pueden ser leídas en clave significativa por los seres humanos y cuanto más se asemejen a las acciones que realiza nuestra especie, más sintonía podemos sentir con respecto a ese organismo. Pero, a pesar de que las representaciones de seres humanos en las imágenes incumplen esta serie de características que señala Evan Thompson, podemos sentir igualmente cierta empatía hacia ellas. En el capítulo cinco explicaré cómo se produce este fenómeno adentrándome en el estudio de la empatía y resaltaré de nuevo la idea de que los mismos mecanismos corporales que nos permiten percibir el mundo a nuestro alrededor y a otros seres humanos en él son los que nos capacitan para analizar y entender la información visual que se presenta en las imágenes. De momento me centraré en cómo la intersubjetividad genera el campo necesario para que las imágenes sean posibles y cobren pleno sentido.

La intencionalidad, así, se convierte en una intersubjetividad abierta, que se disgrega en dos modos distintos: la primera intersubjetividad, que surge de la experiencia de la presencia corporal de otra persona y del reconocimiento de uno o una misma a través de ella; y la segunda, que es la intersubjetividad generativa de las normas, convenciones, leyes y tradiciones históricas de una comunidad<sup>11</sup>. Una imagen puede explicarse desde ambos puntos de vista. Aunque sea la

---

<sup>9</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life, cit.*, p. 389. [“We experience the other's bodily presence as (1) animated by its own fields of sensation; (2) animated by general feelings of life or vitality (growth, development, aging, health, sickness, vigor, sluggishness, and so on); (3) expressive of subjective experience; (4) another center of orientation in space; and (5) capable of voluntary action”.]

<sup>10</sup> E. STEIN, *On the Problem of Empathy*, ICS Publications, Washington, 1989, p. 59.

<sup>11</sup> D. ZAHAVI, «Horizontal intentionality and transcendental intersubjectivity», *Tijdschrift voor Filosofie*, vol. 59, 1997.

primera vez que vemos el retrato de la Gioconda, por ejemplo, la identificamos como un rostro sonriente que aparenta humanidad. De este modo reconocemos un ser humano en imagen, aunque se trate de una persona absolutamente desconocida o ficticia. Pero, aquí también opera la segunda intersubjetividad, en la que se materializa el conocimiento social y colectivo, toma cuerpo a través tanto de lo social intangible como de los productos culturales físicos, entre los cuales la Gioconda es uno de los más exitosos. Este cuadro, debido a su alto simbolismo y a su popularidad extrema, es uno de los artefactos visuales más relevantes de la civilización occidental y aglutina infinidad de significados a su alrededor. Este tipo de artefactos culturales conforman el mundo que es el que frecuentemente habitamos: es el mundo de las ciudades, de los pueblos, de los hogares, de Internet y las conexiones digitales... Los seres humanos no viven en plena naturaleza, sin elementos antrópicos a su alrededor. Como he señalado en el capítulo anterior, todas las comunidades y sociedades generan en su medio un mundo humano que es el que habitan, plagado de construcciones, objetos y enseres de la vida cotidiana que portan un significado cultural. Merleau-Ponty subrayó esta circunstancia:

“No solamente tengo un mundo físico, no solamente vivo en medio de la tierra, del aire y el agua, tengo a mi alrededor carreteras, plantaciones, ciudades, calles, iglesias, utensilios, un timbre, una cuchara, una pipa. Cada uno de estos objetos lleva la marca de la acción humana a la que sirve. Cada uno emite una atmósfera de humanidad que puede ser muy poco determinada, si solamente se trata de algunos vestigios de pasos en la arena, o, muy determinada, si visito de cabo a cabo una casa recientemente evacuada”<sup>12</sup>.

La civilización se muestra intersubjetivamente, de manera visible y tangible, en los objetos que crea, especialmente en los dispositivos visuales, que obedecen al mundo de la significación social y que revelan con su propia forma y diseño un uso, una utilidad y un sentido. Comprender los objetos de nuestra civilización y tiempo es algo relativamente sencillo y muchas veces lo hacemos de manera automática. Vemos a las demás personas usarlos, y podemos interpretarlos por las conductas y comportamientos de los otros y otras con ellos. En la infancia, cuando estamos en fase de desarrollo, lo que hacemos es imitar el comportamiento de los demás individuos con los objetos y aprendemos a replicar sus gestos, además de descubrir otros usos menos complejos de forma automática mediante la exploración y el ofrecimiento de los objetos. De este modo integramos no sólo el significado de los elementos que nos rodean, sino también su simbología, el papel que cumplen dentro de una sociedad determinada<sup>13</sup>. No necesitamos

---

<sup>12</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 359.

<sup>13</sup> *Ibid.*, pp. 365-366.



que nadie nos explique cómo funcionan las imágenes, sino que las asimilamos culturalmente en ese espacio intersubjetivo en el que cobran sentido.

Por lo tanto, dentro de nuestra civilización, los objetos y las imágenes de nuestro alrededor nos parecen cotidianas, clarividentes, pero si nos encontramos ante objetos o imágenes desconocidas de otra sociedad o de una civilización ya olvidada por los siglos, si desenterramos sus objetos y construcciones, si redescubrimos sus imágenes, en ocasiones se nos revelan difusas para nuestro entendimiento y, a veces, hasta incomprensibles y mudas<sup>14</sup>. A pesar de ello, reconocemos esos objetos e imágenes como antrópicas e incluso, aunque desconozcamos su significado, las podemos clasificar dentro de un tipo de cultura, civilización o tiempo concreto. Nadie duda en esos casos de que los artefactos hayan sido realizados por un ser humano, e incluso podemos aventurar una posible cronología o una adscripción a un modo de hacer de una civilización concreta. Lo que se cuestiona es su significado debido a que han desaparecido las claves de interpretación social que serían evidentes en su tiempo y que no generarían ningún tipo de debate alrededor de sus intenciones y significado. Una persona contemporánea a esa imagen muda para el presente sabría perfectamente lo que se quería representar. Pero también ha desaparecido sin dejar rastro la posible explicación por parte de sus artífices intelectuales, que nos podrían haber aclarado qué querían decir con esa representación de habernos dejado algún texto explicativo, como hacen hoy en día muchos y muchas artistas contemporáneas.

Lo social, a diferencia de sus productos, no es un objeto que se pueda contemplar desde sus diversos ángulos, sino un código de comportamiento, de conducta, en base al cual se conforman las leyes, normas, tradiciones... Es una forma de actuar en el mundo y que afecta a los distintos grupos de personas que conforman esa sociedad según un estatus, una procedencia, un género... Este campo social intangible es inevitable, a pesar de que existan disidencias en su seno por parte de algunos de sus integrantes o subculturas que se opongan a algunas de estas pautas. Aquí entra en juego, por ejemplo, la disidencia de Marcel Duchamp (Fig. 14), que decidió pintar la Gioconda con un vistoso bigote, reapropiándose con sorna de una de las imágenes clave de la cultura occidental ejerciendo una velada crítica social. Se produce así una inversión simbólica del cuadro y se defiende un modelo cultural y social opuesto al establecido. Pero, aun así, Duchamp recurrió a una de las imágenes más representativas de la cultura europea de los últimos siglos. Como vemos, la divergencia siempre será en referencia a o con respecto a ese conglomerado social intangible. Merleau-Ponty lo describía de este modo:

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 359.

“Debemos, pues, redescubrir, después del mundo natural, el mundo social, no como objeto o suma de objetos, sino como campo permanente o dimensión de existencia: puedo, sí, apartarme de él, pero no cesar de estar situado respecto de él. Nuestra relación con lo social es, como nuestra relación con el mundo, más profunda que toda percepción expresa o que todo juicio. Es tan falso situarnos en la sociedad como un objeto en medio de otros objetos, como poner la sociedad en nosotros como objetos de pensamiento; y por ambos lados el error consiste en tratar lo social como un objeto”<sup>15</sup>.

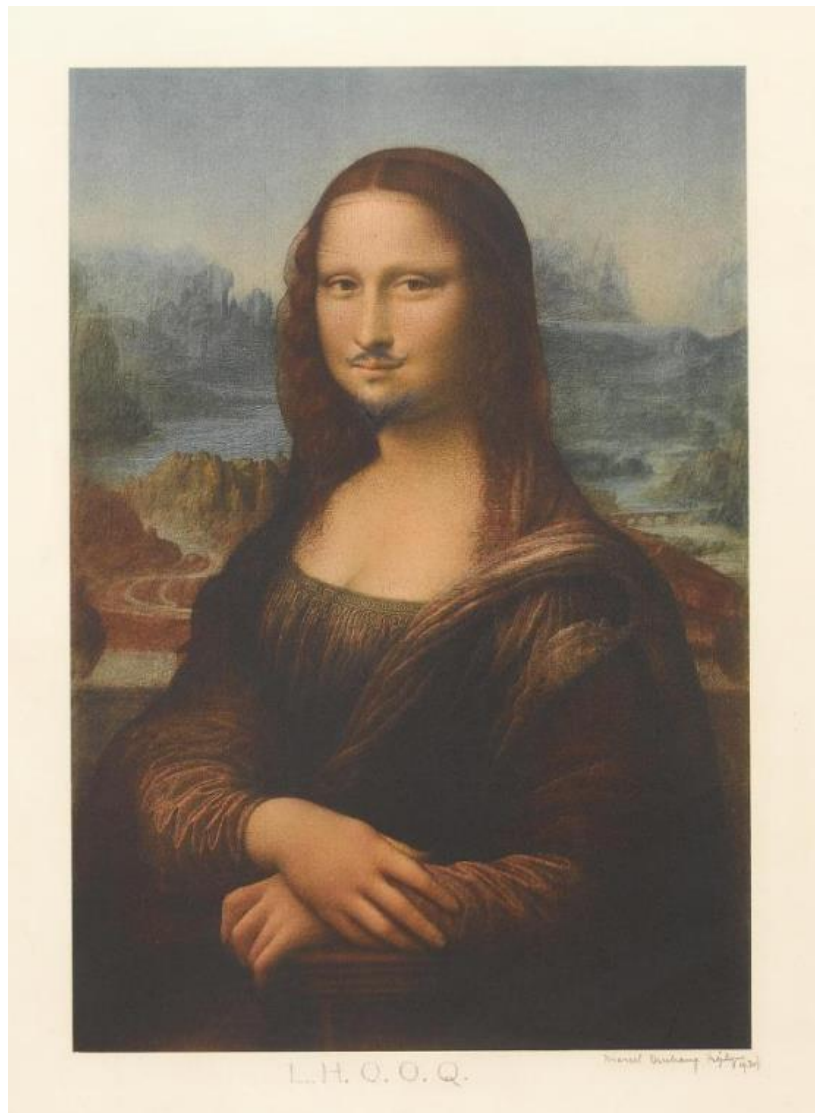


Fig. 15. Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.*, Centre Pompidou, París, 1930.

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 373.

De este modo es como, dentro de una misma sociedad, las percepciones y vivencias de cada individuo ofrecen un tipo de contexto explicativo para una misma imagen, que puede ser reapropiada según las emociones, estados de ánimo, entornos culturales, subculturas... Como mostraré, una misma sociedad puede generar un campo social diverso y variable en el que unas mismas imágenes pueden cobrar un sentido u otro dependiendo de quien las produzca.

De hecho, lo intangible social, el conjunto de normas que nos configura dentro de una sociedad es de las primeras cosas que percibimos, ya que antes nos fijamos en los gestos y acciones de las personas que nos rodean al nacer que en los objetos que manipulan. Y en esas acciones ya se encuentra codificado todo el intangible social que soportan. El objeto original de la percepción humana, tanto a nivel de desarrollo como a nivel fenomenológico es la acción intencional de otro ser humano, elemento que explotan las imágenes que quieren ofrecer una fuerte carga emocional, como la Gioconda. Las estructuras sociales y culturales, a pesar de su carácter intangible, se revisten de visibilidad en base a formas simbólicas de comportamiento que perpetúan todos esos códigos ocultos y los ponen de manifiesto. A pesar de ello, estos códigos no son perpetuos ni inamovibles, sino que van variando y produciendo cambios según los avatares que vive una sociedad en concreto y en función de los ciclos generacionales. Como consecuencia, las imágenes creadas por los seres humanos se adaptan al uso que precisa una sociedad con unas pautas establecidas. Así, las representaciones y apropiaciones de la Gioconda, debido a su profusión y a su extensión geográfica, obedecen a una necesidad social, aunque éstas pueden tener diversos significados o connotaciones según la persona que los utilice con unos fines u otros. Pero, indudablemente, son necesarios varios individuos para realizar ese ejercicio de intersubjetividad a través de las imágenes: las personas observadoras y las creadoras.

### 3.3. La persona artífice en la construcción del significado

Para seguir indagando en el papel de la persona artífice en la creación del significado en las imágenes voy a retornar de nuevo a la cuestión de las imágenes de contenido sexual del arte románico con el que iniciaba este capítulo. Las representaciones de coitos y de desnudos de mujeres y hombres en las iglesias románicas han generado muchos problemas de interpretación, en parte debido al falso estereotipo de una Edad Media teocéntrica, cuyos designios estaban regidos con fuerza por la institución eclesiástica y sus dictados morales, y en parte por un rechazo actual a las representaciones de la sexualidad humana que, como es

evidente, eran parte de la cotidianidad de las gentes del período histórico en las que se enmarcan. Estas escenas de penes, vulvas y relaciones sexuales de lo más explícito y en todo tipo de posturas han generado no sólo sorpresa, sino incomodidad en nuestra contemporaneidad, llegando a ser calificadas por la historiografía durante buena parte del siglo XX como “románico obsceno”<sup>16</sup> (Fig. 15). Y es que tocan la fibra sensible de una moral muy represiva en torno al sexo que predominó con gran fuerza en los siglos XIX y XX, y que las y los historiadores actuales han atribuido a un pasado lejano de forma acrítica.



*Fig. 16. Pareja de "exhibicionistas" en la iglesia de Nuestra Señora de la Natividad de Añua, Álava, siglo XIII.*

Además, a toda esta perplejidad fruto de la doctrina moral de corte religioso más reciente, hay que añadirle el hecho de que, en la mayoría de los casos, desconocemos quién pudo realizar o encargar esas imágenes conflictivas para nuestros días. A grandes rasgos, el románico es un arte anónimo, colectivo, realizado materialmente por talleres de cantería y pintura compuestos por mujeres y hombres de muy diversa índole cuya implicación y particularidades nos es muy difícil conocer por carecer de documentación original que nos informe sobre sus actividades. Pero, en otras ocasiones, tampoco sabemos demasiado de las personas comitentes que estuvieron detrás de la autoría intelectual de estas obras, aunque en estos casos es más fácilmente rastreable su implicación en el resultado final de una iglesia que la de los talleres de cantería. El

---

<sup>16</sup> La actualidad de estas aseveraciones, con abundante bibliografía en esta misma línea, puede encontrarse aún en publicaciones recientes como: J. L. HERNANDO GARRIDO, «Las representaciones obscenas en el arte románico: entre la vulgaridad y la apostura», en Pedro Luis Huerta Huerta (ed.) *Arte y sexualidad en los siglos del románico: imágenes y contextos*, Fundación Santa María la Real del Patrimonio Histórico, Aguilar de Campoo, 2018.

hecho de no poder recurrir a una autora o autor claro al que interrogar sobre el sentido de estas representaciones ha motivado la proliferación desde nuestros días de todo tipo de teorías explicativas en torno a las imágenes sexuales en el románico. Por ello no existe consenso en la consideración y el significado de estas imágenes, sino que nos encontramos con multitud de hipótesis (algunas más elaboradas y otras una simple ocurrencia sin demostración) que rodean a estas representaciones que fueron cotidianas en su tiempo y son enigmáticas en el nuestro. Así, las escenas de carácter sexual en el arte románico nos hablan sobre la importancia de la consideración de la persona creadora (en un sentido amplio) de una imagen a la hora de analizarla, aunque, desde luego, el tema de la autoría en relación con el significado de una imagen es un debate muy complejo que excede los intereses de esta tesis y de este apartado. Además, la intención de una autora o autor no agota el significado de una imagen, sino que considero que únicamente es un factor más a tener en cuenta para tratar de delimitar o de acotar los significados de una representación concreta. Lo que sí podemos afirmar es que, dependiendo de si estas imágenes sexuales las pudo encargar un sacerdote, una dama de la nobleza, un señor feudal o fueron el capricho de un taller de cantería, podrían adquirir distintos significados. Correlativamente, una misma imagen de un coito (Fig. 14) se puede convertir, según pensemos en un comitente u otro, en una crítica a la lujuria, una alusión a la fertilidad, una reivindicación de la sucesión de un linaje fuerte y prolífico o una crítica social a la supuesta moral imperante en la época. Y, sin embargo, la representación sigue siendo la misma. Por ello, no tenemos que perder nunca de vista la idea de que una misma imagen puede adquirir diferentes significados en función de la persona que la crea o la manda crear.

Esta concepción que defiende en torno a las imágenes como artefactos visuales o dispositivos culturales diseñados para representar algo que no está implícito en sí mismo, sino que es extradiegético, es decir, que se encuentra fuera del propio artefacto, nos introduce algunas ideas de gran importancia. En primer lugar, para que se dé este tipo de dispositivos, aunque pueda parecer algo obvio, se precisa de la acción de una persona artífice, creadora, artista o simplemente alguien que realice de forma voluntaria una serie de trazos, de formas o que aplique colores sobre una superficie dada. Esta superficie puede ser, a su vez, artificial, como un folio o como la pantalla de un móvil, o natural, como en el caso de las pinturas rupestres realizadas sobre las paredes de las cuevas y abrigos rocosos. Así, sin una acción significativa previa por parte de un o una artífice no es posible la imagen. Pero también es necesario que haya alguien observándola que, más allá de los trazos, formas o colores de la imagen gráfica que se plasma en un soporte, pueda comprender y dar un sentido a lo que allí aparece, aunque se

trate de la misma persona que lo ha creado. De este modo, un dispositivo visual que muestre escritura y sea contemplado por una persona que desconoce el alfabeto y el idioma en el que está escrito no cumple la función para la que fue diseñado, puesto que no llega a transmitir la información deseada. Se trata de un acto de comunicación y de un artefacto visual fallidos. Del mismo modo nos sucede con las fragmentarias imágenes prehistóricas (Fig. 17) que hemos conservado hasta el día de hoy y que sólo admiten una contemplación silenciosa, ya que desconocemos tanto los discursos, como los contextos de creación, como las claves de interpretación de esas imágenes convertidas en enigmas para nuestra contemporaneidad. Es decir, la comunicación con las personas creadoras (aunque de forma indirecta a través de textos u otras imágenes) ha fallado y no podemos saber cuál era su propósito y significado.



*Fig. 17. Dama de Brassempouy, Museo de Saint-Germain-en-Laye, París, c. 25.000 BP.*

De hecho, la función primordial que tienen estos dispositivos visuales es la de transmitir un conocimiento. Pero esta información está siempre mediada y no tiene un carácter directo, ya que sólo la percepción visual natural nos puede garantizar la inmediatez. Al ser necesaria otra persona para poder realizar el artefacto (en el ejemplo que estamos siguiendo, el o la comitente que mandó incluir una escena sexual entre las representaciones figurativas de una iglesia románica) la información allí plasmada siempre estará mediada, y aunque su referente final sea algún elemento del mundo (cosa que no siempre acontece de este modo), sólo nos remitirá a él de forma secundaria. En el caso de los canecillos y capiteles con temática sexual, queda claro que se está aludiendo a un acto cotidiano de la especie humana y, muchas veces, según el tipo de vestimenta o el peinado que tengan las figuras protagonistas, hasta podemos saber si se trata de un noble, una dama, un clérigo u otros tipos sociales medievales practicando sexo (Fig. 18).

Pero lo que nos queda oculto en la inmensa mayoría de los casos son las motivaciones de las y los comitentes a la hora de incluir estas escenas y la información que querían transmitir. Y sin ello, el significado se abre sin posibilidad de acotación. Porque la información que ofrece una imagen no es sobre el mundo, sino sobre la visión del mundo que tiene la o el artífice de la imagen, tanto intelectual como material. Gibson insistía en esta idea de que las imágenes ofrecen un conocimiento mediado sobre el mundo:

“Se puede sugerir de forma preliminar que las imágenes, las imágenes gráficas y las superficies escritas adoptan un tipo especial de conocimiento que llamo mediado o indirecto, conocimiento de segunda mano. Más aún, las imágenes, las imágenes gráficas y la escritura, en tanto que las sustancias formadas y las superficies tratadas son permanentes, permiten el almacenamiento y acumulación de información en almacenes, en resumen, la civilización”<sup>17</sup>.

Por lo tanto, para comprender un artefacto visual, que inevitablemente remite a un contexto cultural dado y a unas personas inmersas en él, debemos siempre preguntarnos quién lo ha realizado, con qué propósito, cuál es su función y cuál el mensaje que su artífice quería transmitir. El papel de la persona creadora, por lo tanto, es absolutamente ineludible en tanto que los artefactos visuales remiten siempre a la experiencia o acciones del individuo que realiza o manda realizar la imagen.

---

<sup>17</sup> J. GIBSON, *The ecological approach of visual perception*, cit., p. 42. [“It can be suggested in a preliminary way, however, that images, pictures, and written-on surfaces afford a special kind of knowledge that I call mediated or indirect, knowledge at second hand. Moreover, images, pictures, and writing, insofar as the substances shaped and the surfaces treated are permanent, permit the storage of information and the accumulation of information in storehouses, in short, civilization”.]



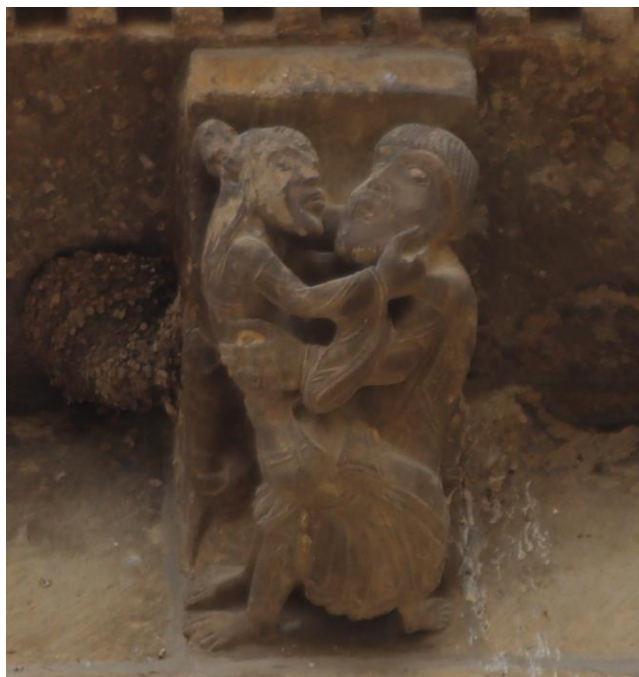


Fig. 18. Canecillo con escena de coito entre una mujer y un clérigo, iglesia de Santa María de Uncastillo, Zaragoza, siglo XII.

Cuenta Horst Bredekamp que el teórico renacentista Leon Battista Alberti en el siglo XV decía en su tratado sobre escultura que “hay que hablar de una imagen (*simulacrum*) a partir del momento en que los objetos naturales –como, por ejemplo, las raíces–, muestran un mínimo de elaboración humana”<sup>18</sup>. En este sentido, y cumpliendo las palabras de Bredekamp, podemos traer a colación el Cristo de la Cepa (Fig. 19), la curiosa figura que se conserva en el Museo Diocesano y Catedralicio de Valladolid, consistente precisamente en cepa de vid cuya semejanza natural con la figura de Cristo crucificado llevó a que fuese ligeramente modificada para subrayar esta forma y poder ser convertida así en un objeto de devoción. Aquí vemos un ejemplo práctico de que, para crear una imagen, no basta con un parecido natural y casual, sino que se hace necesaria la intervención humana. Este punto de partida le sirve al propio Bredekamp para establecer qué es una imagen y qué no lo es, fundamentando su razón de ser en la voluntad de un artífice<sup>19</sup>. De este modo, lo que nos trasmite un artefacto visual es una percepción mediada del mundo, realizada a través de las acciones de otro individuo. Las relaciones entre imagen y mundo no pueden establecerse de forma directa, ya que todas las imágenes han sido elaboradas por alguien y nos remiten a la percepción de otra persona o personas con todos sus juicios,

<sup>18</sup> H. BREDEKAMP, *Theorie des Bildakts: Über das Lebensrecht des Bildes*, Suhrkamp Verlag, Berlín, 2011. Seguimos y citamos de la edición: H. BREDEKAMP, *Teoría del acto icónico*, Akal, Madrid, 2017, p. 22.

<sup>19</sup> H. BREDEKAMP, *Teoría del acto icónico*, cit., pp. 15-23.



pensamientos, conocimientos, contexto histórico y social... En ese sentido Gibson afirmaba: “Ahora es perfectamente cierto que cuando un observador mira a una pintura, fotografía, escultura o modelo, capta una percepción visual indirecta, una experiencia mediada, una atención de segunda mano de lo que sea que esté representado”<sup>20</sup>. En definitiva, los artefactos visuales cumplen una función primordial como transmisores de información no sólo del individuo concreto que los crea, sino también a nivel social, de todo aquello que denominamos cultura y que conforma una parte fundamental del nicho humano.



*Fig. 19. Santísimo Cristo de la Cepa, Museo Diocesano y Catedralicio de Valladolid, siglo XV.*

Wollheim también incide en la necesidad de un o una creadora para poder hablar propiamente de una imagen. Su idea de la duplicidad de la experiencia icónica, en la cual se percibe al mismo tiempo la imagen gráfica y la representación, no es aplicable a cualquier mancha que veamos en una pared y que nos recuerde a la forma de algún objeto. Así, identificar formas y figuras en las

---

<sup>20</sup> J. GIBSON, «A theory of direct visual perception», cit., p. 88. [“Now it is perfectly true that when an observer looks at a painting, photograph, sculpture or model, he gets an indirect visual perception, a mediated experience, an awareness at second hand, of whatever is represented”].

nubes, por ejemplo, no implica que las nubes funcionen como imágenes. Esta percepción de formas reconocibles en la naturaleza es casual, mientras que en una imagen los elementos se disponen de tal manera que hay una voluntad de mostrar algo en ella<sup>21</sup>. Para que esta duplicidad que se manifiesta de manera natural en la experiencia icónica tenga lugar, es necesario que se vea la imagen gráfica, es decir, el gesto que convierte una superficie cualquiera en un medio de comunicación humano. Para Wollheim, por lo tanto, la participación de un agente humano es una condición necesaria para la conformación de una imagen, dado que, si no, se trataría de una simple pareidolia, de una disposición casual de una serie de elementos que harían que un fenómeno natural se asemejase a una imagen. Por lo tanto, la persona creadora o artista es uno de los factores ineludibles a la hora de hablar del significado de un artefacto visual.

Para comprender un dispositivo visual es necesario remitir a la idea de una o un artífice, a quien ejecuta o manda ejecutar la imagen gráfica en el soporte elegido. Para realizar un artefacto visual, la persona creadora debe aportar necesariamente su cuerpo, dirigir sus acciones en un gesto significativo que se vuelque sobre el soporte y deje allí su impronta. Merleau-Ponty lo señalaba de este modo: “Es prestando su cuerpo al mundo como el pintor cambia el mundo en pintura. Para comprender esas transustanciaciones hay que encontrar el cuerpo operante y actual, aquel que no es un pedazo de espacio, o un haz de funciones, sino un entrelazamiento de visión y movimiento”<sup>22</sup>. Sin los talleres de cantería con sus operarias y operarios no existirían las escenas sexuales del románico, y son los golpes de sus gubias y cinceles los que generan los relieves que transmiten y aglutinan significados. Sin embargo, la noción de artífice o creador debe entenderse en un sentido amplio. En muchas ocasiones no es la persona que ejecuta, el o la artista, la que crea el artefacto en base a su voluntad, sino que está poniendo en acción los mandatos o deseos de otra persona comitente. Es frecuente en la historia del arte que un pintor o una escultora realice una obra siguiendo las directrices de una donante o de una persona que escoge el mensaje, que decide qué se va a representar y dónde se va a ubicar. En ese caso, deberíamos considerar como creadora a la persona que tiene la idea y dirige el contenido de la representación junto con la artista que ejecuta físicamente la obra. En estos casos en los que la figura del artífice se desdobra y no coincide en un mismo individuo, generalmente la persona comitente está al cargo del sujeto de la representación, mientras que el artista o ejecutor lo está del soporte y de la imagen gráfica, es decir, de los medios físicos y materiales de una imagen. Algo así sucede en el caso del arte románico, en el que rara vez coinciden en una misma persona

---

<sup>21</sup> R. WOLLHEIM, «Ver-cómo, ver-en y la representación pictórica», cit., p. 256.

<sup>22</sup> M. MERLEAU-PONTY, *El ojo y el espíritu*, cit., p. 21.

la autoría material y la intelectual. Por lo tanto, si nuestra pregunta al ver un canecillo de temática sexual es sobre el estilo en el que está realizada, tendremos que preguntarle al responsable de la imagen gráfica, que es el taller de cantería. Pero si queremos saber el significado de esa representación en el momento de su concepción, tendremos que preguntarle a la o el comitente de la iglesia en cuestión, a quien puso los medios económicos e ideológicos a la hora de crear el mensaje. Y eso es algo profundamente variable según cada templo. Por ello, una misma representación sexual puede tener diversos significados en función de quién haya promocionado el edificio en cuestión.

Las imágenes son, así, la plasmación visual de las acciones, percepciones y pensamientos de una mente corporizada que se comunica con otra dentro de un mismo entorno o entre nichos culturales distintos (lo que dificulta la comprensión del mensaje). Y para que esta información pueda emanar de un individuo y sea comprendida por otro, es condición necesaria la intersubjetividad que posibilita esa comunicación mediante las imágenes. Por lo tanto, las imágenes no tratan de mediar entre el observador o el creador y el mundo, sino que la referencia al mundo es de segundo orden. En una imagen realista lo que se muestra es la percepción del mundo por parte de la persona que crea ese artefacto cultural, es el mundo fenoménico contemplado por la o el creador. Quizá el caso más ilustrativo para entender esta noción sea el de la fotografía. En los inicios de este nuevo medio, se planteó como una reproducción exacta del mundo, aunque los análisis inmediatamente posteriores desecharon esta idea rápidamente. La persona que fotografía un estado de cosas o unos eventos del mundo está realizando toda una serie de acciones que conducen a mostrar su percepción personal: desde el encuadre hasta el tipo de cámara que escoge, el ángulo, los elementos que deja fuera de la fotografía... en ocasiones incluso elabora de manera artificial un *tableau* o una escena ficticia y, tras la obtención de la fotografía hay espacio para retoques posteriores, propios tanto de la fotografía analógica como digital. Por lo tanto, las imágenes no tratan de sustituir al mundo, sino que están en el lugar de la percepción, de la memoria o de la imaginación de otra persona. En tanto que una imagen nos ofrece la particular visión de otro individuo, la relación más directa de un artefacto visual no es con el mundo, sino con su creador o creadora.

Así, dentro de las posibilidades de la o el artífice de crear una imagen, pueden desarrollarse diferentes opciones. La primera es que el individuo creador muestre un objeto del mundo o una escena del mismo tal y como él la percibe. Quizá el caso más evidente que podemos encontrar en pintura sea el del impresionismo, cuyos pintores trataban de plasmar visualmente sus percepciones de manera consciente y no los referentes de la representación. En segundo lugar,

la imagen puede proceder de la memoria de la persona que la crea, como sucede por ejemplo en el caso ya citado de Hildegarda de Bingen, que trataba de plasmar visualmente a través de ilustraciones los recuerdos de una percepción visionaria pasada. O, en tercer lugar, existe la posibilidad de que la persona creadora extraiga algún elemento de su imaginación sin referente real, como ocurre con las escenas oníricas de Leonora Carrington. En todo caso, las tres opciones (extraer una imagen del presente, del recuerdo o de las proyecciones imaginativas) remiten siempre a una experiencia perceptiva vivida por el o la artífice. Así, las imágenes que se nos dan en un artefacto visual pertenecen a la intencionalidad de otra persona y nos son comunicadas gracias a la intersubjetividad y a su ubicación en un nicho o entorno compartido.

Por ello, los artefactos visuales que se nos presentan ante nuestra mirada, por más realismo que el o la artífice haya querido imprimir a su obra, no son una simulación de una realidad. Un coito en una dovella de una portada románica no es un retrato fidedigno ni realista de dos personas practicando sexo, por más destreza que tenga el taller de cantería que lo ejecutó. La pintura, la fotografía, la escultura... aunque tengan gran parecido con el referente, por más que las denominemos realistas, no son realistas en tanto que jamás nos ofrecerán una experiencia completa de un objeto, sino exclusivamente su faceta visual y, además, sesgada. Así, podemos ver la parte delantera de un exhibicionista en un canecillo, pero jamás podremos ver su parte trasera, ni tampoco podrá hablar y contarnos qué quiere significar, como una persona real. Ya lo alertaba Merleau-Ponty con estas palabras: “Luz, iluminación, sombras, reflejos, color, todos esos objetos de la indagación no son en absoluto seres reales: igual que los fantasmas no tienen una existencia más que visual”<sup>23</sup>. Y esta existencia fantasmal meramente visual, para poder cobrar sentido, necesita de la comunicación entre la persona que creó el artefacto visual y la que lo está contemplando.

Sin embargo, para que se dé esa comunicación fluida debe existir un sustrato cultural compartido en mayor o menor medida por la persona que crea una imagen y la que la observa. Cuanto más cercanos estén entre sí en el espacio y en el tiempo, mejor podrá ser interpretado el sentido de una imagen. De este modo, las escenas de contenido sexual o de desnudos en el románico eran perfectamente conocidas y comprendidas en el siglo XII, mientras que la distancia cultural existente entre la Edad Media y nuestra contemporaneidad, a falta de textos que podamos conectar directamente con este tipo de representaciones, hace que sea complicado poder dar una interpretación ajustada. Esto sucede fundamentalmente por una causa que ya

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 28.

hemos comentado, y es que nos falta en muchos casos (en otros no) información sobre las personas comitentes que escogieron esa iconografía para sus templos, pero también hay otro motivo importante. Las personas medievales que veían estas imágenes, en muchas ocasiones, tampoco tenían información directa de quiénes habían sido las y los comitentes de estas iglesias, pero sí que compartían un sustrato cultural común que les permitía integrar dentro de un esquema de conocimiento más o menos compartido las representaciones que contemplaban. Por ello, a falta de mayor conocimiento sobre las intenciones de la persona creadora de las imágenes, conocer en la medida de lo posible el sustrato cultural común de los siglos en los que se desarrolla el románico, nos puede ayudar a acotar algunos significados y a desechar otros que hemos construido desde nuestro presente. De este modo, debemos poner en duda el sentido obsceno de esas imágenes, pero también el sentido erótico que en otras ocasiones se les adscribe desde nuestra contemporaneidad. Como vemos, el sustrato cultural común que vincula a los individuos que crean las representaciones con los que las contemplan es la base de la intersubjetividad que permite la comunicación a través de las imágenes.

### 3.4. La cultura como marco para el significado

El organismo que se enfrenta al mundo y se codetermina con él no lo hace solo, sino que generalmente se encuentra acompañado por seres de la misma especie que le ayudan en el proceso de crianza y de adquisición de la cultura necesaria para manejarse en su nicho. Las y los otros se nos presentan, así, como seres que se nos asemejan en cuerpo, intenciones y acciones y que coexisten en el mismo medio relativo. El entorno social y el reconocimiento de la otredad es, por lo tanto, un ámbito ineludible para comprender cómo se conforma el nicho de un individuo. Por ello, el mundo de las y los demás será también el mundo propio, y las normas de socialización del grupo determinado en el que nacemos influirán en nuestra creación de significado sobre el mundo y sobre sus imágenes, en tanto que dirigen en muchos casos las acciones que desempeñamos en el entorno. Más aún, la percepción humana, en gran parte, está dirigida hacia las intenciones de los otros seres humanos y en menor medida hacia el mundo de los objetos. Por eso comprender los actos, intenciones y sentimientos de otras personas es una ventaja adaptativa y necesaria para nuestra supervivencia en el mundo. Al nacer, lo primero que distingue un bebé es la cara y el gesto de su madre, mucho antes que el entorno circundante. La

percepción se convierte así en fisionómica antes que objetiva y éste es un rasgo que se mantiene a lo largo de todo el ciclo vital<sup>24</sup>.

Como vemos, cuando tenemos una experiencia física directa de algún objeto, evento, persona, imagen o situación no se trata de una experiencia que tenemos sólo con el cuerpo, ya que ese cuerpo, desde el nacimiento, se encuentra incardinado dentro de un *corpus* de presuposiciones culturales previas, de objetos de la civilización (como las imágenes) y de comportamientos reglados y estereotipados. Todo este *corpus* cultural se va adquiriendo dentro de la fase de crianza o aprendizaje, en la que se produce una enculturación en la que las experiencias directas se cotejan con las creencias e interpretaciones culturales más habituales y aceptadas. Así, la experiencia del mundo nunca se da por sí sola, sino que lo hace dentro de una cultura concreta<sup>25</sup>. Por lo tanto, nuestro conocimiento del mundo, nuestro comportamiento y los significados que tienen los objetos e imágenes obedecen tanto a nuestra corporalidad característica y particular como a la civilización, momento histórico y cultura a la que pertenecemos. Dicho desde el punto de vista del enactivismo:

“Al usar el término corporizado queremos resaltar dos puntos: primero, que la cognición depende de los tipos de experiencia que provienen de tener un cuerpo con capacidades sensorimotoras variadas, y segundo, que estas capacidades sensorimotoras individuales están en sí mismas embebidas en un contexto biológico, psicológico y cultural más incluyente”<sup>26</sup>.

“Enculturación” es un término que se puede aplicar para describir el proceso por el cual los seres humanos adquieren esa capacidad simbólica en una cultura dada. Esto implica que no hay una separación fuerte entre los términos cultura y naturaleza, puesto que ambos están imbricados entre sí<sup>27</sup>. Ésta es una idea perfectamente apreciable en el caso de las imágenes románicas que tienen que ver con el sexo. La sexualidad es una actividad humana que podríamos calificar de natural, en tanto que involucra nuestros cuerpos biológicos en una acción compartida con otros organismos muy diversos para la perpetuación de una especie. Sin embargo, nada más simbólico para los seres humanos que el sexo, ya que ha sido percibido por distintas culturas y tiempos de modos muy diferentes, ha arrastrado tabúes y prohibiciones, y ha sido sometido a reglas y

---

<sup>24</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 69.

<sup>25</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., p. 57.

<sup>26</sup> F. VARELA; E. ROSCH; E. THOMPSON, *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1991, p. 173. [“By using the term embodied we mean to highlight two points: first, that cognition depends upon the kinds of experience that come from having a body with various sensorimotor capacities, and second, that these individual sensorimotor capacities are themselves embedded in a more encompassing biological, psychological, and cultural context”].

<sup>27</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 403.

normas de diversa índole para su regulación. Las escenas sexuales en el románico son de todo menos representaciones en clave biológica (punto de vista asimismo cultural que se corresponde además con una perspectiva actual y no medieval). Por lo tanto, en este caso, para resolver el sentido de estas imágenes de coitos y desnudos, debemos hacerlo desde una perspectiva cultural, con los códigos simbólicos de la época en la que fueron creadas. Como podemos apreciar, entonces, cualquier tipo de manipulación de la naturaleza o de acción humana ya es cultura, como cuando se domestica un bosque para convertirlo en un jardín o se talan los árboles más viejos para que puedan surgir los nuevos. Es difícil encontrar un resquicio de mundo que no haya sido sometido a la antropización, aunque sea de forma sutil. Los únicos lugares naturales que resisten ese proceso de conversión en cultura son los que nunca han sido conocidos por ningún ser humano. Por lo tanto, debemos entender ambas instancias como una continuidad, a pesar de que en los marcos teóricos que reflexionan sobre el papel de la cultura, todavía hay ciertas reticencias a abandonar este dualismo entre naturaleza y construcción cultural.

Por lo tanto, la actividad humana se desarrolla en el marco de una sociedad, que no puede ser eliminada de lo más profundo de los pensamientos humanos, por lo que plantear una mente aislada, sin contacto con otros organismos de la misma especie, es una quimera que no se sostiene, ya que se elimina de manera artificial todo el proceso de enculturación que ha recibido cualquier individuo desde su nacimiento. Por ello la cultura no es una adición posterior a la cognición, sino su fundamento. La cultura simbólica es la que modela la “arquitectura cognitiva” de los individuos, sin la cual, careceríamos por completo de un sistema de conocimiento<sup>28</sup>. El neuropsicólogo Merlin Donald lo subraya de este modo:

“Nuestra dependencia de la cultura es muy profunda y se extiende a la propia existencia de ciertos tipos de representaciones y pensamientos simbólicos. Socialmente aislados, los seres humanos no desarrollan lenguaje ni otra forma de pensamiento simbólico y no tienen verdaderos símbolos de ningún tipo. De hecho, el cerebro humano aislado no actúa como un órgano de simbolización, no más de lo que lo hace un cerebro de simio. Es aparentemente incapaz de generar representaciones simbólicas en él”<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> M. DONALD, *A Mind So Rare: The Evolution of Human Consciousness*, W. W. Norton, Nueva York, 2001, p. 150. [“Our dependency on culture is very deep and extends to the very existence of certain kinds of symbolic representation and thought. Socially isolated humans do not develop language or any form of symbolic thought and have no true symbols of any kind. In fact, the isolated human brain does not act like as a symbolizing organ, any more than an ape brain does. It is apparently unable to generate symbolic representations on it”.]



Por lo tanto, para que haya simbolización, sentido y significado en las imágenes que observamos, no basta con un cerebro, sino que hay que dotarlo de cultura y de un proceso constante y dirigido de enculturación. Donald describe el proceso de atención conjunta por el que los niños desarrollan su aprendizaje cultural, también llamado crianza, y observa que “el recurso de orientación primariamente cultural permite a los niños seguir las señales culturales que se volverán crecientemente más abstractas a medida que expandan sus horizontes”<sup>30</sup>. La atención conjunta entre un individuo adulto educador y una criatura hacia una cuestión concreta del mundo, hacia su uso y su significado social será el que permita que la experiencia de la criatura se vaya adaptando al medio cultural preexistente.

Michael Tomasello continúa con esta línea de pensamiento que sitúa las escenas de atención conjunta como la base tanto para la adquisición del lenguaje, como para otro tipo de representaciones simbólicas<sup>31</sup>. Uno de los procedimientos básicos de aprendizaje según este paradigma es el rol de imitación reversible, posible gracias a la existencia de la empatía<sup>32</sup>. Para aprender la comunicación cultural de su ambiente, el niño o niña debe comprender las intenciones comunicativas de otras personas, usando símbolos comunicativos hacia el individuo adulto de la misma forma que éste se los dirige. En este proceso, la criatura se pone varias veces en el lugar de sus educadoras o educadores, y luego en el suyo propio, comprendiendo que son intercambiables y generando un espacio intersubjetivo. De este aprendizaje surgirán las estructuras y capacidades cognitivas del individuo. Por lo tanto, este formato de aprendizaje es no egocéntrico, compartido y se da en un ambiente plenamente intersubjetivo. Según Tomasello, el rol de imitación reversible “realmente crea la intersubjetividad entendida como una convención o símbolo comunicativo”<sup>33</sup>. De este modo, al adquirir el lenguaje, se lleva a cabo la internalización de multitud de perspectivas e intenciones comunicativas distintas, de tal manera que las escenas de atención compartida, al internalizarse, se convierten en representaciones simbólicas<sup>34</sup>.

Pero del mismo modo sucede con las imágenes, que también son fundamentales en los procesos educativos y de crianza. Desde nuestro nacimiento vivimos rodeadas y rodeados de imágenes de todo tipo que aluden a realidades que, en muchas ocasiones, ni siquiera hemos conocido en

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 205. [“primary cultural guidance device allows children to follow cultural signals that will become increasingly more abstract as they expand their horizons”.]

<sup>31</sup> M. TOMASELLO, *The Cultural Origins of Human Cognition*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1999.

<sup>32</sup> *Ibid.*, pp. 100-107.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 107. [“actually creates the intersubjectively understood communicative convention or symbol”.]

<sup>34</sup> *Ibid.*, pp. 125-129.



el mundo real. Se nos enseñan ilustraciones de animales para ayudarnos a diferenciarlos y, a veces, son animales a los que no hemos tenido acceso en la vida real (como animales exóticos o incluso extintos, como los dinosaurios o los dodos) por lo que nuestra percepción sobre ellos ya se encuentra mediada de antemano por la intersubjetividad de las imágenes. Y del mismo modo que sucede con el lenguaje, existe un ejercicio de puesta de atención conjunta en una imagen determinada para transmitir un significado cultural y una serie de valores y apreciaciones sociales en torno a ella.

La enculturación a través del lenguaje y de las imágenes modifica para siempre la mente humana y todos sus procesos cognitivos. El aprendizaje de los sistemas simbólicos deja una huella profunda en el cerebro, ya que la conformación de grupos de neuronas y su activación no se crearía si no fuese por una profunda enculturación del individuo<sup>35</sup>. Por ello estos sistemas simbólicos y las activaciones neuronales que los producen no pueden estudiarse al nivel de la mente individual, sino que emergen de la interacción entre varios individuos. En base a esta idea, Tomasello determina tres maneras como se construye la cognición humana a través del lenguaje (y añadido en este punto también a las imágenes). En primer lugar, la comunicación lingüística supone el vehículo de transmisión de la mayor parte del conocimiento cultural, si bien las imágenes, especialmente en determinadas épocas históricas, han cumplido un papel igual de relevante o en coordinación con el lenguaje. Por lo tanto, imagen y lenguaje son las dos vías fundamentales de comunicación intersubjetiva y cultural<sup>36</sup>. En segundo lugar, la comunicación lingüística y gráfica influye de forma decisiva en la construcción y creación de las categorías mentales en base a prototipos, de las relaciones entre objetos e ideas, de las analogías y de las metáforas, proceso que demostraré que resulta de gran interés para la comprensión de las imágenes, del lenguaje y del razonamiento cotidiano<sup>37</sup>. Pero, en tercer lugar, la comunicación por medio del lenguaje y de las imágenes también motiva el hecho de que tengamos diferentes perspectivas conceptuales y puntos de vista diversos sobre un mismo objeto, imagen o cuestión, generando la posibilidad de la divergencia cognitiva y abriendo las puertas al reconocimiento del discurso de otras personas<sup>38</sup>.

---

<sup>35</sup> M. DONALD, *A Mind So Rare: The Evolution of Human Consciousness*, cit., p. 212.

<sup>36</sup> M. TOMASELLO, *The Cultural Origins of Human Cognition*, cit., p. 165.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 157.

<sup>38</sup> *Ibid.*, pp. 170-200.

### 3.5. Las imágenes en el tiempo y en el espacio

Pero, además, el lenguaje, así como las imágenes, son elementos culturales de carácter histórico, que se van modificando según las diferentes generaciones los van aprendiendo y usando, y que arrastra consigo la historia y la variación de significado que han tenido a lo largo de los diversos ciclos vitales que han ido atravesando<sup>39</sup>. La interiorización en los procesos de enculturación de las representaciones simbólicas basadas en la atención conjunta es un proceso histórico y cultural que se articula en base a tres escalas temporales diferentes: la filogenia, la historia y la ontogenia<sup>40</sup>. El tiempo filogenético alude a la evolución de toda la especie en su conjunto y a las formas sociales que ha adoptado como resultado de ese proceso, por lo que existe una enculturación propia del ser humano más allá de las distintas sociedades en las que se articula. En este sentido, es muy probable que en cualquier cultura puedan comprenderse las imágenes de tipo sexual que aparecen en canecillos, capiteles y dovelas románicas, ya que se trata de una experiencia que es común a toda la especie. Así, este tipo de tiempo filogenético aplicado a la enculturación explica por qué las distintas sociedades, a pesar de su distancia geográfica y social, tienen en ocasiones, y como demuestra la antropología y el ejemplo de las imágenes sexuales en el románico, ciertos puntos en común.

El tiempo histórico implica la acumulación cultural a lo largo de las distintas generaciones que nos permite distinguir las formas culturales propias de cada época, período o incluso generación concreta. Es el tipo de tiempo que estudia la arqueología y que le permite clasificar sus objetos y adscribirlos a un momento histórico determinado, pero también el de todas las ciencias y disciplinas que estudian el pasado. Un o una medievalista, por ejemplo, puede datar a grandes rasgos una imagen sexual románica en función no sólo del estilo en el que está ejecutada (y que nos permite clasificar las distintas representaciones en una historia de los estilos más o menos fidedigna), sino también en base a otros factores (vestimenta de los individuos representados, el edificio en el que se inserta...). Estas variaciones que se producen en la forma de crear estas imágenes gráficas y que permiten una historia de los estilos son asimismo espontáneas e inevitables. Modificamos el entorno a la vez que éste nos modifica, por lo que las distintas generaciones asumen una cultura visual dada y, a su vez, introducen novedades o diferenciaciones que dan lugar a otras formas de configuración de imágenes gráficas. Ello explica que podamos ubicar estilísticamente algunas imágenes en un período histórico concreto, que podamos datarlas a simple vista en función del tipo de imágenes gráficas que presentan y

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, pp. 125-126.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 10.

también que podamos imitar otras formas de creación de imágenes que no sean propias de nuestro tiempo, cayendo en historicismos u homenajes conscientes a otras maneras de representar del pasado. Pero también explica por qué reconocemos algunos estilos “nacionales”: el románico italiano es radicalmente distinto del románico francés o castellano; o podemos distinguir una imagen sexual realizada en China o Japón de una creada dentro de la cultura azteca o africana, por poner ejemplos diversos. El modo como se crean imágenes tiene un alto grado de convencionalismo y está en función de cada momento histórico, sociedad y cultura determinada.

Pero, por otra parte, existe el tiempo ontogénico, que alude a la realización cultural de cada individuo a lo largo de su ciclo vital, comenzando por su proceso de enculturación inicial a lo largo de la crianza que puede derivar o no en variaciones sustanciales sobre la misma que transmitir a la siguiente generación<sup>41</sup>. En este punto radica en gran medida las calificaciones que han recibido estas representaciones sexuales siendo consideradas por la historiografía contemporánea tanto un arte obsceno como un arte erótico. Ambos adjetivos no aluden a puntos de vista de la Edad Media, período en el que fueron creadas esas imágenes, sino al contexto cultural de las distintas generaciones de historiadores e historiadoras que han tratado de interpretarlas desde los sesgos propios de su tiempo y de sus vivencias personales dentro de una cultura que ha considerado al sexo como algo obsceno y a censurar y, después, como algo pensado para el disfrute exclusivamente masculino. Por ello, cuando tengamos que analizar una imagen desde el punto de vista de su tiempo cultural, no podemos perder de vista ninguno de estos tres conceptos de tiempo que nos permitirán acercarnos a ella desde un punto de vista antropológico, desde su historicidad y desde la psicología de cada individuo que la percibe. Estos tiempos integrados unos dentro de otros nos ofrecen algunas de las claves que nos permiten hablar de las imágenes y entender los discursos que se han vertido sobre ellas a lo largo del tiempo. Alexander Nagel y Christopher S. Wood explicaban de manera muy clara esta relación de las obras artísticas con el tiempo:

“La obra de arte está hecha o diseñada por un individuo o por un grupo de individuos en un momento dado, pero también apunta más allá de ese instante retrotrayéndose a un origen remoto y ancestral o, quizá, hacia un artefacto anterior o hacia un origen fuera del tiempo, en la divinidad. Al mismo tiempo avanza hacia todos sus receptores futuros, quienes lo activarán y

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, pp. 202-203.

reactivarán como un evento significativo. La obra de arte es un mensaje cuyos remitentes y destinatarios se alternan constantemente”<sup>42</sup>.

A modo de resumen, del mismo modo que a través del lenguaje, de forma arbitraria, se atribuye a un objeto del mundo una serie de sonidos que conforman una palabra que lo designa, las líneas e invariantes que contemplamos en los dibujos y en las imágenes gráficas conforman elementos que identificamos con la realidad no en base a la idea de semejanza, sino por una convención cultural. De esta manera, Waldenfels asimila el lenguaje escrito a las imágenes que tienen una pretensión realista, que tratan de asemejarse al objeto de la realidad dentro, inevitablemente, de los códigos gráficos: “La iconicidad básica de la experiencia se potencia en la producción de imágenes miméticas, las cuales se asemejan en cierto modo a los documentos escritos. Se les podía atribuir a las imágenes miméticas una forma virtual de hacer visible”<sup>43</sup>. Pero esto no significa que el modelo de una imagen sea la realidad visible, sino que, a través de la mediación de la o el artífice, que la realiza con una técnica, bajo unos presupuestos estéticos aprendidos o dados en una cultura concreta, y empleando, a su vez, un estilo personal, elabora la imagen dentro de unos códigos gráficos y siguiendo unas normas de representación ineludibles, aprendidas o copiadas de otros artífices o imágenes previas.

“En la medida en que la formación de figuras participa en la constitución de algo como algo o de alguien como alguien, estamos justificados para hablar de una iconicidad creativa o productiva que no se basa en una realidad preexistente. Hay una mimesis creativa o productiva, tanto en el niño, que se descubre a sí mismo en la *imago* de sus padres, como en el artista, que encuentra su propio estilo copiando a los maestros antiguos; incluso el mimetismo supone una asimilación creativa al entorno en el que se forman figuras y no sólo una copia de lo preexistente”<sup>44</sup>.

Como vemos, Waldenfels insinúa que las imágenes son una copia, pero no una copia de la realidad, como afirmaba Platón, sino una copia de otra imagen precedente, lo cual contribuye a generar el convencionalismo de las imágenes que nos permite situarlas en un tiempo histórico. En apoyo de esta idea podemos citar a Ana García Varas, quien afirma que:

---

<sup>42</sup> A. NAGEL; C. S. WOOD, *Anachronic Renaissance*, Zone Books, Nueva York, 2010, p. 9. [“The work of art is made or designed by an individual or by a group of individuals at some moment, but it also points away from that moment, backward to a remote ancestral origin, perhaps, or to a prior artifact, or to an origin outside of time, in divinity. At the same time it points forward to all its future recipients who will activate and reactivate it as a meaningful event. The work of art is a message whose sender and destination art constantly shifting.”]

<sup>43</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 166.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 165.

“las convenciones en cuestión no son aprendidas como tales en un acuerdo determinado dentro del grupo de los pintores o de los que se dedican a la representación de objetos, sino que cada uno de los individuos las aprende al observar y estudiar el trabajo de otros artistas, es decir, las aprenden mediante ejemplos y demostraciones (modelos o prototipos). En la amplia mayoría de los casos un pintor sencillamente se familiariza con obras importantes tanto de la historia del arte como, en especial, de su época, aprendiendo así una forma de mirar las representaciones y por tanto de representar, y con ello, adopta y apoya una convención pictórica particular sin articular o definir los principios de la misma, y sin entrar en ningún proceso de decisión al respecto de ella”<sup>45</sup>.

Por eso, aunque mientras se dibuje se pueda estar prestando atención a algún objeto o escena del mundo real o a algún elemento de la imaginación, no se copia directamente del natural, sino que lo que se hace es identificar lo natural con un código de líneas o invariantes artificiales que, culturalmente, hemos aprendido que tienen una correspondencia con lo real. En este proceso lo de menos es su parecido con lo que percibimos en la realidad, que puede ser algo buscado o no, aunque hay que tener en cuenta que la noción de semejanza entre una imagen y el mundo obedece también a criterios convencionales y al predominio de una cultura visual concreta que marca lo que es la semejanza para un colectivo determinado en un momento histórico dado.

Por lo tanto, existe en las imágenes un código gráfico conformado por invariantes que aprendemos y que desciframos sin que tenga que parecerse a lo que percibimos mediante la experiencia visual. De esta manera, que algo se parezca a otra cosa implica que algo se vuelve visible en otra cosa. Las imágenes, bajo esta concepción, se multiplican y duplican a través de la repetición y la similitud entre ellas, de tal forma que, para Waldenfels, “algo aparece una y otra vez, y de este modo, conquista la figura que se independiza en la imagen mimética”<sup>46</sup>. Es a esa presencia de repeticiones, de copias, de representaciones que se mueven entre soportes, de los significados que acarrearán con ellas y que contribuyen a configurar el pensamiento, las creencias y el intangible social de una civilización o sociedad concreta a lo que denominamos “cultura visual”. Y esa cultura visual, propia de cada tiempo, pero elaborada entre infinidad de manos y artífices, que va variando lentamente de generación en generación a medida que se producen cambios en el entorno social, es la responsable en gran medida de nuestras creencias más firmes y de nuestros esquemas cognitivos más íntimos. Las imágenes nos permiten conceptualizar el

---

<sup>45</sup> A. GARCÍA VARAS, «La idea de convención entre la filosofía y la historia del arte. El convencionalismo de las imágenes en la obra de E. H. Gombrich», *Studium. Revista de humanidades*, vol. 11, 2005, p. 176.

<sup>46</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 167.

mundo y generar conocimiento en torno a él; un conocimiento mediado e intersubjetivo que hunde sus raíces en el entorno cultural desde el que emana.

### 3.6. Conclusiones

En este apartado he incidido en el sustrato intersubjetivo que tienen las imágenes en tanto que artefactos que sirven para plasmar de manera visual algunas de las impresiones, percepciones y nociones que una persona artífice, en un sentido amplio, tiene sobre el mundo. La información de la que nos provee una imagen, por lo tanto, sólo en un segundo término nos refiere a la realidad circundante y, para extraer su significado, debemos interrogarle a la persona que ha ejecutado o ha mandado ejecutar una imagen. No siempre es posible o necesario conocer esta autoría, por lo que, en tales casos, podemos recurrir a la cultura compartida, a la cosmovisión general de la sociedad y tiempo concretos en los que ha surgido una imagen.

Sin embargo, a pesar de que dentro de un mismo grupo social y época existe una suerte de pensamiento dominante plasmado a través de las principales manifestaciones artísticas, también existen las excepciones, las disidencias, las desviaciones culturales que generan, a su vez, una cosmovisión propia en oposición o en relación de divergencia con la cultura mayoritaria. Este tipo de concepciones van propiciando, a través del cambio generacional, una transformación progresiva o tajante en los significados que se les atribuye a las imágenes y también en la forma de realizarlas, de tal manera que el modo de ejecutarlas nos permite trazar una suerte de historia de los estilos en un sentido laxo, donde las citas a otros tiempos y culturas son frecuentes y ciertos anacronismos son naturales e inevitables.

Así, las imágenes se convierten en hijas de la cultura de un tiempo y un espacio concretos, a los que debemos tener en cuenta si queremos aspirar a descubrir los significados de una imagen en el momento de su creación. Sin embargo, y aunque la imagen permanezca invariable, el significado que le atribuimos cambia a lo largo del tiempo. A medida que las conceptualizaciones básicas y las categorizaciones que realiza una cultura determinada se van modificando, la mirada hacia las imágenes del pasado se va transformando, llegando incluso a variar de forma radical las interpretaciones que se vierten sobre ellas. Por ello, el significado oscila entre individuos pero también entre épocas, y el motivo principal de este cambio obedece en gran medida a la variación producida a través de los distintos relevos generacionales en los sistemas de pensamiento y en la manera de categorizar el mundo.

En el siguiente capítulo hablaré precisamente sobre cómo se produce la categorización por prototipos y sobre cómo éstos influyen en la manera que tenemos tanto de identificar el referente de una imagen como de dotar de un sentido básico a la representación. Este mecanismo de la categorización por prototipos es uno de los principales responsables de la elaboración intelectual de nuestros conceptos, incluidos los más básicos y cotidianos, y también la vía de entrada de la representación de un artefacto visual en nuestro sistema cognitivo.





## 4- La identificación del referente de la representación

### 4.1. Introducción

En el capítulo precedente he señalado que un artefacto visual es un elemento nacido de la más pura intersubjetividad humana. Es un producto eminentemente colectivo, lastrado por las convenciones de un tiempo y sociedad concretos, aunque también deja espacio a la disidencia y a la creatividad individual. Por ello, el papel de la persona o personas artífices es absolutamente relevante, aunque no imprescindible para comprender el significado de una imagen en su origen. Sin embargo, en el mismo nivel de importancia, encontramos a los individuos espectadores, que configuran el significado aportando su bagaje cultural y su historia personal a la comprensión de la imagen que tienen frente a sí.

En este capítulo seguiré ahondando en la noción de significado y en su construcción por parte de una persona observadora desde el nivel más básico posible: el reconocimiento de la representación de una imagen, es decir, la identificación de las líneas, gradaciones de color y otras invariantes en un soporte con elementos del mundo real o ficticio. Para explicar este proceso, recurriré a la categorización por prototipos de Eleanor Rosch, ya que permite explicar cómo, en el mismo gesto de percibir una imagen, automáticamente organizamos con sentido sus elementos y los categorizamos en un sistema cognitivo preestablecido por la cultura dominante. De este modo podemos comprender por qué reconocemos algo en la representación de una imagen y cómo automáticamente ésta se integra en nuestro sistema conceptual y de conocimiento.

Todo ello nos sitúa a las imágenes, como avanzaba en el capítulo anterior, en una relación de segundo orden con el mundo real, ya que se trata de artefactos que muestran las percepciones, ideas y proyecciones imaginativas que una persona artífice tiene con respecto al mundo, aunque no reflejan el mundo en sí. De esta manera, demostraré que para la construcción del significado el vínculo de semejanza que las imágenes tengan con la realidad no es determinante, ni siquiera en las que denominamos realistas o las realizadas por medios técnicos como la fotografía. En su

lugar, al analizar estas relaciones en profundidad, nos encontramos con más diferencias que similitudes. Las imágenes, por el contrario, guardan una relación de estrecha semejanza con otras imágenes, lo cual las sitúa en el mundo de las convenciones culturales, donde encuentran su lugar natural y desde el cual podemos integrarlas en los esquemas de conocimiento que los seres humanos van forjando desde su nacimiento por inmersión dentro de una cultura dada.

#### 4.2. Las relaciones de las imágenes con el mundo

El 15 de mayo de 1928 pasaría a la historia como el día en el que la pareja de ratones más famosa del mundo hizo su primera aparición fílmica. Mickey y Minnie Mouse compartieron pantalla en un cortometraje de animación que recibió como título *Plane Crazy* (Fig. 20). A pesar de la confianza depositada en los personajes, su creador Ub Iwerks y el productor Walt Disney no cosecharon con esta primera película de animación el éxito deseado, y no lograron cierta repercusión hasta el tercer cortometraje que protagonizó la pareja, *Steamboat Willie*. Desde entonces, al dúo de ratones animados se le fueron sumando otros personajes que hoy en día son un clásico tanto de la compañía creada por Walt Disney como de la cultura del siglo XX. La presencia de Mickey y Minnie hoy en día es omnipresente en infinidad de soportes, desde películas hasta merchandising de todo tipo, y sus imágenes circulan a lo largo y ancho del globo como una de las enseññas más reconocibles de la cultura popular.

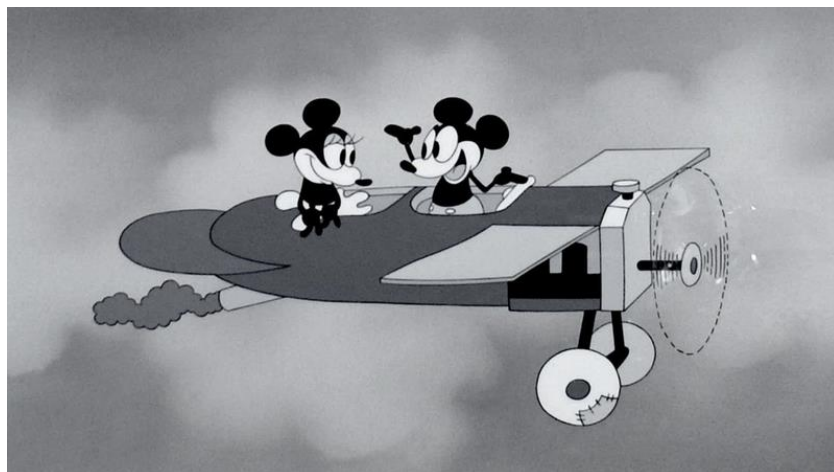


Fig. 20. Walt Disney, Ub Iwerks, Fotograma de *Plane Crazy*, 1928.

Todo el mundo reconoce de un simple vistazo las figuras de Mickey y Minnie Mouse, hasta tal punto que no hace falta explicar de quiénes se trata cuando nos topamos con una de sus imágenes, a pesar de que hayan cambiado de aspecto con el tiempo, de que se les haya añadido color a medida de que las posibilidades técnicas lo fueron permitiendo y de que hoy en día sus series de dibujos animados se realicen mediante imágenes digitales. A través de distintos formatos, a pesar de sus transformaciones, seguimos reconociendo su identidad en las imágenes que los representan. El hecho de que podamos identificar a los mismos personajes a pesar de sus evidentes variaciones a lo largo del tiempo y en infinidad de artefactos visuales distintos presenta una cuestión importante en relación con las imágenes que nos enlaza con la problemática de la identificación de una representación con su referente. Lo hacen en muchos sentidos, puesto que se trata de personajes imaginados que no tienen una realidad física. No existen Mickey y Minnie más que en el universo de la ficción y no podemos buscarlos en el mundo real. Pero, al mismo tiempo, plantean otro complejo problema en torno a la identificación de un referente, puesto que existe un consenso a la hora de asumir que se trata de ratones, de una especie animal que sí que pertenece a la realidad. Sin embargo, si escogemos una pareja cualquiera de ratones de los que tienen una existencia física y material y corretean por el mundo, y los comparamos con los dibujos creados por Ub Iwerks, enseguida comprobaremos cómo las diferencias son muchas más que las semejanzas. ¿Por qué es factible entonces que podamos decir que Mickey y Minnie Mouse son ratones si no resisten la comparación más sencilla con ejemplares de esta especie? ¿Cómo es posible que una imagen así nos remita a algo existente en el mundo real?

Como ya he señalado anteriormente, con los medios exclusivamente materiales del dispositivo visual (el soporte y la imagen gráfica) es como logramos plasmar el sujeto de la representación, que es aquello que vemos en el artefacto visual y que nos remite a una escena, persona u objeto ausente. Es precisamente en este sujeto de la representación, o “representación” de aquí en adelante, donde se desarrolla el significado de la imagen y se muestra la información que se quiere transmitir. Sin embargo, lo paradójico de la representación es que, a pesar de haber muchos modos de presentación de la misma, es decir, a pesar de que existen muchas imágenes gráficas y soportes diferentes, la representación o la identificación de lo que aparece en el artefacto visual como algo, su reconocimiento, es una tarea que realizamos automáticamente y en la que suele haber un consenso intersubjetivo. Por ejemplo, existe un acuerdo social a la hora de identificar a Mickey y Minnie Mouse con ratones, aunque no resisten ningún análisis comparativo con un ratón real. Pero también identificamos como este animal el dibujo realizado

en un manuscrito medieval (Fig. 21), una fotografía de un ratón o la imagen en movimiento de uno de estos roedores en un documental. Es decir, a pesar de la técnica de ejecución de la imagen, del soporte utilizado, de la diferencia entre las imágenes gráficas que los configuran, todos ellos remiten al mismo animal que existe en la naturaleza.



Fig. 21. Ratón armado, Miniatura de un libro de Horas, British Library, Harley MS 6563, 74r, c. 1320.

Determinar cómo una imagen puede representar lo que representa es uno de los aspectos más debatidos en torno a la imagen. Alrededor de esta problemática han surgido varios tipos de explicaciones que tienen la experiencia, la semejanza o el reconocimiento como conceptos básicos para la comprensión de las imágenes. Estas cuestiones de cómo podemos ver algo en una imagen gráfica se pueden resumir en la pregunta por el ver-en, por la cuestión de cómo vemos algo en un algo icónico, de cómo un medio material y artificial nos puede remitir a otros elementos reales (o no) existentes (o no) en el mundo que nos rodea<sup>1</sup>. Lo importante de la reflexión en torno al ver-en es dilucidar la relación existente entre contemplar un objeto en directo o verlo a través de una imagen; establecer las diferencias y las semejanzas entre ambos procesos perceptivos. Sabemos que existe una diferencia entre la experiencia perceptiva y la

---

<sup>1</sup> Para una introducción a estas problemáticas véase, «Lógica(s) de la imagen», en *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011; R. HOPKINS, «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», en Francisca Pérez Carreño (ed.), Tecnos, Madrid, 2013.

experiencia icónica, dado que no es lo mismo ver el dibujo de un ratón que ver un ratón en directo. Sin embargo, ¿cómo se puede explicar esa diferencia y por qué identificamos algo como algo en una imagen gráfica a pesar de ella? Una de las respuestas más intuitivas que podemos dar a esta pregunta es que distinguimos un ratón en una película de dibujos animados porque se parece a un ratón real. Aquí entramos de lleno en la cuestión de la semejanza entre las imágenes y sus referentes reales. Sin embargo, como ya hemos señalado, más que con las semejanzas, con lo que nos encontramos es con las diferencias.

Una de las diferencias más evidentes entre una imagen de Minnie y Mickey, y un ratón vivo es que el ratón del mundo real adolece de una infinitud visual que no puede ofrecer una simple imagen. El espectáculo de lo visible en el mundo tiene infinitas condiciones cambiantes e incontables relaciones entre sus elementos. Para Merleau-Ponty, una imagen es como un pequeño mundo que se abre dentro de otro, aunque carece de la solidez del primero. De la imagen percibimos de forma directa que está fabricada por alguien, y que, por lo tanto, se concibió con un sentido que precede a su propia existencia<sup>2</sup>. Como lo expresa Merleau-Ponty:

“Lo real se distingue de nuestras ficciones porque, en él, el sentido inviste y penetra profundamente a la materia. El cuadro, una vez rasgado, ya no tenemos en nuestra mano más que pedazos de tela pintada. Si rompemos una piedra y los fragmentos de esta piedra, los trozos que obtendremos serán aún trozos de piedra. Lo real se presta a una exploración infinita, es inagotable. Por eso los objetos humanos, los utensilios, se nos manifiestan como propuestos en el mundo, mientras que las cosas están arraigadas en un fondo de naturaleza inhumana”<sup>3</sup>.

Esta diferenciación básica esgrimida por Merleau-Ponty, que distingue radicalmente los artefactos visuales creados por los seres humanos de aquellos que encontramos en la naturaleza es aplicable incluso si empleamos elementos naturales para crear una imagen, como sucede, por ejemplo, en el Land Art. Organizar con maquinaria pesada una serie de piedras para formar una espiral en el Gran Lago Salado, como sucede con la Spiral Jetty de Robert Smithson (Fig. 22), o crear figuras circulares y líneas básicas con piezas extraídas de la naturaleza, como hace Richard Long (Fig. 23), es un ejercicio voluntario que delata su carácter antrópico y el sentido que le imprime un ser humano dispuesto a crear una imagen, más allá de los materiales o la ubicación escogida. Cuando la Spiral Jetty desaparezca tragada por el lago o si dispersamos los materiales de un círculo de Long, la imagen se fragmenta y desaparece, revelando su verdadera naturaleza comunicativa y cultural. Se pierde con ello la experiencia de la imagen, aunque no la

---

<sup>2</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 337.

<sup>3</sup> *Ibid.*, pp. 337-338.

experiencia de los elementos naturales que la componen. Por ello, ni siquiera en el Land Art, una corriente en la que el mundo real y la creación de imágenes artísticas se entrelazan de una forma casi simbiótica, puede existir una confusión ontológica como las que señala Waldenfels entre la realidad y la imagen<sup>4</sup>.



*Fig. 22. Robert Smithson, Spiral Jetty, Utah, 1970.*



*Fig. 23. Richard Long, Small White Pebble Circles, Londres, Tate Modern, 1987.*

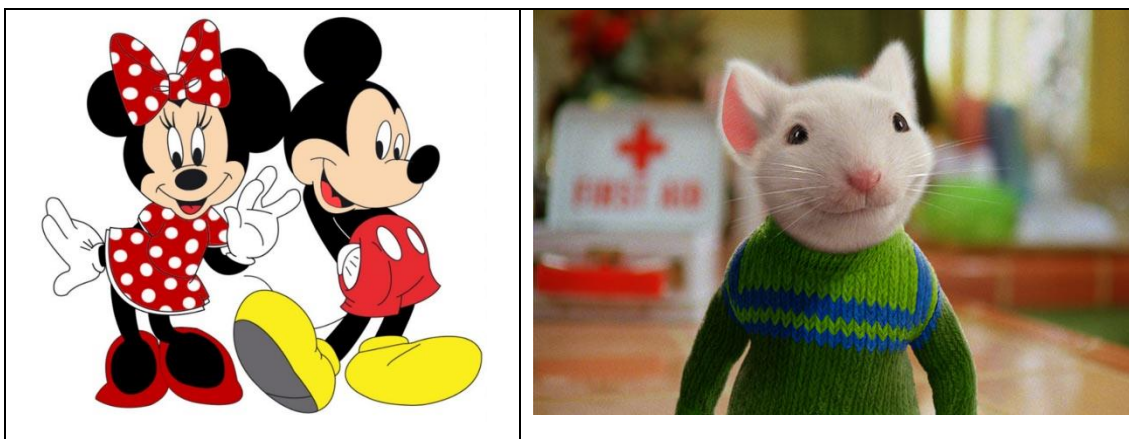
Así, pongo en entredicho el prejuicio más antiguo y persistente que existe en torno a las imágenes, y es que basan su capacidad de representar en que se parecen a aquello que

---

<sup>4</sup> Véase capítulo dos de esta tesis.



representan. Esta noción de la semejanza toma cuerpo en esta afirmación básica que nos transmite Robert Hopkins de que “una cosa representa mediante imágenes a otra cosa sólo si las dos cosas son semejantes entre sí con respecto a algunas de sus propiedades visibles”<sup>5</sup>. Para los partidarios de la idea de la semejanza, lo que se representa y lo representado tienen algunas características en común, algunas propiedades visibles que hacen que se parezcan entre sí. Por lo tanto, para establecer una semejanza es necesaria la existencia de varios elementos: la cosa semejante (Mickey y Minnie), la cosa asemejada (ratones) y la experiencia de la semejanza por parte de un observador. Aunque en este sentido Hopkins hace una apreciación: la representación mediante imágenes no siempre precisa de un mundo con el que poder compararse o cotejarse, como sucede si quisiéramos comparar las figuras de Mickey y Minnie con las de otros ratones famosos de la animación, como Stuart Little, Ratatouille o Speedy Gonzáles (Fig. 24). Podemos crear imágenes que representen seres que no existen o que sólo sean producto de la imaginación humana<sup>6</sup>. Por ejemplo, una imagen de un centauro muestra un ser mitológico que no tiene una correspondencia con ningún ser real, y eso no quita un ápice de representatividad a la imagen del centauro. De esta manera, las sirenas, dragones, los animales fantásticos y los personajes de animación participan de la semejanza a pesar de carecer de un referente real y de tener sólo un referente mental u otras imágenes a las que aludir<sup>7</sup>.



<sup>5</sup> R. HOPKINS, «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», cit., p. 157.

<sup>6</sup> *Ibid.*, pp. 156-157.

<sup>7</sup> *Ibid.*, pp. 168-169.



A pesar de que reconoce que hay imágenes que no se parecen a nada existente en el mundo real, Robert Hopkins retoma la cuestión de la semejanza para defender una teoría del reconocimiento del sujeto de la representación en la que el parecido que en muchas imágenes comprobamos que existe con respecto al objeto representado cobra una importancia especial. En este caso, Hopkins sólo analiza un tipo de imágenes, las de carácter realista, y reduce aún más su campo de estudio al incluir únicamente las que tienen un referente real. La cuestión que Hopkins trata de resolver entonces es cómo percibimos parecido entre una imagen física y un objeto de la realidad. Sin embargo, como se empieza a intuir, en qué se parece una imagen a un objeto es una cuestión controvertida, puesto que la forma, el color o el material de la composición no tienen por qué coincidir para que se dé una semejanza, si no, no podríamos afirmar con tanta seguridad que Mickey y Minnie son ratones. Es así como Hopkins desarrolla un concepto que empleará para pensar la semejanza entre imagen y realidad: la “forma del contorno”<sup>8</sup>.

Pero antes de ver de qué manera Hopkins establece su idea de la semejanza, a la que llamará teoría de la semejanza experimentada, conozcamos el famoso mito del origen de la pintura y de la escultura según nos lo transmite Plinio el Viejo y que tiene conexiones con la forma de pensar de Hopkins<sup>9</sup>. Según Plinio, una muchacha de Corinto, de nombre desconocido, fue la primera pintora de la historia, ya que descubrió esta técnica al querer conservar un retrato de su amado la noche antes de su partida a un lejano viaje. La joven, aprovechando la silueta de la sombra

<sup>8</sup> *Ibid.*, pp. 169-170.

<sup>9</sup> PLINIO EL VIEJO, *Historia Natural*, vol. XXXV, p. 151.



que proyectaba el perfil de su amado en la pared, la perfiló en el muro quedándose de este modo con un retrato semejante al contorno del rostro del muchacho. Después, el padre de la mujer, Butades de Sición, colocó arcilla sobre la pintura y moldeó las formas del rostro pintado, cociendo después el barro en un horno para darle consistencia. De este modo, Butades fue considerado el inventor de la escultura. Como vemos, esta historia legendaria sobre el origen de la pintura y de la escultura se basa en la idea de semejanza en función del contorno, es decir, de la línea o límite que delimita un objeto (en este caso un rostro) con respecto a su entorno. Así, de la demarcación del contorno de una sombra surge la pintura y de la demarcación de la pintura con arcilla surge la escultura. Sin embargo, y a pesar de que la noción de semejanza en base a la forma del contorno tiene sus raíces en este mito, Hopkins matiza este concepto:

“La forma del contorno no es simplemente la forma de la silueta de los objetos. [...] La forma del contorno proporciona una propiedad de los objetos, que se ven como poseyendo dicha forma y además proporciona un aspecto en cuanto al que es plausible decir que las imágenes y sus objetos se asemejan”<sup>10</sup>.

Lo importante de la semejanza, para Hopkins, no es que una imagen gráfica muestre el contorno real del objeto que quiere representar, por ejemplo, el contorno de la silueta de un ratón de frente, sino que nos ofrece las propiedades visuales que percibimos en ese objeto. Es decir, en la semejanza experimentada podremos ver el ratón dibujado de perfil o en escorzo, en perspectiva, tal y como lo experimentamos en la percepción visual real. Así, no se trata de una correspondencia física entre los contornos de una imagen y un objeto, sino más bien de la correspondencia entre los contornos de una imagen y la experiencia visual que tenemos del objeto. La función de las imágenes sería representar las cosas que vemos y hacerlo de una manera semejante a como lo hace la visión natural<sup>11</sup>.

Para tratar este problema, Hopkins desarrolla la noción de perfil, entendida del siguiente modo: dos objetos comparten el mismo perfil siempre y cuando el ángulo sólido subtendido por uno de ellos desde algún punto sea semejante o parecido al ángulo sólido subtendido del otro desde algún otro punto<sup>12</sup>. Es decir, para ver un ratón en un dibujo científico que quiera representarlo de manera realista (ya que el caso de Mickey y Minnie Mouse no entraría dentro de los límites impuestos por Hopkins para su propia teoría de la semejanza) estos perfiles han de coincidir gracias a la proyección que se realiza del perfil del objeto sobre una superficie bidimensional

---

<sup>10</sup> R. HOPKINS, «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», cit., p. 169.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 175.

<sup>12</sup> R. HOPKINS, *Picture, Image and Experience*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998, pp. 53-57.

desde un punto de observación concreto. Como vemos, en la base de la reflexión de este autor se encuentra la idea de perspectiva construida de una forma matemática. Así, según Hopkins, para que una superficie represente precisa de dos aspectos fundamentales. Por una parte, el aspecto configuracional, que alude al lugar donde se ubican las marcas, y el aspecto representacional, que se refiere a lo que las marcas representan o significan<sup>13</sup>. Por ello, según esta teoría tanto el aspecto representacional como el configuracional deben estar en el nivel de la consciencia para que podamos ver una imagen. Lo expresa de este modo: “Lo que vemos en una pintura tiene un pie a cada lado de la línea que separa el mundo representado y el objeto que lo representa”<sup>14</sup>.

Sin embargo, esta correspondencia de inspiración matemática entre los perfiles de los objetos y de las imágenes genera, a mi juicio, ciertos problemas en el caso de las caricaturas o resulta del todo insuficiente para explicar casos como el de los ratones Mickey y Minnie, ya que se trata de representaciones que deforman deliberadamente la forma natural que presentan estos animales. Considero que tampoco es aplicable a gran parte de las imágenes, que no guardan una semejanza basada en el contorno con sus referentes<sup>15</sup>. Como demuestra Dominic Lopes, existe un amplio tipo de imágenes que no tienen que ver con la proyección en perspectiva que defiende Hopkins, que van desde las imágenes prehistóricas hasta el arte de vanguardias y el de la más estricta contemporaneidad, pasando por todo el universo de los dibujos infantiles y de animación. Pero, por otra parte, de esta teoría también se deriva otro problema en torno a la asignación de conceptos a los elementos que surgen en el reconocimiento de los referentes de las representaciones. Según Hopkins, una vez que hemos reconocido un objeto en una imagen gráfica gracias a sus perfiles semejantes o a la semejanza experimentada, se requiere que asignemos un concepto a la imagen gráfica en cuestión, proceso que, de acuerdo con esta teoría, se lleva a cabo de forma apenas consciente. Hopkins sugiere que los perfiles, tal y como los describe, son fundamentales a la hora de establecer una categorización en base a conceptos, que en esta teoría tienen una estructura visual y descriptiva. Sin embargo, este tipo de conceptualización sólo sería aplicable en los casos de imágenes figurativas, no explicaría los trampantojos y tampoco se podría implementar en un amplio rango de imágenes que no se basan en la figuración o que deforman los perfiles de los objetos, como en el ejemplo que estamos analizando de los dibujos de Disney. Establecer que los conceptos, al menos los visuales, precisan de unos perfiles semejantes en su desarrollo, limita en gran medida el proceso

---

<sup>13</sup> R. HOPKINS, «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», cit., p. 172.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 181.

<sup>15</sup> D. LOPES, «Las imágenes y la mente representacional», cit., p. 219.

de categorización<sup>16</sup>. Por ello, según Dominic Lopes, Hopkins no llega a determinar cómo se produce la asignación de conceptos a las imágenes gráficas, por lo que hace difícil establecer la necesidad de la semejanza en el proceso del reconocimiento o del ver-en la imagen<sup>17</sup>.

Como estoy apuntando, en muchas ocasiones reconocemos objetos en las imágenes que no tienen una relación de semejanza con los objetos de la realidad ni en cuanto a su textura, color, tridimensionalidad, material..., pero tampoco con las experiencias que de ellos obtenemos gracias a la percepción visual. La existencia de figuras como las de Mickey y Minnie Mouse desmienten que exista una semejanza directa entre lo que muestran las imágenes y el mundo real. En definitiva, si queremos buscar similitudes, en la mayor parte de ocasiones nos encontraremos con muchas más diferencias. Pero, a pesar de ello, somos capaces de reconocer personajes, animales, escenas y objetos en las imágenes gráficas<sup>18</sup>. Como consecuencia, resulta mucho más interesante acercarse más que a las semejanzas entre las imágenes y el mundo, que vemos que no ofrecen grandes resultados, a sus diferencias, para de este modo apreciar cómo se produce el paso de la percepción de unas líneas y colores en un artefacto visual a su identificación con un personaje conocido, un animal, un objeto o un evento que nos remita a un referente, sea éste real o inventado, existente en el momento presente, un recuerdo o una proyección imaginativa.

### 4.3. La semejanza en las imágenes

Apoyándome de nuevo en Waldenfels, suscribo la idea de que el problema de la mediación icónica o cómo una imagen puede remitir al mundo, aunque de forma vaga y adulterada, se asemeja al de la mediación lingüística. Del mismo modo que no existe nada en el lenguaje (ni oral ni escrito) que remita a un elemento del mundo real en virtud de la relación de semejanza, tampoco podemos adscribir esta relación a las imágenes. Ni siquiera podemos hablar de una semejanza lo suficientemente ajustada en el caso del realismo, porque existen profundas diferencias que nos impiden confundir una imagen con su referente en la visión cotidiana. Waldenfels reconoce que “la semejanza no es algo dado por naturaleza, ésta añade siempre un momento de artificialidad y contingencia”<sup>19</sup>. Es decir, aquello que denominamos realismo no tiene una semejanza natural y espontánea con lo representado, sino que se basa en una relación

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, pp. 222-223.

<sup>17</sup> *Ibid.*, pp. 220-221.

<sup>18</sup> R. HOPKINS, «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», cit., p. 157.

<sup>19</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., pp. 162-163.

de semejanza convencional, del mismo modo que sucede con los signos lingüísticos y su referente. Cuando estamos frente a una imagen realista no podemos obviar su carácter de artefacto construido por un ser humano, por lo que reconocemos a simple vista su artificialidad y también su contingencia, ya que podría haber sido creada de otro modo. Por ello debemos rechazar la idea de semejanza natural o matemática entre imágenes y mundo para centrarnos en su relación de diferencia.

Así, para que una imagen gráfica pueda representar, la condición es que difiera del objeto real que muestra, porque si no, como ya señalé en el primer capítulo, se trataría del mismo objeto o ser. Si las imágenes de Mickey y Minnie fuesen realmente semejantes a ratones macho y hembra serían ratones reales. Por lo tanto, paradójicamente, la imagen gráfica sólo puede representar algo si se diferencia de ello. Merleau-Ponty lo expresó de este modo:

“El grabado no es la imagen del objeto más que a condición de no parecerse a él. Y si no es por semejanza, ¿cómo actúa? Excita nuestro pensamiento a concebir, como hacen los signos y las palabras, que no se semejan de ningún modo a las cosas que significan. El grabado nos proporciona indicios suficientes, medios no equívocos para formar una idea de la cosa que no proviene del icono, sino que nacen en nosotros, con ocasión de él”<sup>20</sup>.

Esta reflexión de Merleau-Ponty resulta de gran interés, puesto que nos plantea las imágenes como un mecanismo visual similar a la escritura: una serie de grafías a las que atribuimos un significado que no radica en su propia materialidad, sino que alude a un universo mental de interpretación. Nada hay en la propia escritura ni en las imágenes gráficas que remita a un elemento del mundo real y, sin embargo, significan, aluden a realidades no presentes, independientemente de la semejanza.

La diferencia radical entre la escritura y las imágenes, en este caso, es que las letras de la escritura tienen un significado convencional, un sonido, cuya combinación genera palabras que nos remiten a una serie de conceptos y significados, mientras que la convencionalidad en las imágenes no es tan manifiesta o no hay una serie de correspondencias tan evidentes como sucede con la escritura. A pesar de ello, sí que existen ciertos códigos visuales, ciertas normas o convencionalismos en la creación de las imágenes que nos ayudan a comprender sus referentes y a enlazarlas con los elementos que representan. En este sentido nos apoyamos en las reflexiones de Ana García Varas en torno a la convencionalidad de una imagen:

---

<sup>20</sup> M. MERLEAU-PONTY, *El ojo y el espíritu*, cit., p. 35.

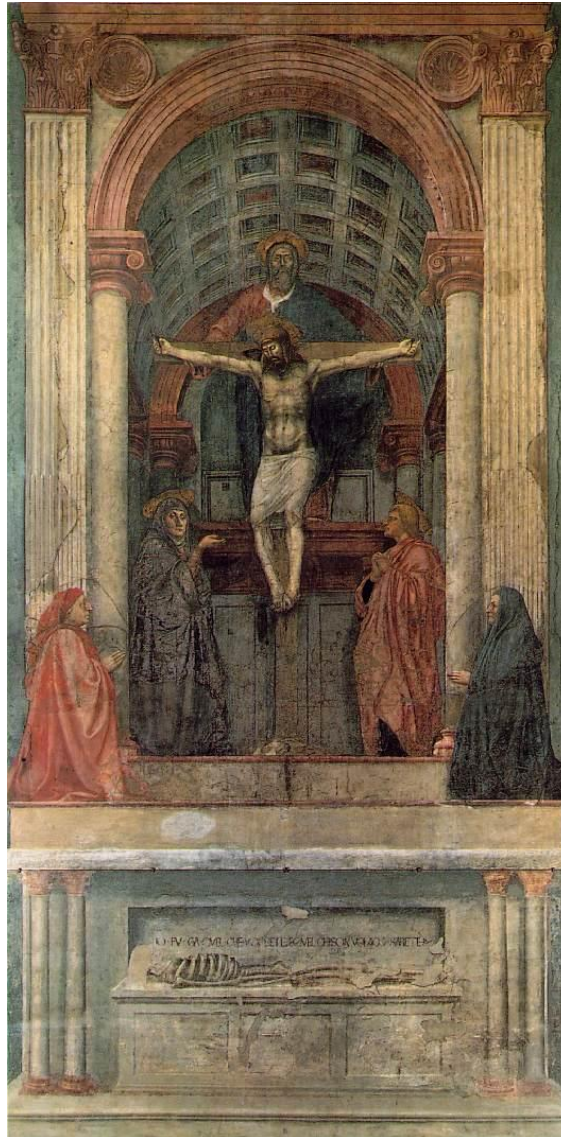
“Afirmar que el significado de las imágenes es convencional no quiere decir que para establecer el mismo debamos determinar uno a uno (de forma arbitraria) el sentido de cada representación según el modelo de los nombres en el lenguaje verbal (tal y como sucede por ejemplo en el caso de la iconología). Tampoco implica Espíritu alguno, ni se refiere únicamente a que las imágenes pertenecen al mundo histórico y cultural del hombre: lo importante a este respecto es si tal pertenencia *determina* de forma fundamental su significado y *cómo* pertenecen a ese mundo. Todo ello se reúne al tomar en consideración el hecho de que es el lenguaje de las imágenes el que es convencional: existe un método general convencional, un sistema de determinación de significado para la imagen, un lenguaje, que está en continuidad con otras formas culturales de expresión en un entorno histórico y material”<sup>21</sup>.

Para comprender mejor estas ideas pondré como ejemplo la cuestión de la perspectiva renacentista. El Renacimiento, con el fresco de la Trinidad de Masaccio (Fig. 25) como hito inaugural de esta narrativa, se atribuyó la invención de la perspectiva asumiendo que establecía un realismo que acercaba las imágenes al mundo tal y como se percibía. Sin embargo, no es cierto que una pintura con perspectiva represente la realidad mientras que otra que no está realizada con este recurso no. Entonces, ¿cuál es la diferencia entre un cuadro que usa la perspectiva y otro que no? Según Gibson: “Mi respuesta es que si una imagen muestra la perspectiva de una escena pone al espectador en la escena, pero eso es todo”<sup>22</sup>. Por ello, se trata simplemente de un código convencional de creación de imágenes gráficas a las que atribuimos cierto naturalismo o realidad, aunque esté lejos de la experiencia visual real y de la percepción espacial de la visión natural. Es una cuestión convencional que atañe única y exclusivamente a las imágenes.

---

<sup>21</sup> A. GARCÍA VARAS, «El estilo y lo convencional en el significado de la imagen», *Taula, quaderns de pensament*, vol. 38, 2004, p. 181.

<sup>22</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», cit., p. 232. [“My answer is that if a picture displays the perspective of a scene it puts the viewer into the scene but that is all”.]



*Fig. 25. Masaccio, Trinidad, Iglesia de Santa María Novella, Florencia, c. 1425.*

Si vemos, por otra parte, ratones en las imágenes de Mickey y Minnie, lo hacemos asimismo por convención, porque en nuestra cultura conocemos la correspondencia convencional entre esas líneas y formas con ratones. Del mismo modo que, cuando nos encontramos con otras imágenes de animación que representan ratones, como Speedy Gonzáles, Ratatouille o Stuart Little, aunque no los hayamos visto previamente, los podemos identificar como ratones ya que, desde nuestra más tierna infancia, nos han enseñado que ciertas líneas articuladas de una manera semejante se deben identificar con estos roedores. Hay todo un código cultural de las características que deben tener los dibujos para que podamos identificarlos con estos animales. Es decir, la interpretación de los códigos visuales de cada época, período histórico, autores o corrientes artísticas, así como las imágenes populares o los memes; el reconocimiento de que

cuando un autor o escuela determinada realiza un dibujo de tal modo está representando cierto objeto, sentimiento o concepto, se basa en una relación convencional y cultural. La prueba de ello es que cuando nos encontramos con imágenes cuyo referente desconocemos porque se ha perdido esa convención cultural a lo largo de los siglos, nos topamos con imágenes gráficas profundamente enigmáticas, de las cuales no podemos señalar siquiera un referente. Es exactamente lo mismo que sucede cuando nos encontramos frente a los símbolos de un alfabeto de una lengua desconocida que ha perdido la capacidad de significar. Necesitamos del clima cultural, de la explicación del creador o creadora, de otras imágenes similares cuyo referente conozcamos para poder atribuirle un primer sentido a una figura u objeto mostrado a través de una imagen gráfica.

Así, los distintos códigos visuales tienen cierto grado de convencionalismo que se asume a través de la cultura y de su transmisión de generación en generación. Desde el nacimiento estamos rodeadas y rodeados de imágenes, del mismo modo que nos circunda el lenguaje, y lo vamos asimilando como parte de nuestro entorno cultural. De este modo aprendemos el convencionalismo de las imágenes de la misma manera que aprendemos el convencionalismo del lenguaje: por inmersión en una cultura y tiempo dado. Cada lugar del mundo, sociedad y período histórico tiene unos códigos visuales concretos y ello explica que haya ciertas maneras de crear imágenes gráficas que triunfan en determinados momentos. El modo de creación de imágenes medievales es altamente reconocible y difiere de la manera renacentista, del mismo modo que los dibujos animados tienen un código propio y la fotografía o la imagen digital otro radicalmente distinto. Aun así, debido a ciertas semejanzas entre las propias imágenes, podemos identificar un ratón dibujado en la marginalia de un códice medieval, en una pintura renacentista, en las películas protagonizadas por Mickey y Minnie Mouse o en el personaje Stuart Little, creado mediante animación por ordenador.

Así, una de las formas que tenemos de comprender y establecer los referentes de las imágenes gráficas es compararlas con otras de referente conocido creadas dentro de un mismo ámbito cultural espaciotemporal. Por ejemplo, para deducir que Mickey y Minnie son ratones, si no se nos hubiera advertido desde el inicio de su primera película con el “apellido” Mouse qué tipo de especie animal representaban, podríamos haberlos comparado con otros dibujos más o menos coetáneos para buscar semejanzas, como Mr. Slicker (Fig. 26), el futuro antagonista de Mickey en sus primeras aventuras animadas bajo el nombre de Mortimer que hizo su aparición en el mundo del cómic unos años antes. Pero, aunque conociésemos que Mr. Slicker representa un ratón y que, por semejanzas entre imágenes, Mickey y Minnie también, ninguno guarda ninguna



semejanza con los ratones reales, a los que supuestamente aluden. He aquí, por lo tanto, uno de los puntos clave para entender el proceso de semejanza en las imágenes, y es que su semejanza no se basa en un parecido o similitud con el mundo natural, con la realidad, sino con otras imágenes incardinadas en nuestra cultura. Por lo tanto, la representación de una imagen no se parece o se refiere a un elemento del mundo, sino que más bien, según Waldenfels, lo sugiere: “no consiste en que algo se parezca o recuerde a otra cosa, sino que se expresaría con la fórmula:  $x$  sugiere  $y$ ”<sup>23</sup>.



Fig. 26. Viñeta de Mr. Slicker and the Egg Robbers, 1930.

Según lo que he argumentado hasta ahora, las teorías del arte como mimesis o imitación del mundo caen en una falacia en la que se considera que las imágenes tienen como función copiar o imitar el mundo real. Esta teoría objetivista, que es la más aceptada y extendida en la actualidad, plantea que un dibujo se puede realizar en base a tres fuentes diferentes: del natural, de la memoria o de la imaginación. Así, según esta concepción, que utiliza las imágenes mentales como mediación entre la percepción y la consciencia, el dibujo sería una reproducción de las imágenes mentales extraídas de alguna de estas tres fuentes. Así, la semejanza vendría dada por la copia de unas supuestas imágenes mentales generadas a modo de calco del mundo real y creadas a partir de la percepción como una copia de la realidad. Estaríamos, por lo tanto, ante una reelaboración de la teoría platónica de que una imagen es la copia de la copia de la realidad.

<sup>23</sup> B. WALDENFELS, «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», cit., p. 177.



De este modo, para estas teorías, dibujar algo sería proyectar una imagen mental hacia el exterior<sup>24</sup>. Sin embargo, la teoría de Gibson contrasta con esta tesis objetivista ya que, para él:

“Dibujar nunca es copiar. No es posible copiar un trozo del entorno. Lo que puede copiarse es sólo otro dibujo. Hemos estado engañados demasiado tiempo por la falacia de que una imagen es similar a lo que representa, una semejanza o una imitación de ello. Una imagen aporta alguna información de lo que representa, pero eso no implica que esté en correspondencia proyectiva con ello”<sup>25</sup>.

Como consecuencia, la capacidad de representación de la realidad de una imagen es muy limitada, ya que sólo selecciona una parte mínima de todo lo que se puede observar en un entorno natural, cuya información es ilimitada, y desde luego, no es una proyección de una imagen mental reproducida y almacenada de manera casi fotográfica. “Una imagen no es una imitación de una visión del pasado. No es un sustituto de ir hacia atrás y mirar de nuevo. Lo que graba, registra o consolida es información, no datos de los sentidos”<sup>26</sup>. En la misma línea argumenta Johnson que las obras de arte y las imágenes en general “no re-presentan objetos, eventos, significados, conocimientos o experiencias, sino que presentan y enactúan posibilidades de significado y valor de una forma ejemplar [...]”<sup>27</sup>. La actitud estética, de este modo, no es una actitud desinteresada, alejada de los asuntos mundanos, sino más bien lo contrario, es una experiencia marcada por ser “sensible a las formas, imágenes, patrones, cualidades, emociones y sentimientos que constituyen los elementos de una experiencia significativa”<sup>28</sup>. De esta manera el arte y sus imágenes se alejan de las concepciones idealistas de la estética para introducirse de lleno en un mundo sensorial apegado a las experiencias más inmediatas de un cuerpo que ha sido atravesado desde el nacimiento por una cultura determinada. Las imágenes se convierten en una oportunidad para generar significados que se comparten y acrecientan de forma intersubjetiva.

---

<sup>24</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», cit., p. 230.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 231. [Trad. “Drawing is never copying. It is impossible to copy a piece of the environment. What can be copied is only another drawing. We have been misled for too long by the fallacy that a picture is similar to what it depicts, a likeness, or an imitation of it. A picture supplies some of the information for what it depicts, but that does not imply being in projective correspondence with it”].

<sup>26</sup> *Ibid.* [“A picture is not an imitation of past seeing. It is not a substitute for going back and looking again. What it records, registers, or consolidates is information, not sense-data”].

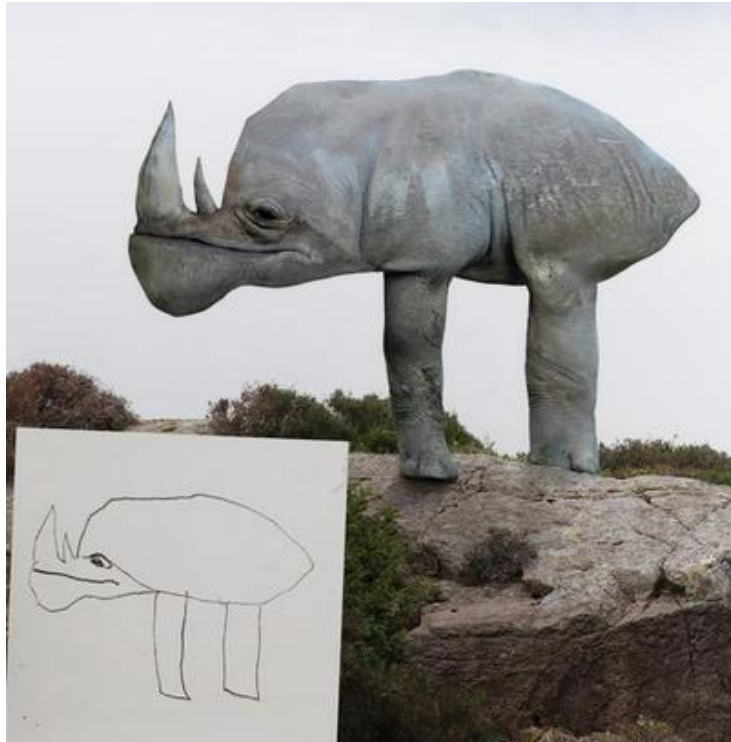
<sup>27</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 26. [“do not re-present objects, events, meaning, knowledge, or experience, but instead [...] they present and enact possibilities for meaning and value in an exemplary manner [...]”].

<sup>28</sup> *Ibid.* [“sensitivity to the forms, images, patterns, qualities, emotions, and feelings that constitute the stuff of meaningful experience”].

Al hilo de las imágenes en tanto que creación cultural convencional podemos fijarnos en cómo las niñas y niños, desde que aprenden a realizar sus primeros garabatos, no copian de la naturaleza, sino que lo hacen tratando de imitar otros dibujos que se les muestran desde la infancia. Aprenden el código visual copiando imágenes, entendiendo la copia como la describe Gibson: “Copiar es fundamentalmente el acto de realizar trazos en una superficie que coincidan con los trazos de otra superficie”<sup>29</sup>. Es con posterioridad cuando los niños y niñas empezarán a identificar algunos de los elementos que aparecen en los dibujos con el mundo real, porque sólo comenzamos a ver figuras o elementos reconocibles cuando ignoramos por unos momentos de forma deliberada el artefacto visual para centrarnos en el sujeto de la representación. En este sentido, son muy reveladoras las imágenes realistas que elabora Tom Curtis a partir de los dibujos de sus hijos y que publica en su cuenta de Instagram “Things I have drawn”, en las que nos permite comprobar de forma muy sencilla cómo tendemos a olvidar la propia materialidad de la imagen creada cuando intentamos discernir lo que representa (Fig. 27). Ante los trazos infantiles, intentamos buscar un referente en el mundo real y, generalmente, podemos encontrarlo, pero si trasladásemos esa misma forma al mundo, ésta nos devolvería una imagen absolutamente deformada de la realidad. Por ello, vemos en Mickey y en Minnie ratones porque culturalmente se nos ha enseñado que son ratones y sólo podemos seguir sus aventuras cuando ignoramos el artefacto visual o la pantalla a través de la cual se nos presentan.

---

<sup>29</sup> J. GIBSON, «The ecological approach to the visual perception of pictures», cit., p. 230. [“Copying is fundamentally the act of making traces on a surface that coincide with the traces on another surface”.]



*Fig. 27. Tom Curtis, Imagen tomada de la cuenta de Instagram "Things I have drawn", 2021.*

Así, nos damos cuenta enseguida de que los dibujos infantiles no se parecen en nada a lo que supuestamente representan, pero tampoco las películas de Mickey o Minnie y aun así son perfectamente inteligibles. Esto sólo es posible cuando por unos momentos nos hemos olvidado de la semejanza real para buscar algún paralelismo con otra imagen de la que conozcamos culturalmente su referente en el mundo real. De este modo se revela que el universo gráfico, el mundo de la representación, es un ámbito diferenciado y propio, con unas reglas exclusivas y separado del mundo real aunque, en ocasiones, trate de emularlo a base de trucos, recursos gráficos y trampantojos que buscan seducir al ojo y hacer creer que se trata de una copia de la realidad. Por ello, es precisamente cuando nos olvidamos de la mera materialidad de un artefacto visual, cuando hacemos abstracción de las invariantes que componen la imagen gráfica, cuando no reflexionamos sobre los trazos que componen las figuras de Mickey y Minnie cuando podemos comenzar a reconocer un referente designado por esas mismas líneas, contrastes de color o superficies. Sucede igual con la escritura. Es cuando no reflexionamos sobre la propia materialidad de los signos que culturalmente hemos identificado con letras cuando podemos seguir el hilo de las palabras y descubrir las historias o pensamientos que revelan.

#### 4.4. La identificación del referente

Como acabo de mostrar, para comenzar a ver el referente de una imagen o sujeto de la representación, debemos obviar que estamos frente a un artefacto visual; debemos ignorar deliberada pero sutilmente que nos encontramos ante una imagen para dar un paso más allá y reconocer un objeto, animal, persona o escena en un dispositivo visual. Paul Ricoeur decía que una obra de arte le conduce al espectador al mundo de la obra, donde éste debe descubrir el modo de habitar ese mundo. Lo que atrapa de una imagen es su capacidad unificadora, coherente, que ofrece una experiencia medida y organizada que es anterior a la racionalización y a la reflexión sobre ella<sup>30</sup>. Sin embargo, esta obnubilación momentánea que puede producir en el espectador o espectadora una obra de arte, producto del olvido de encontrarnos ante un artefacto visual, en un segundo movimiento, más reflexivo, nos permite discernir las líneas, espacios, objetos, personajes, colores... que están allí representados. Así, nuestra mirada, al recorrer con calma la obra, se detiene en algunos elementos reconocibles que identifica dentro de esa totalidad unificada<sup>31</sup>. Pero, para distinguir cómo acontece esta identificación con un referente, debemos adentrarnos en la problemática de las teorías del reconocimiento en la imagen.

Las teorías del reconocimiento ponen el peso en la capacidad de la persona observadora para que, ejercitando sus capacidades perceptivas, sea capaz de reconocer en las líneas y gradaciones de color de la imagen gráfica objetos, personajes o escenas concretas, en definitiva, destrezas que nos permitan ver con sentido la primera película de Mickey y Minnie *Plane Crazy*. Este tipo de tesis son definidas por Dominic Lopes del siguiente modo:

“De acuerdo con la teoría del reconocimiento ‘I representa icónicamente a F, si y solo si I es capaz de incitar a las capacidades de un receptor adecuado que ve I en unas condiciones adecuadas para reconocer un F’. Reformulado más comprensiblemente, ‘un receptor adecuado comprende I correctamente, donde I representa icónicamente a F, solo en el caso de que I estimule la capacidad en el receptor de reconocer un F’”<sup>32</sup>.

Según esta teoría, la representación icónica depende enteramente del reconocimiento que el observador realiza sobre la imagen gráfica y los objetos que ve-en ella. Por lo tanto, a pesar de la apertura de esta definición del reconocimiento, se pone el foco en la idea de que son las mismas capacidades cognitivas y perceptivas que tenemos a la hora de percibir el mundo las

---

<sup>30</sup> P. RICOEUR, *Temps ci Recii*, Editions du Seuil, París, 1983.

<sup>31</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 214.

<sup>32</sup> D. LOPES, «Las imágenes y la mente representacional», cit., pp. 223-224.

que nos sirven para poder lidiar con las imágenes. Por ello, seguiremos la tesis del expansionismo, que afirma que las capacidades cognitivas necesarias para la percepción directa de los objetos del mundo están implicadas del mismo modo en el reconocimiento e interpretación de las imágenes de esas mismas cosas<sup>33</sup>. Esta tesis se basa en la idea de que el reconocimiento de la representación icónica se da sobre una base no semejante. Es decir, podemos reconocer objetos en una imagen gráfica a pesar del escaso parecido que puedan tener con el objeto real al que se refieren, teniendo en cuenta algunas de las evidentes divergencias que he señalado, como que las imágenes, contrariamente al mundo real, generalmente son planas (salvo las escultóricas), de tamaño reducido y carecen de movimiento, siendo éstas las grandes diferencias que tienen con respecto a los objetos reales a los que designan<sup>34</sup>. Sin embargo, y a pesar de que existen diferencias insalvables entre el sujeto de la representación en un artefacto visual y su referente en el mundo real, el expansionismo propone que los artefactos visuales se basan en el mismo sistema de la percepción directa de la naturaleza, tratando de aprovechar esos mecanismos perceptivos para crear dispositivos artificiales a través de los cuales compartir información visual.

Esta propuesta de la teoría del reconocimiento se ajusta de forma más certera a lo característico de las imágenes: que se trata de artefactos artificiales que han sido creados por alguien con la intención de que pueda reconocerse en ellos eventos, personas u objetos para transmitir una información. En tanto que dispositivo artificial, como expliqué en el primer capítulo, es un objeto que tiene una *affordance* u ofrecimiento; pide ser manipulado u observado de cierta manera en virtud de su propio diseño y de nuestras contingencias sensomotoras. La película *Plane Crazy*, por ejemplo, pide ser vista sin necesidad de un excesivo movimiento corporal por parte de la persona espectadora, ya que son las propias imágenes las que se desplazan dando paso unas a otras. Esto nos lleva a la idea de que ha sido específicamente creada conforme a nuestras contingencias, por lo que no resulta probable que las imágenes utilicen otro recurso o vía distinta para ser comprendidas más allá de la percepción natural. En caso contrario, los seres humanos se habrían visto en la obligación de desarrollar nuevas capacidades *a posteriori* del surgimiento de las imágenes, por lo que forzosamente habrían tenido que emprender una compleja evolución para acomodarse a un artefacto creado por su propia especie, en este caso el cine de animación, de reciente invención. Por ello, frente a esta enrevesada posibilidad, la solución más sencilla es que, para la comprensión de las imágenes en tanto que objeto

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 224.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 227.

específicamente humano se aprovechasen los recursos cognitivos y perceptivos ya existentes y fuesen las imágenes las que se acomodasen a las contingencias sensomotoras humanas. Además, el expansionismo abre el abanico para poder integrar otro tipo de imágenes consideradas no naturalistas, que no tenían cabida en teorías anteriores<sup>35</sup>. Dominic Lopes lo explica de este modo:

“Defiendo que la relación que tenemos con la mayoría de las obras de arte, ya sea como creadores o como consumidores, se basa en el ejercicio de las mismas capacidades cognitivas que empleamos para orientarnos en nuestro entorno y para tratar con nuestros semejantes. En segundo lugar, defiendo que, en la relación con las obras de arte, estas capacidades cognitivas a menudo se amplían en direcciones bastante novedosas y operan de modos desconocidos fuera de los contextos artísticos”<sup>36</sup>.

Es más, para Lopes, el estudio de cómo reconocemos objetos en una imagen podría ser una vía de exploración de los modos de categorización de la realidad:

“Adaptando una idea de J.J. Gibbons: es posible que las imágenes conformen y modelen ese modo de ver en el que se nos presenta el ver mismo. Esto nos da otra razón para tomarnos en serio el expansionismo. Es en la contemplación de todas las artes donde la mente humana se nos aparece en su máximo potencial”<sup>37</sup>.

Precisamente, porque el reconocimiento de imágenes, según el expansionismo, utiliza las mismas estrategias que ya utilizamos para reconocer objetos en el mundo real, es necesario acudir a una teoría de la conceptualización o de la categorización de carácter más general, que vaya más allá de lo meramente visual y descriptivo. Para ello vamos a recurrir a una teoría de la categorización que nos permita reconocer unos objetos o elementos bajo un paraguas conceptual y adscribirlo a un referente, teniendo en cuenta también las diferencias entre individuos de la misma categoría y evitando apoyarnos exclusivamente en la idea de semejanza de las imágenes con los elementos del mundo real. Bajo esta noción, el reconocimiento nos permite, por una parte, identificar los miembros de una clase y los objetos estableciendo propiedades que son constantes, pero, por otra parte, facilita información sobre los cambios y las propiedades de los objetos que se reconocen. El reconocimiento, por lo tanto, es un proceso según el cual se estructuran los objetos en base a unas propiedades definitorias o prototípicas que permiten que sigamos reconociendo un objeto a pesar de que le falten algunas de estas

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, pp. 229-230.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 230.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 237.

propiedades, de carácter secundario<sup>38</sup>. Es precisamente lo que nos permite afirmar que Mickey y Minnie Mouse son ratones a pesar de las grandísimas diferencias que encontramos con los animales del mundo real a los que representan. Por ello, para poder establecer el modo como adscribimos ciertos trazos, colores y formas dentro de una categoría que nos permita identificarlos con un referente real, indagaré en los procesos de categorización centrándome en la teoría de prototipos de Eleanor Rosch, que es la tesis empleada tanto por el enactivismo como por la teoría de la metáfora conceptual que utilizaremos más adelante para delinear una lógica de las imágenes.

#### 4.5. Los procesos de categorización para la identificación del referente

La categorización ha sido definida por Maria Josep Cuenca y Joseph Hilferty de este modo:

“un mecanismo de organización de la información obtenida a partir de la aprehensión de la realidad, que es, en sí misma, variada y multiforme. La categorización nos permite simplificar la infinitud de lo real a partir de dos procedimientos elementales de signo contrario o, mejor dicho, complementario: la generalización o abstracción, y la discriminación”<sup>39</sup>.

Es mediante los procesos de generalización y discriminación como el ser humano logra estructurar la realidad dividiendo el mundo en agrupaciones más o menos homogéneas que sirven para poder establecer relaciones. Generalizar es eludir las diferencias entre las entidades o elementos del mundo, centrándonos en aquellos aspectos que tienen en común, mientras que discriminar es justo lo contrario: focalizar e insistir en las diferencias existentes, con objeto de no confundir dos elementos. La semejanza entre elementos (o su ausencia) será el criterio fundamental para poder crear las diferentes categorías que después ofrezcan un sistema de interacción con el mundo inspirado en ellas. Esta categorización es el paso previo a la conceptualización que conformará los grandes sistemas cognitivos que nos permitirán interactuar con el mundo de manera casi automática y altamente eficaz.

Pero antes de mostrar cómo funciona la teoría de prototipos que nos conducirá a reconocer algo como algo en una imagen, es decir, inscribir una serie de líneas e invariantes dentro de una categoría para identificar lo que representan, debemos mostrar antes la concepción que maneja la tesis objetivista. Podemos seguir utilizando el ejemplo de los ratones para explicar lo que, de forma tradicional, se ha considerado el proceso de categorización. Para el objetivismo, la

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 236.

<sup>39</sup> M. J. CUENCA; J. HILFERTY, *Introducción a la lingüística cognitiva*, Ariel, Barcelona, 2011, p. 32.

categoría “ratón” se define como un conjunto de propiedades que hacen que ese objeto sea considerado como tal. Por ejemplo, un ratón suele ser un animal pequeño, veloz, roedor, de cola larga, orejas grandes... Por contra, conocemos muchos ejemplos de ratones cuyas características desmienten casi todas las propiedades que generalmente adscribimos a estos animales o que no cumplen todas, como los casos de los ratones de ficción que he estado señalando. Sin embargo, a todos ellos los podemos integrar dentro de la misma categoría junto con los animales reales de esa especie. Por lo tanto, utilizar un listado de propiedades para establecer lo que es y lo que no es un ratón, como propone el objetivismo, genera más problemas que los que resuelve.

Además, según esta teoría, las propiedades de cada categoría son inherentes a todo el conjunto de elementos individuales que entran dentro de ella, los cuales, en tanto que miembros de esa categoría, tienen un mismo estatuto y no se estructuran en base a una jerarquía. Por ello, según el objetivismo, las categorías son discretas, es decir, tienen unas fronteras entre sí que están bien delimitadas, por lo que no hay contaminaciones entre categorías. Un ratón siempre será un ratón y no puede integrarse dentro de otra categoría. Según el objetivismo, entonces, toda la realidad queda así definida en función de unos compartimentos-estanco donde organizamos los diversos elementos según las propiedades inherentes que tienen. Esta categorización ordenada del mundo, donde se ubican los diversos elementos como si estuvieran en una cajonera, después podrán jerarquizarse, establecer relaciones lógicas entre ellos o conformar parte de un sistema conceptual ordenado y taxativo. Sin embargo, este esquema resulta artificial y excesivamente forzado, dado que la realidad desborda estos compartimentos-estanco de la categorización objetivista y plantea numerosos problemas en elementos que no cumplen todos los requisitos de la categoría o que podrían estar ubicados en varias de ellas simultáneamente. La problemática de estos cajones-estanco la vemos claramente en el caso de nuestros ratones de ficción, que en ocasiones comparten más características con los seres humanos que con los ratones. El proceso de antropomorfización que se les ha aplicado en su diseño hace que, a pesar de su apariencia externa de animales, adquieran rasgos muy humanos: en *Plane Crazy* vemos ratones que conducen y construyen aviones, que visten ropas, que performan roles de género humanos... Por lo tanto, podríamos en muchos sentidos incluirlos en la categoría “humano” sin dejar de pertenecer a la categoría “ratón”. Esto no sería posible según el esquema de categorización objetivista.

Así, aunque en ocasiones se ha considerado que estos procesos de categorización emanan de una racionalidad *a priori* pura de tintes kantianos sin conexión con el cuerpo, nuestros procesos



cognitivos, como he ido señalando a lo largo de esta investigación, están imbricados en la estructura no proposicional de nuestra experiencia corporal más inmediata<sup>40</sup>. Por ello el proceso de categorización también debe emanar de la experiencia corporal, especialmente de la percepción y de las capacidades motoras. De este modo, los procesos de categorización no se corresponden exactamente con lo que acontece en el mundo, sino con lo que percibimos mediante nuestro cuerpo y con la creación de significado a través de la experiencia y los actos que emprendemos en el entorno<sup>41</sup>. Según señala Lakoff, hay muchos experimentos en torno a la categorización que contradicen la idea de que creamos conceptos en base a una sucesión de propiedades, sino que más bien reflejan la idea de que, para crear el concepto “ratón”, lo que hacemos es simular neuralmente algunas experiencias relacionadas con los ratones, nacidas tanto del mundo físico como del cultural<sup>42</sup>.

En opinión de Lakoff y Johnson, todos los seres vivos categorizan en función de su aparato sensitivo y de su habilidad motora, ya que son las mismas estructuras neuronales las que rigen un sistema y otro. Por ello son nuestros cuerpos los que determinan los tipos y la estructura de las categorías que tendremos. Las categorías que formamos, entonces, nacen de la experiencia acumulada por nuestro cuerpo en función de sus características constituyentes, de modo que la categoría no surge de una reflexión posterior, basada en la experiencia acumulada, sino que es consustancial a la propia configuración corporal y a sus habilidades, creándose esta experiencia y estas categorías de forma simultánea<sup>43</sup>. Categorizamos haciendo. Las experiencias, por tanto, no pueden existir fuera de estas categorías, ya que se dan en ellas. De esta manera, estos procesos de categorización y de cognición corporizados se encuentran en el corazón de todas las formas de expresión humanas, desde el lenguaje hasta los gestos, la danza, los actos rituales y, por supuesto, las imágenes, tanto estáticas como en movimiento. “En otras palabras, el significado corporizado se adentra profundamente en nuestra conexión visceral con todo lo que nos rodea y configura los elementos de nuestras vidas, y no depende del lenguaje, sino que subyace al lenguaje y lo hace posible”<sup>44</sup>. Así, como he mostrado en capítulos anteriores, la experiencia corporal siempre está integrada en los aspectos culturales heredados y desarrollados dentro de una sociedad y tiempo concretos.

---

<sup>40</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. 64.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. XI.

<sup>42</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 43.

<sup>43</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., pp. 17-19.

<sup>44</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 48. [“In other words, embodied meaning reaches deep into our visceral connection with everything that surrounds us and makes up the stuff of our lives, and it is not dependent on language, but rather underlies language and makes it possible”.]

Estas categorías que adquirimos y desarrollamos en base a la experiencia corporal permeada por la cultura servirán entonces para marcar pautas de comportamiento y una forma de relación concreta con el mundo basada en el contexto y el entorno en el que se integran. Por ello la categorización es una de las actividades fundamentales y más básicas que emprenden los organismos, no solamente los humanos. Cada experiencia adquirida por un individuo, gracias a este proceso, se convierte en una categoría significativa que sirve para predecir y comprender eventos u objetos, y también para actuar en consecuencia con esas categorías<sup>45</sup>. Así, una forma básica de categorizar es recurrir a la experiencia vivida. La mediación experiencial consiste en recuperar una memoria autobiográfica en torno a un elemento u objeto del entorno y ubicarlo en su categoría correspondiente. Por ello, podemos integrar a Mickey y Minnie en la categoría de los ratones, ya que nuestra experiencia nos dice que en nuestra cultura se considera que representan a estos animales. Esta mediación experiencial es uno de los métodos más habituales de taxonomizar y categorizar la realidad. De esta manera, la memoria juega un papel crucial a la hora de categorizar y conceptualizar el entorno tanto social como natural en el que vivimos<sup>46</sup>. Según esta teoría, no se categoriza en función de unas propiedades estáticas de los objetos, sino en base a la experiencia que desarrollamos con ellos.

A la hora de categorizar existen, según las investigaciones de Rosch, una serie de principios en base a los cuales poder organizar toda la información experiencial dentro de una estructura mental integrada en una cultura, que se pueden resumir en estos dos:

“El primero tiene que ver con la función de los sistemas de categorización y afirma que la tarea de los sistemas de categorización es proveer el máximo de información con el mínimo esfuerzo cognitivo. El segundo principio tiene que ver con la estructura de la información provista de este modo y afirma que el mundo percibido nos llega como información estructurada en vez de como atributos arbitrarios o impredecibles. Entonces la máxima información con el menor esfuerzo cognitivo se logra si las categorías mapean la estructura del mundo percibido tan íntimamente como sea posible. Esta condición puede lograrse tanto mediante el mapeo de las categorías sobre ciertas estructuras de atributos dadas o por la definición o redefinición de los atributos para crear un conjunto dado de categorías apropiadamente estructuradas”<sup>47</sup>.

---

<sup>45</sup> F. VARELA Y OTROS, *The Embodied Mind*, cit., pp. 176-177.

<sup>46</sup> R. GIBBS, «Metaphor and Embodied Cognition», cit., pp. 686-688.

<sup>47</sup> E. ROSCH, «Principles of categorization», en Eleanor Rosch, Barbara Lloyd (eds.) *Cognition and Categorization*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Nueva Jersey, 1978, p. 28. [“The first has to do with the function of category systems and asserts that the task of category systems is to provide maximum information with the least cognitive effort. The second principle has to do with the structure of the information so provided and asserts that the perceived world comes as structured information rather than as arbitrary or unpredictable attributes. Thus maximum information with least cognitive effort is

Al primer principio se le denomina “economía cognitiva” y permite que el organismo que se desarrolla en un entorno obtenga una gran cantidad de información sobre el mismo sin tener que desempeñar muchos recursos distintos en ello. De este modo, ante una situación o elemento similar a uno conocido, automáticamente se introduce dentro de la misma categoría y se emprende una acción en el medio acorde con otras experiencias pasadas o con la respuesta estereotipada ofrecida por la cultura. Así, cuando se crea un nuevo personaje de animación con la forma de un ratón, automáticamente aplicamos sobre él los conocimientos derivados de la categoría “ratón de ficción” que ya conocemos por nuestra experiencia previa con Mickey y Minnie, entre otros. La economía viene de no considerar las infinitas diferencias entre experiencias o estímulos, sino más bien centrarse en las similitudes para no gastar recursos en analizar cada situación por separado a la hora de generar una respuesta. En cuanto al segundo principio, denominado por Rosch “la estructura del mundo percibido”, pone el foco en la manera como se nos da el mundo, que nunca se nos ofrece como un conjunto aleatorio de atributos, sensaciones y objetos materiales, sino que, cuando lo percibimos, entran en juego ciertas relaciones entre elementos ya conocidos por el organismo<sup>48</sup>. De esta manera, el mundo tiene un tipo de predictibilidad nacida de la experiencia previa del individuo y de su sistema de categorías, y que se da, al mismo tiempo, en cada percepción. Así, el mundo ya está prefigurado y preconcebido por nuestro sistema de categorización corporizado, aunque éste es flexible y puede modificarse debido a experiencias nuevas, a variaciones en el entorno, al aprendizaje cultural y al cambio de prototipo dentro de una categoría.

Existen dos dimensiones distintas a la hora de organizar el sistema de categorización, que Rosch denomina la dimensión vertical y la horizontal. La dimensión vertical tiene relación con la jerarquía que se genera entre categorías y coincide con lo que generalmente recibe la denominación de “taxonomía”. Un sistema taxonómico, como el de los animales de Linneo, incluye unas categorías dentro de otras en función del grado de abstracción y de la cantidad de elementos que integra cada una de ellas. Por ejemplo, dentro de la categoría de ser vivo se integraría la de animal, en ella la de roedor y, finalmente, la de ratón. Si vamos en sentido descendente, las categorías son cada vez más concretas e incluyen menos elementos en su interior, mientras que si vamos ascendiendo dentro de esta organización vertical, el número de

---

achieved if categories map the perceived world structure as closely as possible. This condition can be achieved either by the mapping of categories to given attribute structures or by the definition or redefinition of attributes to render a given set of categories appropriately structured.”]

<sup>48</sup> *Ibid.*, pp. 28-29.

subcategorías y elementos que componen ese grupo será cada vez mayor y más inconcreto<sup>49</sup>. El proceso de categorización se caracteriza por el grado de especificidad y por el nivel de abstracción que implica introducir unos elementos dentro de una categoría. Ello genera una gradación que permite que unas categorías se puedan insertar dentro de otras. Por ejemplo, permitiría que, dentro de la categoría “ratón”, pudiese existir una subcategoría dedicada a los “ratones de ficción”.

En base a esta taxonomización de las categorías, Eleanor Rosch estableció tres grandes niveles diferentes: el superordinario, el básico y el subordinado. El nivel básico es el más rico a nivel cognitivo, mientras que el superordinario incluye demasiados elementos como para ser eficiente dentro de un contexto concreto. Por su parte, el subordinado se basa en la diferenciación de los atributos del nivel básico<sup>50</sup>. Por ello Rosch refiere que la mayor parte de nuestro conocimiento se organiza en torno al nivel básico de categorización. Los miembros de las categorías del nivel básico se identifican con elementos muy habituales, asociados o bien con imágenes o con palabras simples y globales (como “ratón”) por lo que requieren un esfuerzo de comprensión mínimo frente a una cantidad de información muy elevada<sup>51</sup>. Las condiciones que establece Rosch para distinguir si una categoría pertenece a este nivel básico de categorización son las siguientes:

“1) son usados, o se interactúa con ellos, mediante acciones motoras similares, 2) tienen formas percibidas similares y pueden convertirse en imagen, 3) tienen atributos significativos identificables por los seres humanos, 4) son categorizados por niños pequeños y, 5) tienen primacía lingüística (en varios sentidos)”<sup>52</sup>.

De este modo, este nivel básico de la categorización se desarrolla en una sincronía en la que la cognición y el entorno enactúan para generar un primer significado, que se irá complejizando a medida que las acciones se despliegan en el medio como consecuencia.

En cuanto a la dimensión horizontal, tiene que ver con la distribución de los elementos dentro de una categoría y las relaciones que establecen entre ellos. Por lo que, para hablar de esta dimensión horizontal, es necesario introducir la noción de prototipo, que es central para

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>50</sup> E. ROSCH; C. B. MERVIS; W. GRAY; D. JOHNSON; P. BOYES-BRAEM, «Basic objects in natural categories», *Cognitive Psychology*, vol. 8, 1976, p. 385.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 428.

<sup>52</sup> F. VARELA Y OTROS, *The Embodied Mind*, cit., p. 177. [“(1) are used, or interacted with, by similar motor actions, (2) have similar perceived shapes and can be imaged, (3) have identifiable humanly meaningful attributes, (4) are categorized by young children, and (5) have linguistic primacy (in several senses)”].

comprender el funcionamiento de las categorías corporizadas y su organización interna. Los estudios de Eleanor Rosch sobre la categorización, con la base experiencial que hemos descrito, muestran una perspectiva completamente distinta de la objetivista para dilucidar cómo podemos discernir los objetos que vemos en las imágenes y categorizarlos dentro de un esquema mental ya dado de antemano por la cultura que nos atraviesa en correlación con nuestra experiencia. Así, la noción de categorización de Rosch gira en torno a la idea de prototipo como pieza fundamental de este proceso.

El prototipo es el ejemplar de la categoría que mejor se adapta a ella, el elemento en torno al cual se articularán los demás según su mayor o menor proximidad a él. El prototipo define la categoría en sí, ya que los otros ejemplares deberán fijar sus diferencias y semejanzas con respecto a él. De esta manera, el prototipo se situaría en la cúspide de la jerarquía de una categoría en concreto y, a su alrededor, se estructurarían el resto de los miembros periféricos, ordenados de forma gradual<sup>53</sup>. Este prototipo es flexible, puede cambiar con el tiempo y tiene un carácter móvil, pudiendo dejar paso a otros elementos de la categoría que se ajusten mejor a lo que consideramos que idealmente satisface de forma más adecuada los requisitos de la categoría en cuestión. De este modo, tenemos una idea de lo que es un ratón en base a nuestras experiencias pasadas y a lo que en nuestra cultura y tiempo concretos entendemos como ratón (incluyendo los personajes de ficción), generando un prototipo en nuestra mente que se ajusta idealmente a todo lo que podríamos pedirle a un ratón para ser considerado como tal. Sin embargo, si nos fijamos en la historia de los ratones, no siempre han tenido la misma forma, comportamientos, representaciones en imagen, y consideración social para los seres humanos, sino que han variado con el tiempo. Y si recurrimos a otras culturas contemporáneas descubriremos que su prototipo de ratón es diferente al nuestro. En este tipo de divergencias de prototipos radica en gran medida la diferencia cultural. Por ello, a lo largo de nuestra vida podemos también variar los elementos que ocupan el lugar preeminente dentro de una categoría, sustituyéndolos por otros que consideramos más precisos en función del aprendizaje y de la experiencia acumulada. De este modo, las categorías, prototipos y sus límites son flexibles y variables.

“Debe hacerse hincapié en que las cuestiones sobre categorización que principalmente nos afectan tienen que ver con explicar las categorías que encontramos en una cultura y que el

---

<sup>53</sup> E. ROSCH, «Principles of categorization», cit., pp. 35-37.

lenguaje de esa cultura se codifica en un punto del tiempo particular. Cuando hablamos sobre la formación de categorías, queremos decir su formación en la cultura”<sup>54</sup>.

Por ello, la teoría de prototipos admite que las categorías son más complejas, que no se conforman en base a una característica básica que aglutina a todo el grupo, sino que se establecen gracias a la intersección de una o varias propiedades típicas. Una categoría que tenga, por ejemplo, cuatro características básicas, conformará un núcleo con los miembros que cumplan las cuatro, pero a su alrededor se articularán también los elementos que incumplan alguna o varias de esas características principales. Por otra parte, existe otro proceso de gradación que no tiene que ver con el número de atributos de la categoría que tenga un ejemplar, sino con su importancia, puesto que hay algunas características que se consideran más centrales que otras y más definitorias de la categoría<sup>55</sup>.

Además, la teoría de prototipos queda enriquecida por la noción de los parecidos de familia de Wittgenstein. En sus *Investigaciones filosóficas* este autor apoya la idea de que las categorías son difusas y contingentes en base a su idea de las semejanzas de familia<sup>56</sup>. Wittgenstein considera que los miembros de la categoría no tienen por qué tener entre ellos un atributo en común, sino que más bien se vinculan entre sí por medio de una semejanza en un sentido laxo, del mismo modo que, en una familia, puede haber ciertos parecidos entre sus integrantes, a pesar de que a veces éstos sean difusos, como sucede con parientes lejanos o entre primos. Esta relación de asociación no se establece únicamente entre el prototipo y todos los demás miembros de la categoría, sino que un ejemplar no relacionado de forma directa con el prototipo también puede pertenecer a la categoría debido a su “parecido de familia” con otro que no ocupa la posición central. Por ejemplo, Mickey y Minnie no son ratones prototípicos, pero reconocemos en ellos un lejano parecido con un ratón real en tanto que cumplen algunas de sus características definitorias, como la cola larga y las orejas grandes. De este modo, la categoría se enriquece con miembros inesperados que se integran en sus márgenes debido a que la acción sensoriomotora y la experiencia permiten cierta creatividad, ya que favorece que integremos ciertos elementos que, *a priori*, podrían pertenecer a otra categoría pero que guardan cierto parecido de familia con el prototipo.

---

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 27. [“It should be noted that the issues in categorization with which we are primarily concerned have to do with explaining the categories found in a culture and coded by the language of that culture at a particular point in time. When we speak of the formation of categories, we mean their formation in the culture.”]

<sup>55</sup> M. J. CUENCA; J. HILFERTY, *Introducción a la lingüística cognitiva*, cit., pp. 39-40.

<sup>56</sup> L. WITTGENSTEIN, *Philosophische Untersuchungen*, Blackwell Publishing Ltd., Oxford, 1953. Seguimos y citamos de la edición: L. WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, Gredos, Madrid, 2009, pp. 227-237.

Estos elementos ubicados en los márgenes, que están más alejados (como Mickey y Minnie), conforman una periferia borrosa, con límites difusos, y dan lugar a su vez a otras categorías relacionadas que tienen a otro prototipo distinto como eje central<sup>57</sup>. Por ejemplo, dentro de la categoría de “dibujo animado”, debido a su inmensa popularidad, los ratones de Disney podrían funcionar como perfectos prototipos. De esta forma es la idea de semejanza la que permite vincular a los miembros de una categoría entre sí, pero no se trata de una semejanza con un elemento real, sino más bien con un prototipo de carácter intelectual construido a raíz de la experiencia que no tiene por qué tener correspondencia con un objeto de la realidad, como en el caso de Mickey y Minnie como prototipos de “dibujo animado”. De este modo, también, podemos formarnos la categoría “centauro” sin que exista un centauro en la vida real y el prototipo puede quedar constituido por un relieve de un centauro del Partenón (Fig. 28), por la descripción que de ellos hace la literatura grecolatina o por unos dibujos animados o una película (Fig. 29). Es decir, siguiendo la idea de los parecidos de familia de Wittgenstein y utilizando nuestras experiencias previas con centauros configuramos su categoría, en la que ubicaremos sus respectivos elementos en base a la semejanza que tengan con el miembro principal, que incluso puede ser configurado por una imagen. Es el caso también de Mickey y Minnie, cuya única existencia se da en las imágenes.



Fig. 28. Lapita luchando con un centauro, metopa sur del Partenón, s. V a. C.

---

<sup>57</sup> M. J. CUENCA; J. HILFERTY, *Introducción a la lingüística cognitiva*, cit., p. 35.





Fig. 29. Centauros de la película "Fantasía 2000", Walt Disney Pictures, 1999.

Así, la noción de prototipo permite crear una serie de casos ideales que posibilitarán la evaluación de algunos elementos dentro de la categoría. Gran parte de nuestro pensamiento se constituye en base a unos efectos de prototipicidad que descienden en gradación constante hasta otros miembros de la misma<sup>58</sup>. Estos efectos consisten en la construcción de un ideal mental que va asociado con cada categoría tomando como referencia algún miembro de la categoría, más de uno o ninguno en especial. Esa noción mental, que puede venir configurada por un objeto real, una imagen o incluso una construcción proposicional, constituye el prototipo de la categoría en cuestión<sup>59</sup>. Este prototipo construido mediante la experiencia, pero sobre todo a través del concurso de la cultura, pertenece a lo que Lakoff y Johnson denominan “modelos cognitivos idealizados”, que son la base en torno a la cual se definen los prototipos. De esta manera, para estos autores, los efectos prototípicos surgen de una serie de interrelaciones entre la realidad y los modelos cognitivos idealizados. Como consecuencia, Lakoff y Johnson amplían la idea de prototipo incluyendo en esta noción también casos típicos, casos ideales, estereotipos sociales, ejemplos sobresalientes, puntos de referencia cognitivos, imágenes... Todo ello ayuda a conformar el prototipo en torno al cual organizar la realidad, basándonos en una construcción mental, en un modelo cognitivo idealizado que tiene consecuencias a la hora de actuar en el mundo y de generar significado en él.

Como he demostrado, en relación con las imágenes, que forman parte del entorno cultural del ser humano, los procesos de categorización funcionan igual que con otro objeto del mundo,

<sup>58</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., pp. 19-20.

<sup>59</sup> E. ROSCH, «Principles of categorization», cit., p. 15.



teniendo en cuenta que, además, para comprender y asimilar una imagen, previamente hemos sido sometidas y sometidos a un proceso de enculturación por el cual hemos aprendido a interpretarlas y a identificar algunos trazos con elementos del mundo real. De esta manera, para categorizar las distintas figuras que se muestran en la representación de una imagen y comprender después su sentido global, recurrimos a nuestras actitudes corporales y a la experiencia que tenemos de los objetos que contemplamos en la imagen, además de a la memoria, que nos posibilita poner en relación lo que vemos con experiencias previas. Así, como alegaba Lopes, los mismos recursos que empleamos a la hora de categorizar un elemento de la realidad nos sirven para incluir lo representado mediante imágenes dentro de la misma categoría que los objetos reales. De este modo, integramos en la categoría “ratón” desde el animal campestre que podemos encontrar en la naturaleza hasta Minnie y Mickey Mouse, pasando por una fotografía de un ratón de laboratorio. Esto es posible porque utilizamos, para categorizar los elementos que vemos en la representación de una imagen, los mismos recursos motores y perceptivos que empleamos para categorizar la realidad. Para ello utilizamos el mecanismo de la simulación corporizada (del que hablaré en el siguiente capítulo), que consiste en que, utilizando la facultad de la imaginación, realizamos mentalmente las mismas acciones que emprenderíamos en el mundo real ante ese mismo objeto.

Este primer nivel de categorización, por lo tanto, acontece cuando la persona que observa utiliza o ve el objeto en base a sus *affordances* u ofrecimientos, lo cual, en el caso de las imágenes, sucede cuando hacemos abstracción de la materialidad del artefacto visual y reconocemos los elementos o escenas representados en la superficie incluyéndolos dentro de una categoría que nos permita encontrarle un referente. Sin embargo, como vemos, sin la acción corporal y sin la simulación mental que se produce cuando contemplamos un objeto no sería posible esta categorización. Así, para organizar el nivel básico en el que se dan los prototipos de las diversas categorías es necesaria la experiencia corporal propiciada principalmente por el sistema sensoriomotor, pero también hay que tener en cuenta que los actos que realiza el individuo frente a un objeto del nivel básico son parte asimismo de las formas culturales en las que se sitúan tanto el objeto como la persona que lo observa<sup>60</sup>. De esta manera cultura y experiencia se implican en la simulación mental que nos permite enactuar de forma virtual con los elementos representados en una imagen y que posibilita que los reconozcamos integrándolos dentro de una categoría determinada en función de su parecido de familia con un prototipo. Sólo así dos figuras ficcionales sin existencia en el mundo real que forman parte de la cultura humana y que

---

<sup>60</sup> F. VARELA Y OTROS, *The Embodied Mind*, cit., p. 177.

se nos ha enseñado desde nuestra más tierna infancia que representan ratones pueden compartir la misma categoría que los ratones campestres, aunque quizá no al mismo nivel dentro de esa categoría.

De esta manera, dependiendo del prototipo que utilicemos, que puede ser real o no, idealizado o no, por parecido de familia ubicaremos dentro de la categoría “ratón” las distintas representaciones de ratones que nos encontremos. Podemos decir que en *Plane Crazy* los protagonistas son dos ratones y podemos inscribir esas figuras en esa categoría, a pesar de que su parecido con un ratón real puede ser extremadamente remoto o de que no ocuparán nunca un lugar central ni prototípico. Del mismo modo, podemos identificar otras representaciones animadas de ratones dentro de la misma categoría, a pesar de que se encuentren en los límites borrosos entre la categoría de dibujo animado, ratón y ser humano (porque en su mayoría se trata de representaciones antropomorfizadas en las que predominan más los rasgos humanos que los rasgos animales). Por ello, quizá Mickey y Minnie nunca podrán ser considerados un prototipo de la categoría “ratón” por sus elementos antropomórficos, por su ontología como seres de ficción y por no reflejar de manera muy fidedigna las características definitorias de los ratones reales. A pesar de todo ello, son miembros periféricos. Como vemos, dada esta idea de prototipo como elemento que mejor cumple las características generales de una categoría, de jerarquía entre elementos y de límites difusos entre categorías distintas, las imágenes y los objetos reales pueden compartir un mismo espacio dentro de las categorías, lo cual nos permite identificar, en base a los prototipos, los sujetos de la representación de una imagen con sus referentes, sean éstos reales o no.

## 4.6. Conclusiones

Como he ido mostrando a lo largo de este capítulo, en el mismo acto de percepción de un artefacto visual ya discernimos de forma automática su representación y captamos al instante su referente mediante el proceso de categorización. La categorización es un mecanismo mental que no se da *a posteriori*, tras la recepción de una imagen, sino que acontece en el mismo momento en el que percibimos un objeto o una representación concreta en un dispositivo visual. En el acto de percepción se pone en marcha todo el mecanismo de categorización que nos permite saber ante qué tipo de elemento nos encontramos. Por ello categorizamos el mundo y los referentes de las imágenes simplemente viéndolas y percibiéndolas de forma activa. Este sencillo gesto nos permite, de un simple vistazo, que las imágenes pasen a ser integrantes de

nuestro sistema cognitivo de manera natural, directa y no mediada, de tal modo que pueden formar parte de la misma categoría que elementos del mundo real o que otros entes de ficción.

Por ello las imágenes son portadoras de un conocimiento, en tanto que sus representaciones apelan directamente a nuestro sistema cognitivo y nos facilitan la transmisión de información cultural. Aunque este conocimiento sólo se refiera al mundo de manera tangencial, ya que su origen es siempre la acción de otra persona que apela a su imaginación, a su experiencia perceptiva o a un recuerdo. Por lo tanto, el conocimiento que aportan las imágenes está lastrado por la intersubjetividad y por un sistema de pensamiento cultural y social organizado previamente, lo cual no exime para que, bajo la mirada de un individuo observador que tenga un sistema cognitivo diferente con otros prototipos distintos, se puedan generar nuevos significados y categorizaciones que permitan el cambio cultural.

Sin embargo, estas categorizaciones se encuentran a su vez bajo el influjo de las emociones, fundamentales no sólo para la vida cotidiana de los seres humanos, sino también para entender los mecanismos de transmisión de información de las imágenes. Éstas se aprovechan de otra de las características de nuestra corporalidad, la posibilidad de sentir emociones que varían el funcionamiento de nuestro organismo y de nuestras percepciones, para generar significados. De este modo y con esta base emocional se da un proceso cognitivo que nos permite dar un paso más en la configuración de un sentido para las imágenes. Se trata del proceso de simulación, que nos capacita para manipular mentalmente un objeto representado en una imagen como si estuviésemos frente a él en el mundo real. Sobre este mecanismo y sobre el papel de las emociones en las imágenes hablaré en el siguiente capítulo.



## **5- Los mecanismos de la empatía y la simulación en la comprensión de las imágenes**

### **5.1. Introducción**

En el capítulo anterior he señalado que las imágenes pueden formar parte de la misma categoría que los objetos del mundo real y he mostrado cómo se introducen de lleno en nuestro sistema de pensamiento a través de este mecanismo. Las imágenes forman parte de nuestro mundo conceptual y, como tales, nos ofrecen una información cultural valiosa para la supervivencia en un entorno social dado. Pero nuestro sistema conceptual no se conforma de una manera aséptica, sino que está impregnado de nuestra historia personal, que es una historia emocional. Las imágenes, del mismo modo que los elementos del entorno que nos rodea nos despiertan una serie de actitudes y comportamientos que tienen que ver con las emociones. Este tono emocional individual influirá en el significado que una persona observadora le atribuye a una representación, pero también posibilitará el desarrollo de otros recursos que nos permitirán relacionarnos con las imágenes a nivel cognitivo, como la empatía y, sobre todo, la simulación.

Considero que la empatía, tal y como la entienden Edith Stein, los principales representantes del enactivismo, o David Freedberg y Vittorio Gallese, es fundamental para las imágenes en dos sentidos distintos. En primer lugar, conforma el sustrato de la intersubjetividad necesaria para poder generar un artefacto visual con sentido; es decir, gracias a la empatía podemos comprender que hay otros seres humanos en el mundo cuyo comportamiento y acciones tienen un significado comunicable y compartible entre miembros de la especie, siendo las imágenes un vehículo de transmisión muy eficaz entre individuos. Pero, por otra parte, podemos sentir empatía con una imagen, especialmente con las representaciones que aluden a la corporalidad o al rostro humano, de tal manera que, del mismo modo que hacemos con las personas de carne y hueso, podemos comprender y leer emociones e intenciones en algunas representaciones inspiradas en la anatomía humana, por más esquemáticas que éstas sean. De esta manera, siguiendo a las y los autores antes mencionados y sin ánimo de profundizar en una teoría de la

empatía, lo cual excede el propósito de esta tesis, trataré de definir un marco en el que se integra y gracias al cual puede darse el mecanismo de la simulación corporizada.

La simulación corporizada es la capacidad que tenemos para imaginar que manipulamos un objeto representado en imagen como si fuese real, o del comportamiento que desarrollamos en tanto que individuos espectadores ante una imagen, muy similar al que tendríamos frente a una situación parecida en nuestra vida cotidiana. Además de que la simulación es uno de los principales mecanismos de conceptualización de los que disponemos, es también lo que explica que emprendamos determinadas acciones frente a una imagen o que éstas nos lleven a enactuar ciertos comportamientos en el mundo real. Para tratar estas complejas cuestiones, comenzaré analizando un tipo de imagen convencional que usamos para comunicarnos en nuestro día a día y que toca de lleno la cuestión de las emociones, la empatía y la simulación: los emoticonos.

## 5.2. La importancia de las emociones para la construcción del significado en las imágenes

Se desconoce a ciencia cierta la autoría del popular icono de un rostro esquemático con fondo amarillo, dos círculos por ojos y una línea curva a modo de sonrisa que conocemos bajo el nombre de Smiley (Fig. 30). Parece ser que pudo surgir en torno a los años sesenta por acción de una emisora de radio de Nueva York, que lo estampó en unas camisetas que regalaba como premio en un concurso radiofónico. En las décadas siguientes, el carismático Smiley fue utilizado por todo tipo de campañas de marketing y, de ahí, pasó a ser un producto en sí mismo, viralizándose y apareciendo en toda suerte de objetos: chapas, tazas, pósteres... Bandas de música como Nirvana lo resignificaron variando su sempiterna sonrisa para mostrarla torcida y con la lengua fuera, cambiaron sus círculos oculares por equis e invirtieron sus colores dejando el fondo negro y los trazos en amarillo. Con ello le daban la vuelta a la positividad del símbolo para adaptarlo a los valores melancólicos de la música *grunge*. Y de ahí, mediante un salto al mundo digital, el Smiley se convirtió en la base de nuestros actuales emoticonos, capaces de representar un amplio abanico de emociones humanas con un simple círculo amarillo en el que, de manera esquemática pero eficaz, se muestran actitudes que tienen que ver con sentimientos muy variados. Estos emoticonos, a día de hoy, ayudan a modular el discurso escrito en redes sociales, chats, emails... añadiendo entonaciones y mostrando tonos emocionales allá donde una frase puede ser ambigua según la predisposición emocional de la persona emisora o receptora, o donde sólo caben onomatopeyas como las que representan la risa o la sorpresa.



*Fig. 30. Icono de Smiley.*

Pocas imágenes han mostrado semejante eficacia a la hora de trasladar emociones, comprensibles a nivel universal, ya que utilizan para ello una esquematización de los rictus de la boca y de los ojos, facciones del rostro que son depositarias en gran medida de nuestras emociones y que podemos leer con relativa facilidad en las caras de otros seres humanos a través de la empatía. Sin embargo, la imagen del rostro sonriente compuesta por dos puntos y una línea curva no es algo que se haya inventado en el siglo XX. Se considera que la primera vez que aparecen estos trazos sobre un soporte en la historia, según los hallazgos actuales, es en una vasija de hace 3700 años hallada en Turquía y perteneciente a la cultura hitita (Fig. 31). Si quería representar o no una cara sonriente es, obviamente, un misterio, aunque tiene amplias posibilidades al tratarse de un concepto universal nacido de una de las experiencias corporales más básicas: lo que le sucede a nuestro cuerpo y, en concreto, a nuestro rostro, cuando estamos alegres. Por ello, y a pesar de la distancia temporal que separa esta vasija hitita de nuestros emoticonos actuales, es una imagen que ha acompañado a la humanidad desde tiempos inmemoriales y que se ha vuelto fundamental en nuestros días para transmitir emociones en el mundo hiperconectado de Internet. Además, nos introduce en la cuestión de cómo las imágenes pueden transmitir y ser depositarias de estados de ánimo, cómo en la interpretación de una imagen por parte de una persona observadora son fundamentales factores como su personalidad, sus sentimientos y sus emociones, y cómo también eso contribuye a forjar el significado intersubjetivo que le damos a una imagen.



*Fig. 31. Vasija hallada en la antigua ciudad de Karkamış, Museo Arqueológico de Gaziantep, 3700BP.*

Como ya hemos señalado previamente, nos encontramos inmersos e inmersas en una encrucijada en la que se cruza la corporalidad humana, el mundo físico, nuestros pensamientos, nuestras experiencias, la historia y la cultura. Todo ello da lugar a nuestra experiencia significativa y al razonamiento que llevamos a cabo de una manera corporizada en nuestra interacción con el entorno. Por ello nuestra identidad no sólo incumbe a nuestra psicología, sino que se adentra en el mundo y nos desborda. Como afirma Mark Johnson: “es la identidad de tú-en-tu-mundo. Las cosas que experimentas moldean la materia y la forma de tu autocomprensión”<sup>1</sup>. Pero esta reflexión no conduce al solipsismo, ya que, en la medida en que existen otras personas en el mundo con un cuerpo similar y con unas experiencias semejantes, podemos compartir nuestros pensamientos de manera intersubjetiva. Merleau-Ponty alegaba al respecto:

“En cuanto habito un ‘mundo físico’, en el que se encuentran ‘estímulos’ constantes y unas situaciones típicas –y no solamente el mundo histórico en el que las situaciones no son nunca comparables–, mi vida comporta unos ritmos que no tienen su razón en lo que he optado por ser, sino que tienen su condición en el medio banal que me rodea. Así aparece, alrededor de nuestra existencia personal, un margen de existencia casi impersonal que, por así decir, se da por

---

<sup>1</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 223. [“It is the identity of you-in-your-world. The things you experience shape the matter and form of your self-understanding”.]



sentado, y al que confío el cuidado de mantenerme en vida –alrededor del mundo humano que cada uno de nosotros se ha hecho–”<sup>2</sup>.

Por ello, una persona se construye en función de su entorno, dado que las circunstancias vividas y experimentadas en ese medio le conducen a desarrollar una serie de respuestas emocionales ante los sucesos de la vida. Y las emociones tienen una historia. Este individuo que contempla las imágenes y que habita un mundo, por lo tanto, es histórico en dos sentidos diferentes. En primer lugar, es histórico en tanto que temporal, dado que tiene un pasado, un presente y un futuro. Al interactuar con el medio y sus imágenes nos encontramos con que las decisiones y pensamientos que tenemos sobre ello aluden al pasado del individuo, pero también a su futuro, a sus expectativas y objetivos. Aunque, según Merleau-Ponty, en este tipo de temporalidad se inmiscuye la historia en el sentido de relato autonarrado, puesto que tendemos a dar al pasado, muchas veces azaroso, una teleología que desemboca en el momento presente, marcando un camino que no siempre ha estado definido<sup>3</sup>. Pero, del mismo modo que el individuo es temporal, sus experiencias también lo son. Cuando actuamos, uniendo las esferas tradicionalmente separadas de mente y cuerpo, naturaleza y cultura, lo hacemos dentro de una estructura temporal que marca nuestra experiencia. Incluso historizamos los pasados y experiencias anteriores a la nuestra, todo aquello que heredamos de nuestras y nuestros antepasados y que configura nuestro mundo cultural actual<sup>4</sup>. Esa historia forma también parte de nuestra historia.

He aquí el segundo sentido en el que el individuo observador es histórico: frente a situaciones típicas de la vida cotidiana, genera acciones típicas, aprendidas del pasado colectivo que viene dado en nuestro entorno en el momento de nuestro nacimiento. Esta historicidad no es sólo la del individuo, sino que lo trasciende y afecta a un nutrido grupo de personas que se estructuran en torno a una comunidad. Según Merleau-Ponty:

“Estas estereotipias, por otra parte, no son una fatalidad, y tal como el vestido, la compostura, el amor, transfiguran las necesidades biológicas en cuya ocasión nacieron, asimismo, al interior del mundo cultural, el *a priori* histórico no es constante más que para una fase dada y a condición de que el equilibrio de las fuerzas deje subsistir las mismas formas. Así la historia no es ni una novedad perpetua, ni una repetición perpetua, sino el movimiento único que crea formas estables y las rompe”<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 102.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 358.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 103.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 106.

Sin embargo, en este apartado dejaremos de lado el sentido histórico generacional de los individuos del mundo, del que ya he hablado en el capítulo tres, y nos centraremos en cómo se conforma su ontogenia, es decir, su tiempo personal, para lo cual es imprescindible remitir a las emociones, la base de la personalidad del individuo.

La experiencia emocional es propia de cada persona y tan básica como la experiencia sensoriomotora. Nuestras emociones dialogan con otro tipo de experiencias, como las perceptivas, por lo que se pueden conceptualizar en base a otras experiencias y relacionarlas con estados físicos<sup>6</sup>. De este modo, las emociones son tan inevitables como cruciales para la experiencia, que puede modificarse por completo dependiendo del estado de ánimo del individuo en cuestión. Podemos decir que las emociones son un fenómeno, un evento, que le acontece a la mente corporizada, es decir, a la totalidad del organismo, en tanto que son capaces de coordinar diversas partes del cuerpo y movilizarlas bajo un mismo criterio de actuación. Así, en el desarrollo de las emociones se coordinan sistemas tan dispares como el nervioso, el sensoriomotor, el endocrino, e implica a diversas zonas del cerebro de forma simultánea, pero también afecta al comportamiento, a la atención, a la evaluación de una situación...<sup>7</sup> Así, las emociones se convierten en fenómenos imprescindibles para todos los eventos que afectan al organismo, tanto los internos como los externos, y en inevitables a la hora de comprender y construir significados en torno a una imagen, como demuestra magistralmente el Smiley, imagen de fuerte connotación emocional<sup>8</sup>.

Debido a la variedad de respuestas que generan las emociones, desde algunas ramas de la ciencia y de la filosofía proponen no hablar de la emoción en singular, puesto que no pueden englobarse en el mismo saco sensaciones tan distintas como la ira, el miedo, la felicidad o la calma. Alegan que no existe una categoría que pueda aplicarse a todas, por lo que proponen referirse a ellas en plural. Pero en lo que divergen tanto estos posicionamientos científicos como filosóficos es en el modo como se relacionan las emociones con el cuerpo y con la mente. La visión objetivista de la metáfora computacional (el cuerpo como *hardware* y la mente como *software*) plantea que el significado se basa en la razón y no en las emociones, por lo que relegan a un segundo plano los sentimientos en la creencia de que no cumplen ningún tipo de papel en

---

<sup>6</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., p. 58.

<sup>7</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 363.

<sup>8</sup> Un trabajo pionero en el campo del estudio de las emociones y las imágenes ha sido: D. FREEDBERG, «Empathy, Motion and Emotion», en K. Herding, A. Krause Wahl (eds.) *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen: Emotionen in Nahtsicht*, Driesen, Berlín, 2007. A estos trabajos iniciales se sumarán los aportes del neurocientífico Vittorio Gallese, que comentaré más adelante.

los procesos cognitivos, perpetuando este planteamiento en las teorías analíticas. Una figura como un emoticono o un Smiley es incomprensible desde el punto de vista objetivista, ya que busca, de forma empática, transmitir una emoción determinada, siendo ése su principal cometido y su significado más básico y elemental. Por ello, no se puede desligar un Smiley del factor emocional para su comprensión. Como consecuencia, las nuevas corrientes de las neurociencias vuelven a reintegrar las emociones en los procesos cognitivos y en la búsqueda de significados<sup>9</sup>.

Uno de los principales representantes de esta reivindicación de las emociones como parte de la cognición humana es el neurocientífico Antonio Damasio. Según su definición, “las emociones proveen de medios naturales al cerebro y la mente para evaluar el ambiente dentro y alrededor del organismo, y responder de acuerdo y adaptativamente”<sup>10</sup>. De acuerdo con su teoría, las emociones surgen evolutivamente para preservar la integridad y el bienestar del organismo, generando respuestas corpóreas y mentales automáticas a las interacciones cambiantes con el medio. De esta manera se evitan situaciones perjudiciales para el animal y le empujan a buscar circunstancias que sean más satisfactorias o que propicien su bienestar. Desde la postura que estoy siguiendo, el enactivismo coincide en este punto con la teoría de Damasio, aunque propone que los procesos de la mente corporizada se encuentran inmersos en una causalidad circular en la que se desenvuelven la percepción, la acción y los procesos sensomotores. Las emociones no tienen un sentido lineal, de respuesta a un estímulo, sino que tienen una dinámica circular según la cual dirigen una percepción, guían una acción y cambian en la medida en que las percepciones y las acciones varían. Así, las emociones son aspectos dependientes de la acción intencional<sup>11</sup>. De este modo, para Merleau-Ponty “el sujeto perceptor deja de ser un sujeto pensante ‘acósmico’ y la acción, el sentimiento, la voluntad, siguen por explorar unas maneras originales de plantear un objeto, porque ‘un objeto se revela atractivo o repelente, antes de revelarse negro o azul, circular o cuadrado’”<sup>12</sup>. Del mismo modo, en una conversación con una persona desconocida en una red social, será mejor recibida una frase con un emoticono sonriente que con un emoticono que muestre enfado o ira. Normalmente tendemos a buscar

---

<sup>9</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 20.

<sup>10</sup> A. DAMASIO, *Looking for Spinoza: Joy, Sorrow, and the Feeling Brain*, Harcourt, Orlando, 2003, p. 54. [“Emotions provide a natural means for the brain and mind to evaluate the environment within and around the organism, and respond accordingly and adaptively.”]

<sup>11</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., pp. 365-366.

<sup>12</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 46.

las emociones positivas y a huir de los estados de ánimo negativos. Retornando a Damasio, éste ubica las emociones a un nivel corporal:

“son primero y por encima de todo sobre el cuerpo, nos ofrecen la cognición de nuestro estado visceral y musculoesquelético tal y como es afectado por mecanismos preorganizados y por las estructuras cognitivas que se han desarrollado bajo su influencia. Los sentimientos nos permiten pensar sobre el cuerpo, atentamente, mientras dura un estado emocional, o débilmente, mientras es un estado de fondo [...]. Los sentimientos nos ofrecen un vistazo sobre lo que pasa en nuestra carne, como una imagen momentánea de esa carne que se yuxtapone a las imágenes de otros objetos y situaciones; y haciendo eso, los sentimientos modifican nuestra noción comprensiva de esos otros objetos y situaciones”<sup>13</sup>.

Pero las emociones también se hayan inmersas en el flujo de la consciencia, modificando todos los procesos, percepciones, acciones y comportamientos en base a estos eventos globales que afectan al organismo. Al estar imbricados en la corriente de la consciencia, participan de forma muy activa en su flujo temporal modificando las experiencias pasadas, presentes y futuras. Este proceso está motivacionalmente estructurado y el modo como respondemos emocionalmente marca las acciones que emprendemos y las percepciones del mundo en un momento dado<sup>14</sup>. Si nos domina la emoción de la ira, una misma situación será percibida de un modo distinto a si nos domina la alegría. Por ello, un emoticono sonriente puede ser malinterpretado como un acto de ironía en una conversación en la que predomina un tono hostil, ya que el estado emocional desde el que contemplamos el Smiley es precisamente el contrario. Y, del mismo modo, una acción futura será diferente si la emoción primordial es la tristeza o el miedo. Por ello las emociones entroncan con la temporalidad del individuo, dado que funcionan como parámetros de control para el organismo vivo que inducen a bifurcaciones desde un momento presente hasta el siguiente<sup>15</sup>. Debido a que las emociones impregnan todos los procesos de la mente corporizada, Walter Freeman considera que la acción también queda marcada por las distintas emociones que afectan al organismo:

---

<sup>13</sup> A. DAMASIO, *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*, G. P. Putnam's Sons, Nueva York, 1994, p. 159. [“are first and foremost about the body, [...] they offer us the cognition of our visceral and musculoskeletal state as it becomes affected by preorganized mechanisms and by the cognitive structures we have developed under their influence. Feelings let us mind the body, attentively, as during an emotional state, or faintly, as during a background state [...]. Feelings offer us a glimpse of what goes on in our flesh, as a momentary image of that flesh is juxtaposed to the images of other objects and situations; in so doing, feelings modify our comprehensive notion of those other objects and situations.”]

<sup>14</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 362.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 375.

“Una manera de crear sentido a partir de la emoción es identificarla con la intención de actuar en el futuro cercano, y después anotar niveles crecientes de complejidad en la contextualización. De forma más básica, la emoción es un movimiento exterior. Es el ‘prolongarse hacia’ de la intencionalidad, que se aprecia en los animales primitivos preparándose para atacar para obtener comida, territorio o recursos para reproducirse, para encontrar refugio o escapar amenazando daño... La característica clave es que la acción brota desde dentro del organismo. No es un reflejo. Se dirige hacia algún estado futuro, que está determinado por el organismo en conjunción con sus percepciones y de su condición evolutiva y su historia”<sup>16</sup>.

De esta manera, la emoción es el estado de base que afecta a la percepción, reflexión y acción en las imágenes por parte del individuo a través de su cuerpo, de su consciencia y de su relación con el medio. Y también las emociones se moldean en base a las experiencias pasadas y a las expectativas futuras, generando lo que denominamos estados de ánimo e incluso la personalidad.

Existen diversos factores que influyen en las emociones, en su origen, desarrollo y evolución dentro de un organismo. Algunos de los más importantes han sido analizados por los estudios en torno a las emociones de Douglas Watt<sup>17</sup> y de Francisco Varela y Natalie Depraz<sup>18</sup>. Para poder explicar el surgimiento de una emoción, debemos tener en cuenta los elementos causantes, el comportamiento corporal y las acciones a las que dan lugar. De este modo, una emoción surge debido a un evento o disparador que se puede encontrar tanto en el ambiente como en el propio cuerpo y que desencadena una nueva emoción. Y las imágenes son perfectos disparadores de todo tipo de emociones. El Smiley, como artefacto visual, tiene el objetivo de generar una sonrisa o emoción de alegría en la persona que lo observa, aunque también hay que tener en cuenta que la situación o hecho que da lugar a la emoción no tiene siquiera que tener un carácter real, sino que puede surgir a raíz de un recuerdo o fantasía. Puedo recordar la imagen de un

---

<sup>16</sup> W. FREEMAN, «Emotion is essential to all intentional behaviors», en Marc Lewis, Isabela Granic (eds.) *Emotion, Development, and Self-Organization: Dynamic systems approaches to Emotional Development*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000, p. 214. [“A way of making sense of emotion is to identify it with the intention to act in the near future, and then to note increasing levels of the complexity of contextualization. Most basically, emotion is outward movement. It is the ‘stretching forth’ of intentionality, which is seen in primitive animals preparing to attack in order to gain food, territory, or resources to reproduce, to find shelter or to escape impending harm... The key characteristic is that action wells up from within the organism. It is not a reflex. It is directed toward some future state, which is being determined by the organism in conjunction with its perceptions of its evolving condition and its history”.]

<sup>17</sup> D. WATT, “Affective Neuroscience and Extended Reticular Thalamic Activating System (ERTAS) Theories of Consciousness”, en Alfred Kaszniak (ed.) *Emotions, Qualia and Consciousness*, World Scientific, Singapur, Nueva Jersey, Londres, Hong Kong, 2001.

<sup>18</sup> F. VARELA; N. DEPRAZ, «At the source of time: valence and the constitutional dynamics of affect», en Giovanna Colombetti, Evan Thompson (eds.) *Emotion experience*, Imprint Academic, Thorverton, 2005.

Smiley que vi en el pasado y hacer que me invada una emoción de felicidad. En todo caso, es en la percepción consciente donde se da ese hecho inaugural. Automáticamente emerge un pico afectivo que sirve como primer baremo evaluativo de la nueva situación, aunque no tiene por qué tratarse de una evaluación certera y veraz. Puede tener un carácter realista, estar distorsionada, ser vaga o detallada... En todo caso, esta primera evaluación suele tener un carácter prerreflexivo.

Tras el pico afectivo, surge un tono emocional, un estado variable entre los polos “agradable” y “desagradable”, que deriva en una corporización motora. Por ejemplo, al contemplar un Smiley de manera inesperada, se puede producir un pico afectivo que desemboque en un tono emocional agradable y que genere automáticamente que esboce una sonrisa. Es decir, los gestos del cuerpo o del rostro se coordinan con esa emoción y actúan en consecuencia, derivando en acciones acordes con el tono emocional; por ejemplo, acciones de huida o evasión ante el miedo o el asco, acciones encaminadas a apoderarse del objeto en el caso del gusto o la atracción... Todo ello deriva finalmente en una corporización interoceptiva o visceral, causante de los cambios fisiológicos de los sistemas inmune, cardiopulmonar o endocrino, entre muchos otros.

Este tipo de factores acontecen a un nivel micro, desarrollando emociones que afectan momentáneamente al organismo y que no tienen una duración prolongada en el tiempo, sino que van dejando paso a otras. Estas emociones sirven para regular la autoorganización del sistema dinámico, idea en la que coincidía, con otra terminología, Edmund Husserl. Para Husserl, la experiencia estaba sometida a estas “fuerzas afectivas” constantes, capaces de transformar la experiencia de forma rápida y dinámica y de implicar a todo el organismo. Las emociones también, según el mismo filósofo, sirven para dar mayor vivacidad a una experiencia y que ésta pueda regularse según un grado emocional que marca su intensidad y la califica dentro de una escala de afectos<sup>19</sup>. Así, podemos sentir desde pasividad hacia una experiencia hasta receptividad hacia la misma en función de las emociones que la acompañen. Todo ello tiene como resultado tanto el tipo de percepción como el tipo de acción que motivan estas emociones, teniendo una importancia crucial a la hora de marcar la pauta de nuestro comportamiento y del significado que le otorgamos a los hechos, objetos e imágenes del mundo, ya que moldean nuestra interrelación con ellos.

---

<sup>19</sup> E. HUSSERL, *Analyses concerning passive and active synthesis. Lectures on transcendental logic*, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, 2001, pp. 214-221. La edición que seguimos recoge las conferencias ofrecidas por Husserl entre 1920 y 1926, recopiladas bajo el título de *Analysen zur passiven Synthesis*.

Hasta ahora hemos considerado las emociones a una escala micro, como los baremos de control que están perpetuamente modificando y regulando nuestra lógica circular de percepción, consciencia y acción. Sin embargo, existen también algunos patrones emocionales de mayor duración que se suelen denominar estados anímicos. Según Marc Lewis los estados anímicos consisten en una continuidad emocional con unos patrones de evaluación que se prolongan en el tiempo. Un estado anímico es capaz de modificar todo el sistema cognitivo emocional, de tal manera que afecta de forma más constante a nuestra percepción del mundo. Los estados de ánimo basculan las emociones hacia ciertos polos tractores o evitan algunos tipos de emociones concretas. Lewis lo explica de este modo:

“los estados de ánimo negativos pueden surgir a través del arrastre de una tendencia interpretativa con un estrecho rango de estados emocionales. Este arrastre puede evolucionar a través de las situaciones desde el acoplamiento de componentes en IEs [interpretaciones emocionales] recurrentes, aumentando las cooperaciones que favorecen unas emociones e interpretaciones particulares”<sup>20</sup>.

Así, según el mismo autor, los estados de ánimo tienen una orientación intencional e implican una dirección hacia unos objetivos concretos. De hecho, todas nuestras acciones y percepciones están sometidas a un estado de ánimo y modificadas por él, puesto que actúa como fondo emocional sobre el que se dan todas las interpretaciones, percepciones y acciones que realizamos<sup>21</sup>. Por ejemplo, la contemplación de un Smiley en una persona con un estado emocional triste, melancólico o depresivo, que son estados más duraderos que una emoción puntual, tendrá unas connotaciones distintas a las de un individuo que suele tener un estado emocional feliz. En un caso puede generar rechazo o aumentar la tristeza y, en el otro, puede desembocar en emociones muy positivas de risa o alegría.

Sin embargo, según Lewis, todavía queda un nivel macro de las emociones, al que solemos referirnos bajo el nombre de personalidad. La personalidad surge a raíz de la formación de hábitos emocionales de interpretación que tienen una duración que a veces ocupa toda la vida del organismo o largos períodos de tiempo. Debido a la causalidad circular que afecta a las emociones, la personalidad tanto favorece como constriñe los estados de ánimo y las

---

<sup>20</sup> M. LEWIS, «Emotional self-Organization at three time scales», en Marc Lewis, Isabela Granic (eds.) *Emotion, Development, and Self-Organization: Dynamic systems Approaches to Emotional Development*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000, p. 48. [“negative moods may arise through the entrainment of an interpretive bias with a narrow range of emotional states. This entrainment may evolve over occasions from the coupling of components in recurrent IEs [emotional interpretations], augmenting cooperativities that favor particular emotions and interpretations.”]

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 49.

interpretaciones emocionales. Asimismo, genera lo que habitualmente conocemos como el yo o el ego personal, que se configura en base a patrones de larga duración de emociones usuales vinculadas a las evaluaciones más frecuentes, lo cual genera una serie de estados de ánimo frecuentes como respuesta a ciertas situaciones<sup>22</sup>. Por ello, podemos decir que hay personas que tienen un carácter alegre, melancólico, iracundo o miedoso. Son este tipo de hábitos emocionales los que generan una respuesta automática estereotipada ante las situaciones del mundo, de tal manera que generalmente reaccionan bajo esos parámetros emocionales ante una variedad amplia de eventos, objetos e imágenes.

Así, a la hora de relacionarnos con el entorno, lo hacemos con un conglomerado de emociones, estados de ánimo y con una personalidad que configura cómo vemos las cosas, en este caso una imagen tan elemental como el Smiley. Por ello, cuando contemplamos cualquier imagen, tanto en nuestra percepción, como en los significados que le otorgamos, como incluso en las acciones que realizamos ante ella, debemos tener en cuenta el poso emocional del que dispone la persona observadora en cada momento. Como consecuencia, el significado que se genera en nuestra interrelación con las imágenes es plenamente subjetivo y variará en función de la emoción del individuo, de su estado emocional e incluso de su personalidad, pudiendo adquirir una misma imagen distintos matices incluso en períodos vitales diferentes de una misma persona.

Como ya he comentado, las emociones juegan un papel fundamental en el mantenimiento de un organismo y en su bienestar, por lo que funcionan como un baremo del estado global del individuo en relación con el mundo. Este planteamiento considera que las emociones son directamente significativas, puesto que están en la base de toda experiencia y, por lo tanto, en la raíz de la creación de significado como una de las más relevantes fuentes de interacción con el mundo. Mark Johnson lo explica de este modo:

“Los patrones de respuesta emocionales son, literalmente, cambios en nuestro estado corporal en respuesta a cambios previos en nuestro estado corporal causados por nuestras interacciones con el ambiente, y normalmente preceden a cualquier pensamiento reflexivo o conceptualización”<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, pp. 54-57.

<sup>23</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought, cit.*, p. 21. [“Emotional response patterns are, literally, changes in our body state in response to previous changes in our body state caused by our interactions with our environment, and they usually precede any reflective thinking or conceptualization”].



Aunque la idea de que las emociones conforman la base del pensamiento se encontraba ya presente en la filosofía de William James, afirmando que las relaciones lógicas se sienten tanto como se piensan<sup>24</sup>, esta premisa pragmatista ha sido retomada recientemente, como acabo de señalar, por otros autores como Damasio, que ha mostrado la importancia de las emociones tanto para nuestros pensamientos como para nuestros actos, especialmente para nuestro razonamiento social<sup>25</sup>.

La cognición, por lo tanto, incluye procesos como la percepción, la atención, la memoria, la planificación, la evaluación, la reflexión, la toma de decisiones... que llevan a evaluar el significado de una situación concreta en base a las emociones. A su vez, las emociones implican un gran número de elementos, como la expresión corporal, la acción, la orientación de la atención, la alerta, los sentimientos afectivos<sup>26</sup>... por lo que la cognición no es algo que se da en el cerebro o en la mente. Esta implicación de toda la mente corporizada en este proceso de interpretación emocional es resumido por Walter Freeman con estas palabras:

“Considerando la velocidad con la que un estado emocional puede emerger –como un arrebató de ira, un miedo que actúa como un cuchillo, un aumento de la pena o los celos– ya sea el disparador ver a un rival, el recuerdo de una cita perdida, el olor del humo, o el vergonzoso crujir de tripas de uno en la hora del té, la ocasión se entiende mejor como una transición de estado global de primer orden que implica a todas las partes del cerebro y del cuerpo actuando en concierto”<sup>27</sup>.

El lugar de la cognición es entonces el cuerpo completo, la mente corporizada y sus componentes, que se encuentran inmersos en una lógica circular y recíproca que convierte el proceso cognitivo en relación con las imágenes en un proceso dinámico en el que influyen gran cantidad de factores.

Así, cognición y emoción son dos elementos que van unidos al menos en dos sentidos distintos. Por una parte, Lewis apunta a que hay una superposición anatómica entre los dos sistemas neurales implicados en la cognición y en la emoción, que funcionan entre ellos según una causalidad circular y recíproca. Por la otra, los estados emergentes globales gracias a los cuales

---

<sup>24</sup> W. JAMES, *Principios de psicología*, Fondo de Cultura Económica, México, 1989.

<sup>25</sup> A. DAMASIO, *Looking for Spinoza: Joy, Sorrow, and the Feeling Brain*, cit.

<sup>26</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 371.

<sup>27</sup> W. FREEMAN, «Emotion is essential to all intentional behaviors», cit., p. 224. [“Considering the rapidity with which an emotional state can emerge -such as a flash of anger, a knife-like fear, a surge of pity or jealousy- whether the trigger is the sight of a rival, the recollection of a missed appointment, an odor of smoke, or the embarrassing rumble of one’s bowel at tea, the occasion is best understood as a global first-order state transition involving all parts of the brain and body acting in concert”.]

surgen estas interacciones implican tanto emociones como evaluaciones que se modifican entre sí. Estos solapamientos provocan que los fenómenos cognitivos vayan muy asociados a los emocionales. Según este mismo autor, la autoorganización emocional se apoya en el surgimiento de una interpretación emocional, que acontece cuando se produce una evaluación de un evento o imagen que nos lleva a tratar de dar un sentido a una situación o estado emocional concreto. Esta interpretación emocional sobre una situación o un artefacto visual dado nos ofrece una coherencia entre emoción y cognición en base a la cual creamos un tono emocional, una evaluación y un plan de acción que afecta de forma global a todo el organismo<sup>28</sup>. De este modo, las interpretaciones emocionales, retomando el modelo de las emociones de Lewis que he descrito anteriormente, comienzan como una fluctuación en la corriente de la acción intencional que se produce por una perturbación o cambio que puede obedecer tanto a factores internos como externos, constituyendo un disparador para la emoción. Esto genera un cambio emocional global en el organismo que desemboca en una nueva situación con unos parámetros de actuación y percepción distintos que liderará la interpretación emocional. Este cambio emocional deriva en una primera fase rápida de amplificación de la emoción seguida de otra fase de estabilización. Es en esta fase de estabilización donde radica la precondition para el aprendizaje y la consolidación a largo plazo de los patrones emocionales de conducta. Por lo tanto, según Lewis, el aprendizaje consiste básicamente en recordar los patrones emocionales surgidos ante una situación concreta para aplicarlos a situaciones futuras<sup>29</sup>. Si la primera vez que vimos un Smiley nos indujo a la sonrisa, la próxima que lo veamos sabemos que debemos reaccionar de manera positiva ante él. Ha habido un aprendizaje emocional con respecto a esta imagen que nos permitirá actuar del mismo modo frente a ella cada vez que la veamos. Como resultado, la emoción está en la base de la cognición, ya que es capaz de modelar y cambiar nuestras percepciones sobre el mundo, nuestras creencias sobre él y, sobre todo, las acciones que emprendemos. Especialmente relevantes en este sentido son las emociones de la simpatía y la empatía, ya que permiten una intersubjetividad fundamental para la socialización y para la construcción del conocimiento compartido que denominamos cultura. Por ello, debemos tener siempre en cuenta los factores emocionales cuando nos enfrentamos a una imagen de nuestro nicho significativo intersubjetivo.

---

<sup>28</sup> M. LEWIS, «Bridging emotion theory and neurobiology through dynamic systems modeling», *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 28, 2005.

<sup>29</sup> *Ibid.*

### 5.3. La empatía con las imágenes

La empatía es una experiencia con múltiples facetas que se da en la correlación involuntaria entre dos cuerpos<sup>30</sup>. Generalmente esta empatía se desarrolla entre dos cuerpos semejantes; en nuestro caso, entre los cuerpos vivos que reconocemos como humanos, pero este proceso se puede dar también entre especies, reconociendo a otros organismos con distinto cuerpo como entes vivos con algunas capacidades similares a las nuestras<sup>31</sup>. Sin embargo, como muestra de manera evidente el caso del Smiley, podemos sentir cierta empatía con la representación de algunos cuerpos en las imágenes, aunque se trate de rostros esquemáticos elaborados a partir de dos puntos y una línea curva. La empatía, así, es una forma de intencionalidad dirigida hacia la experiencia de la otra persona que se manifiesta también a través de las imágenes. Edith Stein, la autora que seguiré para esta cuestión, la define como la experiencia de sentir que está dirigida por una experiencia que no es propia, pero que se da en la experiencia propia de la presencia de otro cuerpo expresivo<sup>32</sup>. Esta definición tiene algunas consecuencias importantes. La primera es que la empatía se basa en el proceso de percepción, pero una percepción no enfocada hacia un objeto, sino hacia una serie de actos, gestos, movimientos, acciones... (o en el caso de las imágenes, trazos o líneas que representan un cuerpo) que nos informan de la experiencia que está teniendo lugar en otro ser humano. Estos actos, gestos, expresiones o movimientos son ejecutados por las demás personas a través de un cuerpo físico, al que reconozco similar al mío, por lo que puedo comprender el significado y la experiencia que ese otro cuerpo está teniendo. Aunque de manera muy esquemática, identifico en un Smiley unos ojos y el gesto ascendente de la boca al sonreír, por lo que, al categorizarlo como un rostro humano, a pesar de ser una imagen, entendemos que alude a una emoción concreta de alegría. Del mismo modo, frente a imágenes más complejas en las que se representen elementos humanizados, si nos fijamos en los gestos tanto corporales como faciales, podremos sentir cierta empatía hacia lo que hacen los personajes representados.

Según Edith Stein, la empatía tiene un funcionamiento que se articula en torno a tres fases distintas, aunque no es necesario pasar por todas ellas para que la empatía se desarrolle. En primer lugar, surge la emergencia de la experiencia; es decir, la experiencia del otro individuo

---

<sup>30</sup> La noción de empatía se ha visto tradicionalmente carente de conceptualizaciones fiables y compartidas, lo que ha motivado interpretaciones muy variadas. Para un reciente estado de la cuestión, véase: A. PINOTTI; M. SALGARÓ, «Empathy or Empathies? Uncertainties in the Interdisciplinary Discussion», *Gestalt Theory*, vol. 41, 2, 2019.

<sup>31</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 133.

<sup>32</sup> E. STEIN, *On the Problem of Empathy*, cit., pp. 10-11.

(bien sea en directo o en imágenes) brota ante mí como una globalidad y las expresiones que contemplo se me presentan como un objeto. En segundo lugar, conseguimos una explicación, lo cual acontece porque me planteo el contenido de la experiencia, que me atrae hacia sí, dándome cuenta de que ese conjunto de expresiones corporales no son un objeto, sino que éste queda fuera de la o el otro. Me dirijo entonces al objeto de la experiencia que me ha causado la empatía transponiéndome mentalmente al lugar de la otra persona para comprender su punto de vista. En tercer lugar, sucede lo que Edith Stein denomina la objetivación comprensiva de la experiencia explicada, que acontece cuando he alcanzado la clarificación de la experiencia de la otra persona y vuelvo a encontrarme con ella, pero con el conocimiento de lo que le sucede al otro u otra<sup>33</sup>. La empatía cognitiva completa, según Evan Thompson, se alcanza cuando un individuo llega al tercer estadio de los descritos por Stein; cuando, utilizando la imaginación, puede cambiar su lugar con otra persona. A través del movimiento imaginario de ocupar el lugar y posición de otro ser humano somos capaces de cambiar nuestras perspectivas mentales, pensamientos y sentimientos. Este mismo movimiento nos permitiría vernos a nosotras y nosotros mismos desde la perspectiva de la otra persona y percibirnos empáticamente<sup>34</sup>.

Sin embargo, estas diversas características son sólo el inicio del reconocimiento del cuerpo de la otra persona en tanto que cuerpo vivo, y constituyen el primer nivel de empatía en la experiencia de la alteridad. Tras este primer reconocimiento, existe un segundo movimiento que nos conduce desde la empatía como acoplamiento involuntario sensomotor hasta la empatía entendida como la comprensión de la experiencia del otro u otra, que es el nivel en el que podemos comprender el significado de las representaciones de los artefactos visuales creados por otras personas. Edith Stein narra cómo se produce el descubrimiento de este segundo tipo de empatía del siguiente modo:

“Mi mano se mueve (no en realidad, sino ‘como si’) al lugar de la extraña. Se mueve dentro de ella y ocupa su posición y actitud, ahora sintiendo sus sensaciones, a pesar de que no de manera primordial y no como siendo propia. [...] La mano extraña se percibe continuamente como perteneciente al cuerpo físico extraño, por lo que las sensaciones empatizadas se ponen continuamente de relieve como extrañas en contraste con nuestras propias sensaciones”<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>34</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 397.

<sup>35</sup> E. STEIN, *On the Problem of Empathy*, cit., p. 58. [“My hand is moved (not in reality but ‘as if’) to the place of the foreign one. It is moved into it and occupies its position and attitude, now feeling its sensations, though not primordially and not as being its own. [...] The foreign hand is continually perceived as belonging to the foreign physical body so that the empathized sensations are continually brought into relief as foreign in contrast with our own sensations”.]

Este tipo de empatía, más compleja que el primer tipo, requiere que ambos individuos tengan un tipo de cuerpo similar para poder comparar esquemas corporales. Un caso paradigmático de esta clase de empatía corporal lo constituye el reconocimiento de expresiones faciales. Jonathan Cole lo expresa de este modo:

“La cara implica un requerimiento no sólo de expresar, y de observar expresiones, sino de sumergirse en lo que se expresa y en sentir algo de ello por uno mismo. A pesar de ser complementaria al lenguaje corporal, en esto puede ir más allá de lo que normalmente se considera que se expresa mediante la postura. Las expresiones, de hecho, ayudan a constituir lo que está dentro. Una cara, entonces, no es sólo una expresión de un yo disponible para que otros la lean, sino que hasta cierto punto el yo se constituye en la cara y se desarrolla y experimenta en la interacción entre caras”<sup>36</sup>.

De esta manera, es especialmente el rostro humano el que nos conduce más firmemente por el camino de la empatía, puesto que nos permite reconocer de forma más sencilla expresiones, sentimientos, acciones y situaciones corporales que otro tipo de gestos. Por ello, el cuerpo y el rostro, en tanto que encajan de forma más fidedigna con nuestro esquema corporal propio, nos permiten deducir y comprender a la otra persona como un igual. Éste es el mecanismo empático que se activa cuando nos encontramos con una imagen en la que se representa un ser humano o un rostro, aunque esté apenas esbozado, como el del Smiley. Enseguida percibimos que la representación de la imagen tiene un cuerpo semejante al nuestro y que la gestualidad con la que ha sido retratado nos habla de actitudes emocionales que son parte de la información que la o el artífice quiere transmitir, como acontece con los emoticonos que usamos diariamente.

Pero, del mismo modo que reconocemos un cuerpo similar al nuestro en los otros individuos, son ellos los que nos ayudan a tener una noción más ajustada de nuestra propia corporalidad. La idea de que vemos cuerpos como el nuestro nos lleva a que otras personas nos perciban a nosotras y nosotros también como un cuerpo, como un objeto físico más, perceptible por una amplia gama de organismos. La idea de que formamos parte de un mundo en el que somos un objeto más no se puede colegir de forma sencilla desde un punto de vista solipsista, ya que necesitamos que la existencia de otras personas y el reconocimiento hacia ellas nos informe de

---

<sup>36</sup> J. COLE, «On being “faceless”: selfhood and facial embodiment», *Journal of Consciousness Studies*, vol. 4, 1997, p. 482. [“The face involves an injunction not only to express, and to observe expressions, but to immerse oneself in what is expressed and to feel something of it oneself. Though complementary to body language, in this it may go beyond what is usually considered to be expressed through posture. Expressions actually help in constituting what is within. A face, therefore, is not only an expression of a self available for others to read, but to some extent the self is constituted in the face and developed, and experienced, in the interaction between faces”.]

que esa percepción sucede también a la inversa. Para deducir nuestra existencia como un objeto físico vivo más del mundo necesitamos la empatía, que nos proporciona la experiencia de uno o una misma como una alteridad para otra persona. Stein incide en esta idea a través de su noción de empatía reiterada, que consiste en vernos desde la perspectiva de un tercero. En un movimiento circular y recíproco, la empatía reiterada me permite captar empáticamente la empatía de otra persona hacia mí<sup>37</sup>. Así, nos construimos como sujetos con un cuerpo viviente y sentiente gracias a que los demás nos construyen de ese modo. Este razonamiento puede desglosarse en cuatro procesos distintos de empatía que operan en esta lógica circular y que Thompson define de esta manera:

“1. El acoplamiento o emparejamiento pasivo o involuntario de mi cuerpo vivo con tu cuerpo vivo en la percepción y la acción. / 2. El momento imaginario de trasposición de mí mismo en tu lugar. / 3. La comprensión de ti como otro para mí, y de mí como otro para ti. / 4. La percepción moral de ti como persona”<sup>38</sup>.

Este proceso de empatía por el que reconozco a otras personas y me reconozco a través de ellas, se da de manera involuntaria, ya que no forma parte de una reflexión. Este acoplamiento involuntario implica que existe una semejanza entre cuerpos no basada en la apariencia visual, sino en las posturas, gestos y movimientos que pertenecen al nivel del esquema corporal inconsciente<sup>39</sup>. Por ello, a pesar de su esquematismo, resulta tan eficaz la figura del Smiley y su uso se ha convertido en moneda de uso corriente en nuestros días. Sobre este reconocimiento del otro individuo o de su representación como un organismo similar a mí, de manera automática le adscribimos características que reconocemos en nosotros y nosotras, como la voluntad, los deseos, la capacidad de acción, las emociones... y eso nos capacita para dar el siguiente paso: la comunicación interpersonal.

Esta percepción en imagen de otro ser humano, o de un ser con una corporalidad semejante a la nuestra categorizado como tal, nos lleva a asumir directamente que se trata de una persona con estados de consciencia, intencionalidad propia y agencia, aunque las imágenes no sean capaces de tales cosas. La percepción que tenemos del cuerpo vivo de otra persona y de su representación es una percepción diferente a la que tenemos del resto de objetos físicos de

---

<sup>37</sup> E. STEIN, *On the Problem of Empathy*, cit., p. 18.

<sup>38</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 206. [“1. The passive or involuntary coupling or pairing of my living body with your living body in perception and action. / 2. The imaginary movement or transposition of myself into your place. / 3. The understanding of you as an other to me, and of me as an other to you. / 4. The moral perception of you as a person”.]

<sup>39</sup> S. GALLAGHER, «Lived body and environment», *Research in Phenomenology*, vol. 16, 1986.

nuestro entorno<sup>40</sup>. No necesitamos el proceso de inferencia para deducir de sus movimientos unas intenciones y unos estados mentales, ya que lo percibimos directamente, sin necesidad de una reflexión elaborada<sup>41</sup>. Por lo tanto, la empatía no deja de ser un tipo más de experiencia intencional, exactamente igual que otras operaciones como la memoria, la imaginación o la percepción. Pero, a pesar de que comparte algunos rasgos con estas otras capacidades, no se puede reducir a ellas, ya que tiene un funcionamiento propio. En la empatía el sujeto que empatiza no es el mismo que el empatizado, y por ello se diferencia de procesos como la memoria, la imaginación, la expectativa o una reflexión sobre nuestras propias experiencias. No hay una continuidad en nuestra experiencia con la del otro, sino que percibimos las emociones de otra persona como ajenas, no como algo que nos afecta de manera primordial, sino a un nivel secundario. A pesar de que las emociones de otra persona no nos resulten primordiales, reconocemos que lo son para ella. En palabras de Stein: “Este otro sujeto es primordial aunque no lo experimento como primordial. En mi no primordial experiencia me siento, por así decirlo, dirigida por una experiencia primordial no experimentada por mí pero que aun así está ahí, manifestándose en mi experiencia no primordial”<sup>42</sup>.

De este modo, existe una estrecha relación entre la percepción y la empatía. En ambas, el objeto intencional se nos presenta ante nuestros ojos, aunque con diferencias. Cuando vemos, por ejemplo, la alegría de otra persona, ésta no se nos muestra como un objeto individual y concreto que podemos tocar, sino que acontece a través de una expresión, como sucede con el ejemplo del Smiley. Lo que vemos en la expresión es una presencia en ausencia. Con la empatía tenemos una presencia perceptual, ya que no sentimos la alegría en nuestras propias carnes, como el individuo que efectivamente la está experimentando, pero percibimos la expresión de alegría<sup>43</sup>.

Dicho por Stein:

“Puedo considerar la expresión de dolor, más concretamente, el cambio de la cara que yo empáticamente comprendo como una expresión de dolor, desde tantas partes como desee. Aunque, en principio, nunca podré obtener una ‘orientación’ de dónde se da primordialmente el dolor en sí”<sup>44</sup>.

---

<sup>40</sup> E. THOMPSON; D. ZAHAVI, «Philosophical Issues: Phenomenology», cit., p. 82.

<sup>41</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 386.

<sup>42</sup> E. STEIN, *On the Problem of Empathy*, cit., p. 11. [“This other subject is primordial although I do not experience it as primordial. In my non-primordial experience I feel, as it were, led by a primordial one not experienced by me but still there, manifesting itself in my non-primordial experience”].

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 6.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 7. [“I can consider the expression of pain, more accurately, the change of face I empathically grasp as an expression of pain, from as many sides as I desire. Yet, in principle, I can never get an ‘orientation’ where the pain itself is primordially given”].

Por ello, independientemente de nuestro estado emocional concreto, al ver un Smiley sabemos que se trata de una expresión de alegría, a pesar de que nuestra percepción pueda dar matices a la interpretación de ese rostro feliz. Este punto es clave para comprender cómo las imágenes transmiten emociones. Aquí hay un punto de inflexión en cuanto a la percepción de la experiencia que marca la diferencia entre las experiencias que tengo en primera persona y las experiencias que tengo sobre las experiencias de los demás o al verlas en una imagen. A pesar de que el objeto de la experiencia es algo público, puesto que se puede compartir de forma intersubjetiva (ya que otros individuos pueden tener la misma experiencia de un objeto que yo), sin embargo existe cierta intransferibilidad entre las propias experiencias. Thompson y Zahavi lo expresan de este modo:

“Tú podrías ciertamente darte cuenta de que yo tengo un dolor e incluso empatizar conmigo, pero no puedes de hecho sentir el dolor del mismo modo que yo. Este punto puede ser formulado de forma más precisa diciendo que tú no tienes acceso a la dación en primera persona de mi experiencia”<sup>45</sup>.

Por ello, el gesto sonriente del Smiley es perceptible para cualquier persona observadora, pero eso no significa que automáticamente debamos compartir esa misma alegría o ser partícipes de ella de forma plena.

Dado que existen diversos modos de relación con las experiencias de las demás personas, existen también diferentes tipos de empatía si ponemos el foco en la relación de una o uno mismo con el otro individuo. Según Nancy Eisenberg, se pueden distinguir tres categorías principales: la primera es sentir lo que otra persona está sintiendo, la segunda es saber lo que otra persona está sintiendo y la tercera, que también se podría denominar simpatía, es responder de forma compasiva a las afecciones de otra persona<sup>46</sup>. Si aplicamos estos mismos rangos al caso del Smiley, obtenemos que podemos sentir alegría cuando lo contemplamos, que podemos saber que representa la emoción de la alegría y que podemos emprender una serie de acciones positivas hacia la imagen o la persona que la está utilizando con un fin comunicativo. A pesar de estas múltiples formas de entender la empatía, todas ellas tienen un mismo rasgo en común, porque lo fundamental es que nos informan sobre las experiencias de otras personas,

---

<sup>45</sup> E. THOMPSON; D. ZAHAVI, «Philosophical Issues: Phenomenology», cit., p. 75. [“You might certainly realize that I am in pain and even empathize with me, but you cannot actually feel the pain the same way I do. This point can be formulated more precisely by saying that you have no access to the first-personal givenness of my experience”.]

<sup>46</sup> N. EISENBERG, «Empathy and sympathy», en Michael Lewis, Jeannette Haviland-Jones, Lisa Feldman Barrett (eds.) *Handbook of Emotions*, Guilford Press, Nueva York, 2000.



tanto en vivo como a través de las imágenes que producen o utilizan. Por ello, las emociones son perfectamente comunicables por la vía del lenguaje o por la vía de las imágenes. Thompson afirma que:

“Podemos también hablarnos mutuamente sobre nuestras experiencias, y por lo tanto la comunicación lingüística y la interpretación participan en y estructuran este intercambio. Como resultado, cada uno de nosotros participa en un punto de vista intersubjetivo que trasciende nuestras singulares perspectivas propias en primera persona”<sup>47</sup>.

En otro nivel diferente, la empatía también nos capacita para tener un comportamiento y unos valores morales. La empatía nos permite concebir al otro individuo como alguien que merece respeto y preocupación. No hay que confundir este tipo de empatía con un sentimiento, sino que, como hemos dicho, está en la base de los demás sentimientos y emociones hacia los y las demás, lo que posibilita que los consideremos como personas en un sentido moral<sup>48</sup>. Mark Johnson alega a este respecto:

“El imperativo kantiano de tratar siempre a los otros (y a uno mismo) como fines en sí no tiene un sentido práctico independiente a nuestro ocupar el lugar del otro de forma imaginativa. En contra de las afirmaciones explícitas de Kant, no podemos saber lo que significa tratar a alguien como un fin en sí mismo, de ningún modo concreto, a no ser que podamos imaginar su experiencia, sentimientos, planes, objetivos y esperanzas. No podemos saber lo que con respecto a otros se nos demanda, a no ser que participemos imaginativamente en su experiencia del mundo”<sup>49</sup>.

De esta forma, según el propio Johnson alega, tenemos un conjunto de valores que surgen directamente de nuestras interrelaciones personales íntimas con las demás personas, como la necesidad del cuidado o el afecto, que constituyen la base de nuestros valores y conductas sociales. Y todo ello se muestra y se comunica a través de los emoticonos que usamos en nuestra vida cotidiana para intercambiar sentimientos y emociones con otras personas. Dentro de los

---

<sup>47</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life, cit.*, p. 398. [“We also talk to each other about our experiences, and so linguistic communication and interpretation participate in and structure this exchange. As a result, each of us participates in an intersubjective view-point that transcends our own first-person singular perspectives”.]

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 401.

<sup>49</sup> M. JOHNSON, *Moral Imagination: Implications of Cognitive Science for Ethics*, University of Chicago Press, Chicago, 1993, p. 200. [“The kantian imperative always to treat others (and oneself) as ends-in-themselves has no practical meaning independent of our imaginatively taking up the place of the other. Contrary to Kant’s explicit claims, we cannot know what it means to treat someone as an end-in-himself, in any concrete way, unless we can imagine his experience, feelings, plans, goals, and hopes. We cannot know what respect for others demands of us, unless we participate imaginatively in their experience of the world”.]

grupos humanos surgen estos valores sociales en base a la empatía que dan sentido a nuestra vida, como la justicia, las responsabilidades, los derechos... Valores todos ellos naturales, ya que emanan de nuestra naturaleza corporal, cultural e interpersonal<sup>50</sup>.

Pero, además, la empatía desarrollada a través de las imágenes nos permite poner en marcha un interesantísimo mecanismo cognitivo que contribuye a forjar el significado de una imagen. Estoy hablando de la simulación corporizada, es decir, de un recurso de la imaginación que se activa ante un artefacto visual y que permite que simulemos o actuemos mentalmente ante una imagen como lo haríamos ante esa misma situación representada en el mundo real. Voy a explicar este fenómeno de la simulación a través del caso de la *Venus del espejo* de Velázquez y el acto de iconoclasia que padeció a inicios del siglo XX.

#### 5.4. El mecanismo de la simulación corporizada



Fig. 32. Diego de Velázquez, *Venus del espejo*, National Gallery, Londres, 1599-1660.

El día 10 de marzo de 1914 la sufragista Mary Richardson cogió un hacha corta de carnicero y se dirigió decidida hacia la National Gallery de Londres, recorrió sus salas y se plantó frente a la *Venus del espejo* del pintor Diego de Velázquez (Fig. 32). Sin que nadie pudiera evitarlo, Richardson practicó varios cortes en el lienzo, siete en total, que causaron un daño terrible a la pintura realizada a mediados del siglo XVII por el maestro sevillano. Cuando se le pidió una

---

<sup>50</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 65.

declaración por semejante acto de iconoclasia ante una obra de arte reconocida y querida a nivel mundial, ella explicó: “He intentado destruir la pintura de la más bella mujer en la historia de la mitología como una protesta contra el Gobierno por destruir a la Sra. Pankhurst, quien es la persona más hermosa de la historia moderna”<sup>51</sup>. Pero no sólo se trataba de una venganza contra el patriarcado que había arrestado a la famosa líder sufragista británica, sino que también se trataba de destruir una imagen que simbolizaba a la mujer en tanto que objeto de la mirada masculina y sometida a su control y aprobación. Años más tarde, en 1952, reconoció que “no le gustaba la manera en que los visitantes masculinos la miraban boquiabiertos todo el día”<sup>52</sup>. Sin embargo, más curiosa es aún la reacción de la prensa del momento, que respondió ante el ataque humanizando a la mujer representada en el cuadro, hablando de asesinato y llamando a la autora del acto iconoclasta “María la acuchilladora”, como si no hubiese destrozado un pedazo de tela con pigmentos sobre él, sino una persona real. Los cortes sobre el lienzo se describían como heridas infligidas sobre partes del cuerpo de la representación, hablando de sus hombros, su cuello, su espalda... (Fig. 33).



Fig. 33. Detalle de los destrozos ocasionados por Mary Richardson en 1914.

---

<sup>51</sup> Cita tomada de L. NEAD, *The Female Nude: Art, Obscenity and Sexuality*, Routledge, Londres y Nueva York, 1992, p. 35. [“I have tried to destroy the picture of the most beautiful woman in mythological history as a protest against the Government destroying Mrs Pankhurst, who is the most beautiful character in modern history.”]

<sup>52</sup> Cita tomada de *Ibid.*, p. 37. [“I didn’t like the way men visitors to the gallery gaped at it all day.”]

Lynda Nead determina que el caso de Mary Richardson ha terminado por convertirse en una imagen estereotipada del feminismo, a pesar de que un análisis detallado de este acto lleva a lecturas mucho más interesantes sobre el mismo<sup>53</sup>. Y es que la iconoclasia no se agota en un mero acto de destrucción irracional, sino que es llevada a cabo de manera planificada, reflexivamente, con ánimo no sólo de acabar con una imagen, sino de realizar un gesto simbólico sobre ella que choque frontalmente con el mensaje que quiere transmitir o con las lecturas que una determinada sociedad da sobre ella. Éste es el caso del cuadro de Velázquez, convertido en un objeto erótico por la mirada de los hombres del siglo XX, aunque nació con un propósito bien distinto. Para descubrir qué es lo que lleva a una persona a atacar una imagen y cómo ésta es capaz de mover a una acción tan drástica, tenemos que adentrarnos en la naturaleza corporal del conocimiento y en cómo el sistema sensomotor y la empatía hacia las imágenes nos sirven, en primer lugar, para otorgar significados a la representación de un artefacto visual y, en un segundo momento, para emprender acciones significativas en el mundo a través del mecanismo de la simulación.

En este sentido, Francisco Varela alega que vivir es crear sentido<sup>54</sup>, de tal manera que con el mero acto de existir y relacionarnos con nuestro medio, ya estamos, de forma automática y espontánea, generando los significados y sentidos en torno a las cosas que nos permiten mantenernos con vida y desarrollarnos dentro del entorno social y natural en el que habitamos. La cognición es necesaria para nuestra adaptación y, por ello, es un proceso ineludible no sólo para la mente corporizada que somos, sino también para cualquier organismo vivo. De este modo, como he ido desgranando en los capítulos uno y dos, la vida de un organismo autónomo está marcada por la cognición y por la configuración de un cuerpo vivo a partir del cual conocer el mundo en base a sus contingencias sensomotoras. Es desde este cuerpo consciente desde el que un organismo comprende la existencia de un entorno significativo, de un *Umwelt* en el que habita. Todas las acciones que realiza en el entorno, por lo tanto, serán significativas y tendrán valor para él. Dado que es en la acción donde se desarrolla el significado, crear sentido tiene que ver con la enacción del individuo, con poner en práctica una conducta hacia un entorno significativo que, en los casos más drásticos, puede derivar en situaciones de iconoclasia, como

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>54</sup> F. VARELA, «Living ways of sense-making: A middle path for neuroscience», en Paisley Livingstone (ed.) *Order and Disorder: Proceedings of the Stanford International Symposium*, Anma Libri, Stanford (California), 1984.

es el caso de la *Venus del espejo*<sup>55</sup>. Por lo tanto, la clave del conocimiento que aportan las imágenes está en el comportamiento que tenemos ante ellas y cómo en base a ese comportamiento podemos establecer una serie de lógicas ancladas en la experiencia tanto sensomotora como social.

Como ya he advertido anteriormente, los dos polos del comportamiento son, entonces, el organismo y medio o entorno. Ambos participan en la misma estructura dinámica y se interrelacionan no en términos de estímulo y reacción, sino más bien planteando una vinculación circular entre situación y respuesta, a modo de diálogo. En la conjunción entre ambos, entre entorno y organismo, es donde radica el significado, todo aquello que tiene un sentido para nosotros y nosotras en tanto que mente corporizada. De este modo, la mirada masculina sobre la obra de Velázquez difiere de la mirada de una sufragista como Mary Richardson, que percibía una creación de significado en esa acción de los hombres de su tiempo que convertían un cuadro humanista en una obra pornográfica. Por ello, el significado no hay que buscarlo en elevadas abstracciones ni en un mundo trascendental. La base y el fundamento de todo nuestro conocimiento del mundo, incluso el más abstruso, es la intersección entre nuestra percepción y el medio que nos incumbe, el mundo humano que ya no es el mundo natural, sino el mundo artificial, el cultural, y el mundo intersubjetivo que nos conecta a unos seres humanos con otros. Por ello, esa mirada masculina que infravaloraba a mujeres como Richardson y las deshumanizaba convirtiendo sus cuerpos en objetos sujetos a sus deseos y voluntad, dentro de ese entorno cultural, era una cuestión de vida o muerte para esta sufragista.

Así, como ya he subrayado en los capítulos precedentes, para encontrar un sentido al mundo, un primer significado básico, no necesitamos de grandes elaboraciones cognitivas, sino simplemente percibirlo. La intencionalidad de la visión permite que nuestra consciencia se despliegue hacia los objetos y eventos del mundo y darles un sentido de forma natural. Probablemente ninguno de los hombres que iban a la National Gallery a contemplar el cuadro de Velázquez con fines eróticos hizo grandes elucubraciones sobre el sentido de su mirada, pero dotaban a la imagen de un significado que Mary Richardson consideraba ofensivo para las mujeres. Merleau-Ponty expresaba de este modo cómo nuestra percepción activa configura el significado:

“Mi visión, por ejemplo, es, sí, ‘pensamiento de ver’, si con ello queremos decir que no es simplemente una función, como la digestión o la respiración, un haz de procesos fragmentados

---

<sup>55</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 150.

en un conjunto que resulta tener un sentido, sino que es este conjunto y este sentido, esta anterioridad del futuro respecto del presente, del todo respecto de las partes. No hay visión más que por la anticipación y la intención, y como ninguna intención podría verdaderamente ser intención si el objeto hacia el que ella tiende le fuese dado ya hecho y sin motivación, verdad es que toda visión supone, en última instancia, en la médula de la subjetividad, un proyecto total o una lógica del mundo que las percepciones empíricas determinan pero que no podrían engendrar”<sup>56</sup>.

En cuanto al significado visual de una imagen, necesitamos un signo visible al que dirigir nuestra mirada que condense ese significado, sobre el que se vierta una cosmovisión, unas acciones aprendidas previamente. En este caso *La Venus del espejo* supone un catalizador donde se da esa mirada misógina de forma activa. Ese signo hace referencia a una experiencia que es significativa para una mente corporizada, por lo que ni los objetos, ni los eventos, ni las situaciones, ni las acciones tienen un significado por sí mismas, sino en relación con la persona que los observa. Dentro de contextos diferentes los objetos tienen diversos significados dependiendo de las personas que las contemplen, pero no pueden eludir un significado, en tanto que la visión es cognición y otorgamos significado a cada cosa que vemos. De hecho, nuestros actos mismos se convierten en significativos al disponernos hacia la percepción, al emprender acciones visuales y perceptivas. Como alega Johnson:

“Lo que llamamos ‘bolígrafos’, ‘nubes’ y ‘quarks’ no quieren decir nada por sí mismos; en lugar de eso, las criaturas como nosotras los experimentan como patrones significativos en nuestro ambiente, debido a nuestra configuración corporal, debido a los ofrecimientos de los que nos provee nuestro entorno en relación con nuestras necesidades, valores e intereses, y debido a nuestro significado y lenguaje compartidos”<sup>57</sup>.

Por lo tanto, lo que se da en la mirada masculina con la que Mary Richardson quiere acabar es precisamente un patrón significativo machista que sucede a muchos niveles, tanto sociales como individuales, y una actitud masculina plenamente corporal, ya que atañe directamente al deseo sexual que se activa en esos hombres ante la contemplación del cuadro.

Así, cuando percibimos actuamos sobre el mundo, ejercemos un proceso de selección en base a nuestra personalidad, a nuestras emociones, a nuestras necesidades, a nuestra curiosidad, y a

---

<sup>56</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 413.

<sup>57</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 64. [“What we call ‘pens’, ‘clouds’ and ‘quarks’ do not mean anything in themselves; instead, creatures like us experience them as meaningful patterns in our environment, because of our bodily makeup, because of the affordances provided us by our environment relative to our needs, values and interests, and because of shared meaning and language.”]

nuestros hábitos y atención. Las imágenes despiertan en nosotras y nosotros diversos significados dependiendo de nuestras experiencias previas, de lo que nos han contado sobre ellas o lo que representan, de nuestras motivaciones personales o de los ofrecimientos que el objeto tenga. Por ello, la mirada masculina de inicios del siglo XX sobre *La Venus del espejo* no es la única posible. La intención de Velázquez al crearla fue distinta, la mirada de las sufragistas sobre el cuadro era otra y, hoy en día, se ha desactivado en gran medida su poder erótico ante la creciente existencia de imágenes de desnudos femeninos y masculinos mucho más explícitos.

De este modo, la personalidad, las emociones, los condicionamientos culturales y sociales o el recuerdo de percepciones pasadas ayuda a desarrollar e interpretar una percepción presente, puesto que podemos recurrir a la memoria para tratar de encontrar soluciones similares a problemas perceptivos actuales. De hecho, en nuestra visión cotidiana nunca partimos de cero, ya que tenemos a nuestras espaldas una amplia historia perceptiva que acompaña al organismo desde su nacimiento. Como afirmaba Merleau-Ponty: “Una primera percepción sin ningún fondo es inconcebible. Toda percepción supone cierto pasado del sujeto que percibe [...]”<sup>58</sup>. Esta historicidad del individuo perceptor genera una personalidad, que, como acabo de mostrar, es un conjunto de acciones que normalmente lleva a cabo un mismo organismo debido a experiencias pasadas en un período de tiempo prolongado. Y también esta historicidad desemboca en un comportamiento de raíz fuertemente emocional, que no es una consecuencia neuronal o mental, sino que implica a todo el cuerpo y también al entorno en el que se desarrollan las acciones de ese individuo. Thompson define en esta misma línea el comportamiento:

“El comportamiento es un tipo de diálogo en el que el organismo tiene una aptitud para responder a situaciones como preguntas de efecto que necesitan una respuesta. El comportamiento es, por decirlo así, dialógico y expresa constituciones de significado más que procesamiento de información”<sup>59</sup>.

Los hombres que miraban con lascivia a *La Venus del espejo*, probablemente enactuaban una actitud ya aprendida a lo largo de su vida y reaccionaban activamente con una respuesta perceptiva estereotipada, mientras que la historicidad de Mary Richardson le condujo a tener una mirada distinta y a destruir la imagen en la que se condensaba la misoginia de su tiempo. Y

---

<sup>58</sup> M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenología de la percepción*, cit., p. 296.

<sup>59</sup> E. THOMPSON, *Mind in Life*, cit., p. 62. [“Behavior is a kind of dialogue in which the organism has an aptitude to respond to situations as in effect questions that need answering. Behavior is, as it were, dialogical and expresses meaning-constitution rather than information processing”.]



es que las que consideramos a nivel colectivo como obras de arte tienen una virtud de la que carecen otro tipo de imágenes, tal y como lo expone Mark Johnson:

“La obra de arte es el arte obrando –un proceso de interrelación entre un ser humano y algunos aspectos de su entorno—. Sin embargo, el arte obrando no ocurre ni sólo en algún ambiente objetivo ni exclusivamente en algún espacio experiencial interno, sino en el desarrollo de la interacción organismo-ambiente, donde los ambientes son, al mismo tiempo, físicos, interpersonales y culturales. La enactuación de la obra de arte obtiene su significado exactamente de las mismas maneras y por los mismos medios neurales y corporizados, que nuestra experiencia ‘ordinaria’ [...]”<sup>60</sup>.

Así, las obras de arte son capaces de incrementar y expandir exponencialmente sus posibilidades de significado, ya que en ellas se despliegan de forma magistral toda la serie de lógicas, mecanismos cognitivos y posibilidades de significado que nos ofrecen<sup>61</sup>. En ellas encontramos categorizaciones, esquemas de imagen, metáforas, metonimias o inducciones a la emoción y a los sentimientos que otros objetos no son capaces de ofrecer con tal claridad. Sus *affordances* u ofrecimientos buscan una interacción deliberada con base comunicativa a través de nuestra experiencia perceptiva corporal y poniendo en juego nuestro entorno físico-cultural. El arte es una experiencia en desarrollo y no algo estático, como vemos en las múltiples acciones perceptivas y comportamientos en los que puede desembocar *La Venus del espejo* de Velázquez. En tanto que experiencia, por lo tanto, la contemplación de las imágenes no es solamente objetiva ni subjetiva, sino que se encuentra en la intersección entre el mundo y el individuo, generando un significado que es capaz de transformar a ambos en tanto que artefacto cultural. Mary Richardson cambió a raíz de la contemplación del cuadro de Velázquez y de la constatación de que su mirada no era la misma que la de los señores que acudían a contemplarla. Por ello, en un gesto dramático, modificó el artefacto visual en un diálogo extremo entre imagen y espectadora que llamamos iconoclasia.

Este famoso acto de la sufragista británico-canadiense, además, revela a las claras que una imagen es algo que viaja a través del tiempo, puesto que en cuanto se realiza se convierte en un pasado. La acción de la o el artífice queda fosilizada con sus motivaciones, su sustrato cultural,

---

<sup>60</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 222. [“The work of art is a working of art - a process of engagement between a human being and some aspects of her environment. However, the artwork occurs not just in some objective environment, nor exclusively in some inner experiential space, but in the developing organism-environment interaction, where the environments are at once physical, interpersonal, and cultural. The enactment of the artwork has meaning in the very same ways, and by the same neural and embodied means, as our “ordinary” experience [...]”.]

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 17.



su voluntad de significado, sus claves que enlazan con dominios cognitivos de su tiempo y de su historia personal... Sin embargo, se convierte a su vez en una promesa de percepciones futuras y de significados que se abren en un horizonte ilimitado. Del mismo modo que un clásico de la literatura tiene la capacidad de abrirse a nuevas interpretaciones y de reactivar o mostrar significados nuevos a lo largo del tiempo, una obra de arte considerada clásica tiene esta posibilidad de abrirse a nuevos sentidos en el futuro y de adquirir otras connotaciones en función de las personas que la contemplen. En palabras de Johnson:

“La obra de arte es diferente en momentos diferentes y en el desarrollo de diferentes situaciones. La obra de arte existe en su enactuación a través de una persona perceptora que se involucra en una serie de ofrecimientos de posibles ofrecimientos-de-significado presentados a través de unas organizaciones de marcas, colores, tonos, palabras, movimientos, gestos, pensamientos, sentimientos, etc. No tiene sentido hablar de las obras de arte en sí mismas como si fueran un objeto o evento completo”<sup>62</sup>.

Veamos ahora cómo esas posibilidades de significado cuya base se encuentra en el sistema sensomotor se ofrecen y estructuran a través de las simulaciones corporizadas que nos conducen a la acción.

La imaginación, como afirmaba al inicio de esta investigación, es la facultad ineludible con la que construimos el sentido de las imágenes, en tanto que es fundamental para generar las simulaciones mentales que nos conducen a extraer significados de las representaciones que vemos en los artefactos visuales. Para poder trabajar con esas representaciones, lo que hacemos es utilizar la proyección imaginativa, un principio cognitivo que permite que la experiencia física y cultural almacenada en la memoria a lo largo de la historia de un individuo trabaje con la información perceptiva que surge a raíz de la contemplación de una imagen. Así, la proyección imaginativa es lo que permite que la percepción visual corporal y la experiencia nacida de ella trabajen en la consciencia<sup>63</sup>. Se conforma así un escenario imaginativo idóneo donde se puede producir uno de los procesos de razonamiento humanos: la simulación corporizada. Se denomina “simulación corporizada” a esta utilización de los sistemas sensomotores, emocionales y perceptivos del cuerpo para la creación de significados, mostrando que actuamos

---

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 222. [“The artwork is different at different moments and in different developing situations. The artwork exists in its enactment through a perceiver engaging a set of affordances for possible meanings - affordances presented via some organization of marks, colors, tones, words, movements, gestures, thoughts, feelings and so on. It makes no sense to speak of the artwork in itself as though it were a completed object or event”.]

<sup>63</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. XXXVII.

ante las imágenes *como si* estuviésemos frente a objetos y situaciones reales<sup>64</sup>. La simulación corporizada consiste en la recreación de una experiencia previa en torno al sujeto de la representación en la consciencia de una persona a través de la información que nos ofrecen las imágenes o el lenguaje. En nuestra imaginación, interactuamos con la representación de los elementos que se nos muestran en el artefacto visual, del mismo modo que lo haríamos en el mundo real. De esta forma, los periodistas equipararon imaginativamente mediante el recurso de la simulación que Mary Richardson había cometido un asesinato contra una persona, ya que la víctima dejó de ser un lienzo para convertirse en una mujer de carne y hueso. Del mismo modo, los hombres que contemplaban con lascivia la imagen de *La Venus del espejo* simulaban que se encontraban ante una mujer real con la que pudiesen mantener una relación sexual. Por ello, si se les preguntase si el cuadro de Velázquez era una mujer “de verdad”, todas las personas involucradas hubieran afirmado que no, que se trataba de una simple imagen, pero, paradójicamente, actuaban y hablaban de ella como si fuese una persona. La única que quizá tenía clara la materialidad pictórica de la representación era la misma Mary Richardson, que no consideró que estuviese matando a una mujer al propinar siete hachazos a la imagen. Sin embargo, con este acto, rompió el hechizo de la simulación al dejar en evidencia que, al fin y al cabo, la “confusión” de dotar de vida a una serie de pigmentos esparcidos con un pincel sobre un lienzo se daba en la consciencia de otras personas y no en la imagen en cuanto tal.

Este fenómeno de dotar de vida a ciertas representaciones revela que existen estructuras cognitivas nacidas de los mecanismos perceptivos, motores y afectivos que se activan ante la contemplación de una imagen y actúan del mismo modo que si estuviésemos frente a un objeto o experiencia real. En ese sentido tan corporizado es como se comprende y se genera el sentido y el significado de una imagen. Como ya he incidido a lo largo de la presente investigación, en un ejercicio de economía, el cuerpo utiliza los mismos mecanismos que le sirven para comprender y manejarse en el mundo real para relacionarse con las imágenes, aunque reconozcamos a simple vista su ontología radicalmente distinta. Por ello, las simulaciones corporizadas son procesos psicológicos habituales, que sirven para diferentes fines, desde desentrañar el significado de una imagen o emplearlas con propósitos comunicativos hasta ensayar ciertas acciones antes de ejecutarlas físicamente. De hecho, utilizar

---

<sup>64</sup> B. BERGEN, «Embodiment, Simulation and Meaning», en Nick Riemer (ed.) *The Routledge Handbook of Semantics*, Routledge, Londres y Nueva York, 2016, p. 142.

este recurso para simular acciones futuras es parte de nuestro proceso de razonamiento diario<sup>65</sup>. Sin embargo, existen otro tipo de simulaciones que son puramente mentales y que requieren de la construcción de un modelo simulado, como cuando recordamos un lugar y queremos reconstruirlo para recorrerlo a través de la imaginación, o cuando elaboramos un modelo espacial mientras contemplamos un mapa. Transitar y movernos por esos espacios imaginarios a través de un movimiento corporal, por ejemplo, simulando que caminamos por él, hace que se activen los mismos mecanismos que se activarían en un nivel físico y experiencial<sup>66</sup>. Por ello, estas simulaciones no son únicamente visuales. También simulamos ciertas acciones o movimientos de forma imaginativa frente a expresiones lingüísticas que implican funciones motoras, desplazamientos en el espacio o comportamientos corporales concretos<sup>67</sup>.

Estas simulaciones cognitivas no son, en todos los casos, actos deliberados, sino que, en su mayoría, se trata de operaciones automáticas. Parte de nuestras simulaciones corporizadas se dan cuando contemplamos una imagen y consisten en realizar de forma imaginativa las acciones que emprenderíamos si nos encontrásemos con esos mismos elementos representados en la realidad. Por ello los hombres de inicios del siglo XX que nos describe Mary Richardson contemplaban a la Venus objetualizando su cuerpo y convirtiéndolo en un espectáculo para su demanda sexual, del mismo modo que lo hacían con las mujeres de su tiempo. De hecho, en ocasiones, esas mismas simulaciones tienen un reflejo real en el cuerpo, que llega a moverse o a ejecutar pequeños movimientos de forma inconsciente<sup>68</sup>. Tantas veces habría simulado (probablemente sin darse cuenta) Mary Richardson enfrente del cuadro de la *Venus del espejo* que lo destrozaba que finalmente esa acción simulada acabó traspasando las barreras de la imaginación para convertirse en un acto en el mundo real. Pero veamos cuáles son los mecanismos que permiten esas simulaciones corporizadas en el caso concreto de las imágenes.

El ser humano, según se ha demostrado con algunos experimentos en neurociencias, como los llevados a cabo por Vittorio Gallese, cuando percibe una imagen no sólo la ve mediante la activación de ciertas neuronas encargadas de la visión en el cerebro. A ese respecto alega:

“nuestra visión del mundo es mucho más compleja que la mera activación de la parte visual del cerebro. La neurociencia ha demostrado que la visión es multimodal: abarca la activación de las

---

<sup>65</sup> R. GIBBS; T. MATLOCK, «Metaphor, imagination, and simulation: Psycholinguistic evidence», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008, p. 163.

<sup>66</sup> *Ibid.*, pp. 163-164.

<sup>67</sup> B. BERGEN, «Embodiment, Simulation and Meaning», cit., p. 145-146.

<sup>68</sup> R. GIBBS; T. MATLOCK, «Metaphor, imagination, and simulation: Psycholinguistic evidence», cit., p. 164.

redes cerebrales motoras, somatosensoriales y las relacionadas con las emociones. Las neuronas motoras no sólo provocan movimientos y acciones, sino que también responden a estímulos visuales, táctiles y auditivos relacionados con el cuerpo, mapeando el espacio que nos rodea, los objetos que tenemos a mano en ese mismo lugar, y las acciones de otros”<sup>69</sup>.

En definitiva, se ponen en marcha todos los mecanismos del organismo vivo para crear simulaciones corporizadas del mundo real y de sus eventos que se utilizan para comunicarse con otros individuos, resolver problemas, escuchar o comprender historias... Y del mismo modo que cuando se ve el gesto de realizar una acción en una figura de una representación lo simulamos mentalmente, también hacemos lo propio cuando se distinguen los gestos de la o el artífice que le llevaron a elaborar la obra. David Freedberg y Vittorio Gallese explican que:

“incluso los gestos del artista al producir la obra de arte inducen un compromiso empático en el espectador, activando la simulación del programa motor que corresponde al gesto implícito en la impresión. Las marcas en pintura o escultura son las huellas visibles de los movimientos dirigidos a un objetivo; por lo tanto, son capaces de activar las áreas motoras relevantes en el cerebro del observador”<sup>70</sup>.

Esta noción sería igualmente aplicable a cuando nos describen acciones mediante el lenguaje. Por ello, estas simulaciones subyacen a cualquier actividad comunicativa humana, no sólo a las imágenes<sup>71</sup>.

Dentro del amplio abanico de simulaciones corporizadas que podemos realizar con el concurso de la imaginación y del sistema sensomotor, encontramos un tipo de simulación que es fundamental para comprender imágenes en las que aparece una figura humana o con un cuerpo semejante al nuestro, como en *La Venus del espejo*. Se trata de la interacción empática que surge, por ejemplo, cuando nos involucramos con una imagen a niveles físicos. Freedberg y

---

<sup>69</sup> V. GALLESE, «Visions of the body. Embodied simulation and aesthetic experience», cit., p. 43. [Our vision of the world is far more complex than the mere activation of the visual part of the brain. Neuroscience has shown that vision is multimodal: it encompasses the activation of motor, somatosensory and emotion-related brain networks. Motor neurons not only cause movements and actions but they also respond to body-related visual, tactile and auditory stimuli, mapping the space around us, the objects at hand in that very same space, and the actions of others.]

<sup>70</sup> D. FREEDBERG; V. GALLESE, «Motion, emotion and empathy in esthetic experience», *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 11, 5, 2007, p. 202. [We propose that even the artist's gestures in producing the art work induce the empathetic engagement of the observer, by activating simulation of the motor program that corresponds to the gesture implied by the trace. The marks on the painting or sculpture are the visible traces of goal-directed movements; hence, they are capable of activating the relevant motor areas in the observer's brain.]

<sup>71</sup> R. GIBBS; T. MATLOCK, «Metaphor, imagination, and simulation: Psycholinguistic evidence», cit., p. 164.

Gallese ponen como ejemplo la serie de *Desastres de la guerra* de Goya, grabados que interpelan directamente a la corporalidad de sus espectadoras y espectadores (Fig. 34). En esta serie “la empatía corporal surge no sólo como respuesta a la multitud de figuras desequilibradas, donde los espectadores parecen tener sentimientos similares de desequilibrio, sino también como respuesta a las representaciones horribles de carne lacerada y perforada”<sup>72</sup>. De este modo, es posible que Mary Richardson sintiese empatía con la mujer desnuda y expuesta a la mirada de extraños creada por Velázquez, y se sintiese, del mismo modo, interpelada por la lascivia de los hombres, que a ella también la convertía en objeto del deseo masculino en contra de su voluntad. Este tipo de interacción empática con las imágenes, que se da al modo de una simulación, encuentra su justificación neurocientífica en las neuronas espejo de Giacomo Rizzolatti y Corrado Sinigaglia<sup>73</sup>.



Fig. 34. Francisco de Goya, *Los desastres de la guerra*, nº 33, 1810-1815.

<sup>72</sup> D. FREEDBERG; V. GALLESE, «Motion, emotion and empathy in esthetic experience», cit., p. 197. [bodily empathy arises not only in responses to the many unbalanced figures, where viewers seem to have similar feelings of unbalance themselves, but also in the case of the frequently horrific representations of lacerated and punctured flesh.]

<sup>73</sup> G. RIZZOLATTI; C. SINIGAGLIA, *Las neuronas espejo: los mecanismos de la empatía emocional*, Paidós, Barcelona, 2006.

Estas neuronas o mecanismos neurofisiológicos permiten una empatía entre dos individuos (o entre una imagen y un individuo) tanto a nivel afectivo como sensomotor. Esta idea de las neuronas espejo surgió de la observación del área F5 del córtex premotor de los simios. Las neuronas allí alojadas se activaban en dos ocasiones diferentes: cuando el animal realizaba gestos dirigidos a un objetivo de forma satisfactoria y cuando el animal observaba a otro individuo realizar ese mismo gesto. Estas neuronas, por lo tanto, se vinculan con las intenciones motoras más que con la ejecución de una acción y, por lo tanto, la empatía podría encontrar una correlación con un grupo de neuronas cuya función es eminentemente motora. De este modo, se produce una unión entre los eventos percibidos y las acciones planeadas, ya que comparten un formato neural común, por lo que percibir una acción en otra persona automáticamente activa tanto los procesos de reconocimiento perceptual como varios procesos motores para replicarla. Inspirándose en este descubrimiento, Rizzolatti y Gallese denominaron a este tipo de percepción y ejecución de una acción “mecanismo del espejo”, de tal manera que las mismas regiones corticales que se activan en el momento en el que realizamos ciertas acciones lo hacen también cuando observamos esos actos motores en otras personas o imágenes<sup>74</sup>. Así, Mary Richardson podía sentir el rostro de Venus reflejado en el espejo como el suyo propio y la exhibición de su desnudez ante la mirada masculina como su propio cuerpo sometido a un juicio social profundamente machista.

Además, este tipo de simulación corporizada de raíz empática nos sirve para comprender nociones como el *Pathosformel* warburguiano<sup>75</sup>. Mediante este concepto, Aby Warburg puso el foco en una serie de expresiones gestuales y patéticas que podían encontrarse a lo largo y ancho de la historia del arte y en lugares y civilizaciones muy alejadas entre sí. Descubrió que hay expresiones o gestos universales corporales que tienen que ver con las emociones humanas y con cómo éstas emergen sin apenas variaciones a través de diferentes imágenes y en épocas diversas<sup>76</sup>. Para Gallese todas ellas tienen un sustrato común, que es la simulación empática. De este modo, las emociones humanas se revelan a través de gestos universales debido a que compartimos un mismo cuerpo y éstas, a su vez, se plasman a través de imágenes que nos

---

<sup>74</sup> G. RIZZOLATTI; L. FOGASSI; V. GALLESE, «Neurophysiological mechanisms underlying the understanding and imitation of action», *Nature Reviews Neuroscience*, vol. 2, 9, 2001, Nature Publishing Group.

<sup>75</sup> V. GALLESE; C. DI DIO, «Neuroesthetics: The Body in Esthetic Experience», en Vilayanur S. Ramachandran (ed.) *The Encyclopedia of Human Behavior*, vol. 2, Elsevier, Londres y Nueva York, 2012, pp. 688-689.

<sup>76</sup> Una de las materializaciones más evidentes de esta búsqueda puede verse en su proyecto del *Atlas Mnemosyne*, emprendido entre los años 1924 y 1929. Véase la edición castellana: A. WARBURG, *Atlas Mnemosyne*, Akal, Madrid, 2010. Pese a que no definió nunca el concepto de *Pathosformel* en su obra, su significado puede rastrearse a partir de sus aplicaciones. V. CIRLOT, «Las fórmulas del pathos y su supervivencia», *Comparative cinema*, vol. 7, 12, 2019.



mueven a empatía a través del mecanismo del espejo que nos permite simularlas mentalmente. En ese sentido, Susanne Langer puso de manifiesto cómo las imágenes no representan emociones o sentimientos, sino que presentan o enactúan situaciones sentidas, de tal modo que podemos reconocer fácilmente en ellas la emoción en cuestión, ya que vemos la representación de alguien sintiendo.

“[...] una obra de arte no nos señala un significado más allá de su propia presencia. Lo que se expresa no puede ser comprendido aparte de la forma sensual o poética que la expresa. En una obra de arte tenemos una presentación directa de un sentimiento, no un signo que lo apunta”<sup>77</sup>.



Fig. 35. Tiziano, *La Venus de Urbino*, Florencia, Galería Uffizi, 1538.

De este modo, las Venus de estilo veneciano (Fig. 35), que se muestran desnudas, recostadas, con la cabeza ligeramente echada hacia atrás y ofrecidas ante la mirada de los individuos espectadores en los cuadros donde aparecen, suponen un *Pathosformel* o una forma patética muy frecuente en la historia del arte. La Venus velazqueña forma parte de esa misma estela de figuras que representan la sexualidad femenina oferente, aunque en su caso ha llevado a cabo una inversión de la figura mostrándonos su espalda y su cara reflejada a través de un espejo.

<sup>77</sup> S. LANGER, *Feeling and Form*, Charles Scribner's Sons, Nueva York, 1953, pp. 133-134. [“But a work of art does not point us to a meaning beyond its own presence. What is expressed cannot be grasped apart from the sensuous or poetic form that expresses it. In a work of art we have the direct presentation of a feeling, not a sign that points to it”.]

Indudablemente se trata de una representación de la sexualidad femenina, aunque representada en un momento íntimo en el que la diosa no espera la mirada de ningún espectador, ya que no se muestra directamente, sino que es sorprendida mientras se mira en un espejo que sostiene un Cupido. Es una sexualidad propia que se ve estorbada por las miradas ajenas que, de algún modo, la espían. Mediante esta estudiada composición velazqueña, una mujer de inicios del siglo XX, cuya sexualidad había sido negada en una sociedad extremadamente misógina y puritana, podía verse reflejada en el espejo de Venus y descubrir, al mismo tiempo, que estaba siendo observada por miradas indeseadas. La activación del mecanismo del espejo, en este caso nunca mejor dicho, pudo conducir a Mary Richardson a identificarse con esa Venus observada con lascivia a hurtadillas cuya propia sexualidad permanecía oculta.

### 5.5. La conceptualización a través de la simulación

Como venía afirmando, si tuviésemos que fijar un tema sobre el que trata el cuadro *La Venus del espejo* de Velázquez, una amplia mayoría de personas diríamos que representa la sexualidad femenina. La diosa Venus es, en la mitología grecolatina, la diosa del amor y del sexo, y Cupido, también presente en esta composición, alude a la misma idea. Además, la desnudez de Venus o el hecho de que repose sobre una cama subrayan el concepto de la sexualidad femenina que trata de mostrarse a través de esta imagen. Por lo tanto, comprobamos cómo, mediante una imagen, Velázquez expone visualmente una noción abstracta, personificándola en la diosa y rodeándola de diversos elementos que ayudan a construir ese concepto. En los procesos de conceptualización participan, en gran medida, las operaciones sensomotoras mentales que he descrito hasta ahora, como la simulación corporizada y la categorización por prototipos, además de otro tipo de lógicas corporizadas más complejas, como las metafóricas, en las que ahondaremos en el siguiente capítulo. Por lo tanto, eso significa que nuestros conceptos también están profundamente corporizados e implican una serie de representaciones imaginarias inspiradas en las particularidades sensomotoras del cuerpo. Algunas imágenes, en este sentido, contribuyen o bien a mostrar algunos conceptos tal y como se entienden en una época o sociedad determinada, o a forjar nuevas concepciones y matices de algunos conceptos, como hizo Velázquez al tratar de un modo más mundano el tema de la sexualidad femenina representando a la diosa Venus como una mujer cualquiera, sin recurrir a la idealización propia de las representaciones venusianas. De esta forma, la conceptualización no se desarrolla a través de la manipulación de símbolos que tienen relación entre sí, como afirmaría el objetivismo, sino



que se basa en la experiencia directa, simulada o reiterada, y también en la creación de imágenes que contribuyen a definir estos conceptos<sup>78</sup>.

Así, de la misma manera que veíamos que en los procesos de categorización por prototipos entraban en juego las imágenes como miembros de pleno derecho de las categorías y a veces incluso ocupando una posición preeminente, encontramos conceptos que son forjados a través de las imágenes y sus lógicas corporizadas. Por ello, es obvio que lo que le molestaba a Mary Richardson no era el cuadro de Velázquez en sí, sino la conceptualización y categorización de las mujeres como objetos a merced de la mirada y los deseos masculinos, para lo cual la Venus de Velázquez era un perfecto prototipo. Esta idea prejuiciosa de las mujeres como objetos sexuales para el disfrute de los varones probablemente permeaba la cultura de inicios del siglo XX y formaba parte de las características que se les suponía a las mujeres dentro del dominio cognitivo idealizado de esa sociedad en concreto. Así, atacando y destruyendo el prototipo en imágenes de esta forma de conceptualizar a las mujeres, Mary Richardson estaba quebrando la simulación mental que se producía en esos hombres y poniendo de relieve precisamente que trataban a las mujeres de carne y hueso como lo hacían con la Venus velazqueña.

Por otra parte, la experiencia, que es la base sobre la cual se asienta el proceso de conceptualización provisto por la simulación, la categorización y las lógicas corporizadas, tiene un carácter enciclopédico. De esa manera, cuando activamos un concepto concreto (o bien pensando en él, o viendo una imagen que lo represente o diciendo una palabra en el curso de una conversación) se pone en juego una serie de imágenes, conocimientos previos y experiencias en el sentido amplio de la palabra que permiten simular ese concepto que se trata de comprender. De este modo, al contemplar la Venus velazqueña, simulamos mentalmente lo que conocemos y las experiencias que podemos tener en torno a la sexualidad femenina, así como lo que sobre ella dice el entorno cultural en el que se sumerge la persona observadora. Desde el punto de vista del lenguaje, dentro de la corriente de la lingüística cognitiva, esta idea ha sido ampliamente desarrollada por Feldman y Narayanan y recibe el nombre de semántica de la simulación<sup>79</sup>. Esta semántica de la simulación se basa en experimentos empíricos en los que se muestra cómo, en muchas ocasiones, se crean simulaciones mentales visuales que permiten comprender ciertos conceptos o expresiones lingüísticas en general. Por lo tanto, como afirman estos autores, las simulaciones, además de tener una raíz sensomotora, tienen un fuerte carácter visual que liga los conceptos no sólo con nuestras experiencias, sino también

---

<sup>78</sup> B. BERGEN, «Embodiment, Simulation and Meaning», cit., p. 143.

<sup>79</sup> *Ibid.*, pp. 143-144.

con las imágenes con las que se nos ha enculturado a lo largo de nuestras vidas. Estas simulaciones visuales son conscientes la mayor parte de las veces, como cuando se procesan expresiones como *elefante rosa*<sup>80</sup>. En estos casos, se suele producir una simulación más o menos consciente identificada con la imagen inventada de un paquidermo de color rosa, aunque siempre podemos recurrir a nuestra memoria para figurarnos un elefante de ese color si lo hemos visto alguna vez a través de imágenes físicas, como los que aparecen en la película *Dumbo*. Además, el hecho de que en la naturaleza no existan elefantes de ese color incide en la idea de que se trata de una simulación mental, en este caso visual, que se genera en la mente, o bien un recuerdo de una imagen vista en el pasado. Por lo tanto, los conceptos también se construyen mediante imágenes artificiales creadas con el fin de dar lugar a la enculturación.

Como trato de demostrar, las imágenes contribuyen de forma decisiva a la generación de conceptos que luego utilizamos en nuestro día a día para pensar organizando los elementos del mundo, para hablar e intercambiarlos con otras personas a través del lenguaje, o para comunicarnos y recibir mensajes a través de las imágenes. Y en último término, se basan en gran medida en el mecanismo de la simulación que hemos descrito. Por ello, los experimentos de Grafton, Fadiga, Arbib y Rizzolatti muestran que al procesar objetos realizados por el ser humano se activan las mismas zonas del cerebro que se emplean para su utilización, por lo que su comprensión como concepto depende del conocimiento motor que se tenga sobre el objeto y sobre las acciones necesarias para su manipulación<sup>81</sup>. Conceptualizar un objeto implica simular las experiencias de acción con ese objeto. Sin embargo, en el caso de los conceptos abstractos, las simulaciones resultan algo más complejas. Algunos experimentos han mostrado que las simulaciones, en estos casos, se dan en los contextos de uso del concepto en cuestión, entrando en juego la experiencia que posee cada individuo en torno al empleo y creencia habitual que tiene sobre el término<sup>82</sup>. Por ello, el historial experiencial de cada persona dará lugar a diferentes simulaciones y cada individuo, en función de su propia experiencia y de sus capacidades cognitivas conceptualizará de distinta manera. En este punto lo cultural juega un papel fundamental, puesto que ya provee de las experiencias más habituales dentro de un contexto social determinado gracias al modelo cognitivo idealizado<sup>83</sup>. Acontece de igual manera cuando se conceptualiza una imagen. La mirada masculina que convierte a la *Venus del espejo* de

---

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 144.

<sup>81</sup> S. T. GRAFTON; L. FADIGA; M. A. ARBIB; G. RIZZOLATTI, «Premotor cortex activation during observation and naming of familiar tools», *NeuroImage*, vol. 6, 1997.

<sup>82</sup> B. BERGEN, «Embodiment, Simulation and Meaning», cit., p. 152.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 154.

Velázquez en una mujer-objeto en base a un modelo cognitivo idealizado y que la transforma en una muestra visual del concepto “sexualidad femenina” de inicios del siglo XX, entendida como sumisión a los deseos de los varones, implica también un acto de simulación con el que no estuvo de acuerdo Mary Richardson.

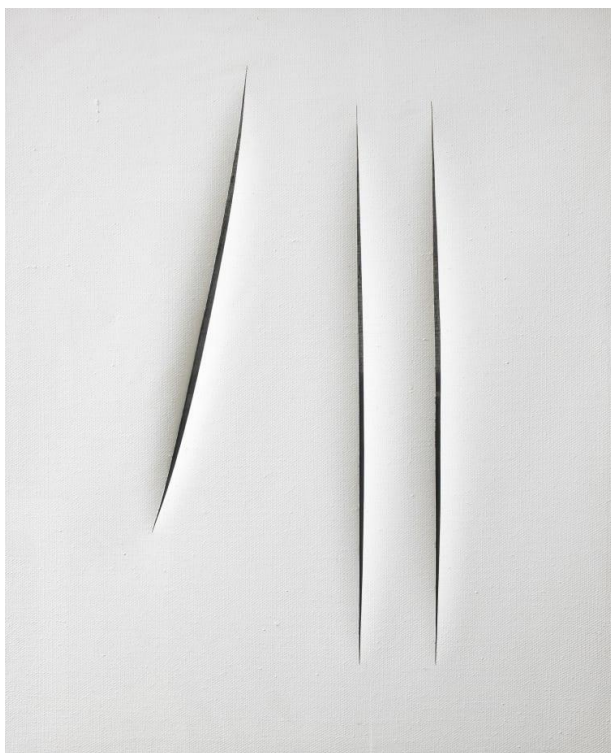
Lo interesante de estas simulaciones corporizadas es que no sólo se manifiestan a través de la contemplación de imágenes. Otros elementos culturales de su tiempo reforzaban esa mirada masculina de dominio sexual hacia las mujeres, ya que esta forma de considerarlas entronca con un modelo cognitivo idealizado de una sociedad profundamente machista y misógina. Por ello, esta concepción se apuntalaba a través del lenguaje en artículos en la prensa, la literatura o las opiniones que se intercambiaban en una taberna inglesa de inicios del siglo XX. Otras imágenes acudían a fortalecer ese modelo, por ejemplo, a través de la publicidad o de los cuadros y esculturas que se creaban en la época. Pero también las acciones y gestos más básicos a nivel corporal, como la mirada, iban en esta misma dirección de cosificar el cuerpo femenino y generar un modelo cognitivo de la mujer como objeto sexual. Por ello, estas simulaciones que se dan de forma natural en nuestra consciencia como algo cotidiano no son exclusivas de las imágenes, sino que operan a través del lenguaje, la gestualidad... y cualquier forma de comunicación intersubjetiva humana.

Así, mediante estas simulaciones se refuerzan conceptos de raíz social que se manifiestan a través de las imágenes. Por lo tanto, estas simulaciones corporizadas tienen, por supuesto, un valor semántico, pero también sirven para realizar inferencias o incluso para reflexionar y preparar posibles escenarios de acción<sup>84</sup>. Posiblemente, antes de ejecutar su venganza iconoclasta, Mary Richardson simuló cómo realizaría la acción y la preparó ejecutando en su imaginación a través del sistema sensomotor los golpes del hacha sobre el lienzo. Es más, el restaurador jefe de la National Gallery por aquel entonces, Helmut Ruhemann, al ver las marcas producidas por los hachazos, probablemente simuló en su imaginación los movimientos corporales producidos por la iconoclasta sobre la imagen. Del mismo modo, una persona que observa un cuadro en el que los brochazos o gestos de la o el artista aluden a su movimiento corporal simula los movimientos ejecutados por la o el artífice, como sucede ante la obra de Lucio Fontana en la que el acto mismo de rasgado del lienzo protagoniza la composición y da sentido a su expresión artística<sup>85</sup> (Fig. 36).

---

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>85</sup> D. FREEDBERG; V. GALLESE, «Motion, emotion and empathy in esthetic experience», cit., p. 199.



*Fig. 36. Lucio Fontana, Concetto spaziale, Attese, 1966.*

De este modo, podemos comprobar cómo la línea que separa la simulación de la acción en el mundo real es fina y se traspasa continuamente. La simulación corporizada de los hombres que observaban la Venus de Velázquez tenía efectos reales para las mujeres de su entorno, como Mary Richardson, que sufría las consecuencias de una sociedad machista construida en torno a conceptualizaciones, discursos, imágenes... que la oprimían y le restaban derechos. Por otra parte, la simulación corporizada de Mary Richardson, que probablemente fantaseó en muchas ocasiones con destruir el cuadro de Velázquez, la condujo a una acción drástica en el mundo real, de tal manera que terminó por coger un hacha y propinar siete golpes cortantes sobre la superficie del lienzo para acabar simbólicamente con el concepto de mujer que construían los hombres de su tiempo a través de sus propias simulaciones. De este modo vemos cómo las percepciones, simulaciones, conceptualizaciones... que se conforman en torno a las imágenes son profundamente significativas y configuran un modo de pensar sobre el mundo que es cambiante, flexible y que no sólo permea el pensamiento, sino que conduce a acciones igualmente significativas en el mundo real.

## 5.6. Conclusiones

Las imágenes son capaces de transmitirnos emociones y, de hecho, ésta es una de sus funciones cognitivas en relación con el cuerpo. Gracias a ellas podemos representar emociones muy diversas que, en ocasiones, pueden incluso generarnos estados de ánimo o hacer que reproduzcamos la emoción en cuestión. También, a la inversa, una personalidad configurada a través de un hábito emocional continuo a lo largo de una vida es capaz de modificar o matizar el significado que le atribuimos a una imagen, por lo que es un aspecto a tener en cuenta cuando nos enfrentamos a un artefacto visual.

Todo ello es posible gracias a la empatía que nos despiertan las imágenes, de tal manera que podemos sentir las mismas emociones que las figuras representadas comprendiendo y asimilando su gestualidad, tal y como hacemos con otros seres humanos. Por ello, cuando se representan seres con un cuerpo semejante al nuestro o que guardan ciertas características en común, nos es relativamente fácil empatizar con ellas y comprender el mensaje emocional que nos transmite una escena en concreto.

Esta capacidad de empatía, surgida en gran medida gracias al efecto de las denominadas neuronas espejo, abre el campo para otro fenómeno que se produce en nuestra cognición y que nos permite simular que interactuamos con los elementos representados en un dispositivo visual como si estuviésemos frente a ellos en el mundo real. De esta manera, manipulamos mentalmente los objetos mostrados en una imagen según su *affordance* u ofrecimiento, reproducimos mentalmente los gestos y acciones que ejecutan las figuras en una escena, nos comportamos frente a un cuadro como lo haríamos en la vida cotidiana e incluso podemos simular las acciones que ha ejecutado una o un artista para crear una obra mediante la mera contemplación de las marcas de su acción sobre un lienzo o sobre la materia de una escultura. En definitiva, nuestra cognición se acopla mediante la simulación a lo que nos presenta la superficie modificada de un artefacto visual.

En el último capítulo retomaré la cuestión de la simulación para analizar con más detalle cómo la contemplación continuada de un mismo tipo de imagen lleva incluso a las personas espectadoras a emprender ciertas acciones en el mundo real. Sin embargo, antes queda por explicitar cómo las imágenes construyen lo que denominamos conceptos, es decir, cómo gracias a su efecto y a sus lógicas internas podemos configurar y representar ideas y nociones abstractas que delinean nuestro sistema organizado de conocimientos. Para ello partiremos del sustrato que nos ofrecen las experiencias básicas extraídas de nuestro sistema sensomotor, de nuestra

vida cotidiana y de la experiencia compartida con una sociedad determinada. Así, analizaré en el siguiente apartado la lógica interna de las imágenes que nos permite hacer inferencias y que da paso al pensamiento visual abstracto.

## 6- La creación de conceptos visuales a través de la lógica metafórica

### 6.1. Introducción

Es posible desarrollar un pensamiento abstracto a través de las imágenes y, de hecho, muchas de ellas se configuran a nivel interno de tal modo que su principal función es representar, mostrar, o ejemplificar conceptos complejos. Este tipo de función cognitiva de algunas imágenes se lleva a cabo mediante el uso de la lógica, pero no una lógica de carácter preposicional y lingüística, sino a través de la lógica que ofrece la teoría de la metáfora conceptual. La metáfora, por lo tanto, lejos de ser un recurso estético o de mero ornato del lenguaje o de las imágenes, se erige en un mecanismo de razonamiento que produce inferencias y que nos permite utilizar algunas partes de las experiencias conocidas de nuestra vida cotidiana para explicar un aspecto de una idea o noción abstracta que no podríamos explicar o mostrar por sí mismo.

Por ello, para generar conceptos abstractos que formen parte de nuestro sistema cognitivo habitual mediante las imágenes, necesitamos hacer proyecciones o *mappings* de ciertos aspectos de un elemento conocido a través de nuestra experiencia hacia un concepto abstracto por conocer. De este modo, el sustrato del que nace nuestro conocimiento abstracto es corporal, como he ido mostrando a lo largo de la presente investigación, y es a través del mecanismo de la metáfora conceptual como se manifiesta en nuestro pensamiento complejo.

Como explicaré en este capítulo, la lógica de la metáfora conceptual tiene su primera base en las experiencias sensomotoras más básicas, en los movimientos corporales sencillos que nos permiten discernir entre un arriba y un abajo, un adentro y un afuera, la trayectoria de un cuerpo u objeto, o un delante y un detrás. Sobre estos esquemas gráficos, que actúan a modo de plantillas o estructuras de acciones sencillas y que nos permiten organizar la percepción, es sobre los que se configura la composición de una imagen, que ya es, de por sí, significativa.

Sin embargo, las experiencias un poco más complejas derivan a su vez en el mecanismo de la metáfora, por la que se proyectan partes de un dominio origen conocido hacia un dominio

destino por conocer, de tal modo que nos permite explicar el concepto AMOR, por ejemplo, en términos de una ENFERMEDAD, de UNA PLANTA, de UN VIAJE o del FUEGO. Asimismo, este mismo tipo de lógica nos permite también utilizar la metonimia visual con fines cognitivos o incluso las personificaciones de conceptos y alegorías para hacer más asimilables algunas ideas abstractas. Demostraré cómo todos estos recursos, entendidos como procesos en los que subyacen inferencias que permiten aumentar nuestro conocimiento, son aprovechados por algunas imágenes para delinear a través de ellas conceptos abstractos que se introducen y asientan en nuestro sistema cognitivo.

En este capítulo, para marcar la diferencia existente entre las palabras que utilizo para señalar un concepto o una metáfora conceptual de su uso corriente, emplearé las mayúsculas, tal y como se hace por convención y consenso dentro de la teoría de la metáfora conceptual y de la lingüística cognitiva.

## 6.2. La conceptualización a través de las imágenes

La fulgurante trayectoria como pintor de Otto van Veen de Leiden, también conocido como Otto Vaenius, comenzaba a eclipsarse a inicios del siglo XVII frente a artistas más jóvenes que pronto tomaron el relevo. Entre ellos, uno de sus alumnos, Peter Paul Rubens. Dispuesto a que la ausencia de encargos no le condujese a la ruina, Otto Vaenius decidió reinventarse y dar un nuevo rumbo al resto de su carrera que le traería un éxito fulgurante y pingües beneficios. En 1607 publicó un libro de grabados conocido bajo el nombre de *Emblemata horatiana*, en el que acompañaba con imágenes de carácter simbólico algunas máximas filosófico-morales de Horacio. Tal fue la fortuna de este libro, que su alianza con la imprenta le condujo a realizar más libros de emblemas, como se le conocía al género en la época, y al año siguiente publicó otro libro de grabados dedicado al tema amoroso al que denominó *Amorum emblemata*<sup>1</sup> (Fig. 37). Así, en los años sucesivos, generó unos cuantos libros de grabados más que, en conjunción con algunos textos, trataban de ofrecer consejos de carácter moral, práctico, religioso, amoroso, histórico... Otto Vaenius no había sido, ni de lejos, el inventor de este género de la emblemática, tan popular en la Edad Moderna, y que, a través de una serie de imágenes de profundo carácter simbólico y, generalmente, en conjunción con algunas frases o textos, permitía ofrecer un mensaje que fuese fácilmente reconocible y asimilable para cualquier persona de la época. Así,

---

<sup>1</sup> O. VAENIUS, *Amorum Emblemata. Tratado hermético sobre el amor*, Sans Soleil, Vitoria-Gasteiz, 2017.



podríamos definir la emblemática como un fenómeno cultural que surgió al abrigo de la imprenta y que conoció una gran repercusión por toda Europa y Latinoamérica.

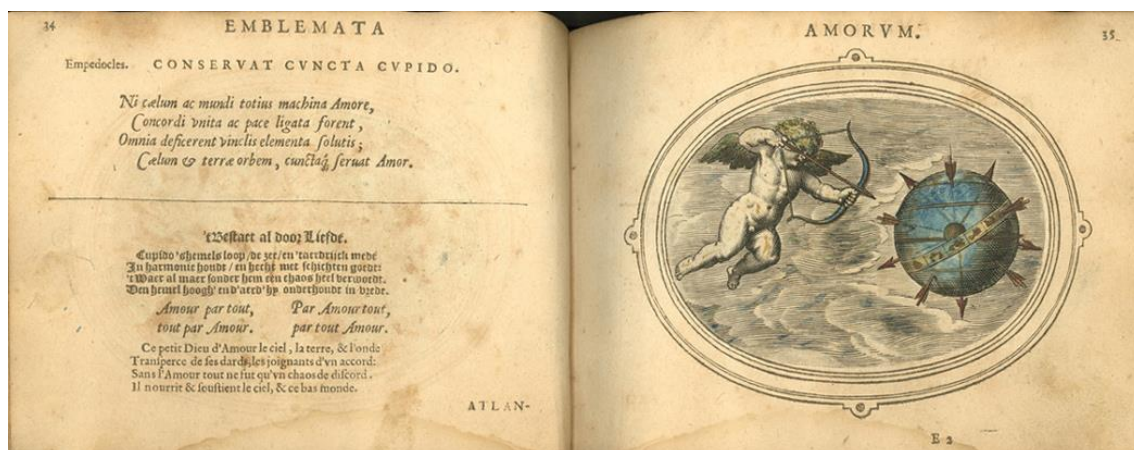


Fig. 37. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, "Amour par tout, tout par amour", Antverpiae, 1607, pp. 34-35, Bryn Mawr College Library Special Collections.

Asimilables a nuestros memes actuales, los emblemas consistían, en su versión más ortodoxa, en una imagen profundamente simbólica (*pictura*), unida a una sentencia breve que condensaba una enseñanza religiosa o moral y que solía proceder de la cultura grecolatina o de la Biblia (mote o lema), acompañada en ocasiones de un breve texto en prosa o verso en el que se seguía indagando en la enseñanza codificada en la *pictura* y en el lema a través de un ejercicio creativo del lenguaje. Sin embargo, las *picturae* de la emblemática también se independizaron y, en tanto que imágenes virales, conquistaron diferentes espacios y soportes, hasta aparecer representados en las arquitecturas efímeras de las fiestas barrocas, en cuadros, integradas en la arquitectura de templos y palacios, en los corrales de comedias y allá donde su mensaje codificado según la cultura del Renacimiento y el Barroco fuese útil y comprensible. Además, su carácter metafórico permitía que fuesen imágenes flexibles, capaces de adaptarse a diferentes contextos y adquirir múltiples significados en función de los distintos lemas que se les añadiesen o de las situaciones cotidianas a las que se quisiera aplicar su mensaje. Estos emblemas en imagen o la emblemática en general, en tanto que artefacto verbovisual, suponen un caso de estudio excelente para mostrar todo el potencial que las lógicas de la metáfora conceptual pueden adquirir en las imágenes simbólicas. De este modo, tomaré el *Amorum Emblemata* de Otto Vaenius como objeto de estudio para que nos permita descubrir cómo las imágenes se construyen y adquieren sus significados en base a una lógica no proposicional y que hunde sus

raíces en el conocimiento corporal y experiencial adquirido a través de las proyecciones metafóricas.

Para comprender cómo funciona la metáfora conceptual y de qué modo subyace a algunas imágenes, comenzaré analizando estas frases lapidarias con las que George Lakoff y Mark Johnson inician su libro *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, en el que se proponen llevar hasta las últimas consecuencias su investigación sobre la mente corporizada y la lógica de la metáfora: “La mente está inherentemente corporizada. El pensamiento es en gran medida inconsciente. Los conceptos abstractos son fundamentalmente metafóricos”<sup>2</sup>. En torno al primer punto he debatido a lo largo de esta investigación y coincidido en que es difícil hacer presentes a nuestra consciencia los procesos con los que opera nuestro pensamiento debido a que se desarrollan sincrónicamente con nuestra percepción, nuestras actividades motoras y otros procesos del pensamiento como la categorización, la simulación o la conceptualización. Por otra parte, esta consciencia de la que hablamos no es desapasionada, sino más bien emocional y se da en el campo de la imaginación. Así, según estos autores, este ámbito del pensamiento es difícilmente accesible a la introspección directa y consciente y se estructura de forma intrincada, incluyendo tanto las operaciones cognitivas automáticas como el conocimiento implícito que se posee<sup>3</sup>. De esta manera, del mismo modo que las reglas de la conducción se interiorizan de tal modo que un conductor de automóvil muchas veces no es consciente de que se encuentra conduciendo, las reglas y normas de los procesos cognitivos han sido tan interiorizados desde nuestra infancia y operan de forma tan automática que es muy difícil darnos cuenta de que están ahí a pesar de que las utilizamos a diario. En tanto que la mayor parte de los pensamientos y razonamientos que tenemos se basan en prototipos, marcos conceptuales y metáforas adquiridas de forma natural e imperceptible desde el nacimiento, todos estos procesos y recursos automáticos sirven para lograr un tipo de procesos cognitivos altamente económicos que maximizan los recursos y reducen el esfuerzo<sup>4</sup>. Por eso, a pesar de que hoy en día nos resulten imágenes extrañas y no sepamos siempre comprender su significado, las *picturae* de la emblemática eran descifrables de manera automática para las personas que las contemplaban en su tiempo, del mismo modo que de forma automática en nuestros días podemos entender un mensaje publicitario codificado sin reflexionar sobre los procesos que nos llevan a descubrir su sentido.

---

<sup>2</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh, cit.*, p. 3. [“The mind is inherently embodied. Thought is mostly unconscious. Abstract concepts are largely metaphorical”.]

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 5.

De este modo, en este capítulo, prestaré atención a la tercera premisa de Lakoff y Johnson, la que afirma que los conceptos abstractos, de los que he hablado brevemente en apartados precedentes, son metafóricos, es decir, se construyen gracias a las lógicas que ofrecen las proyecciones metafóricas. Y del mismo modo que advertíamos que algunas imágenes son capaces de configurar conceptos abstractos o de ayudar a definir su contenido siempre cambiante, estas lógicas de la metáfora conceptual subyacen en mayor o menor medida a las representaciones de los artefactos visuales que nos rodean. De este modo, estas metáforas no sólo se despliegan en los grandes conceptos filosóficos, religiosos y científicos, paradigmas de la abstracción, sino también en conceptos de uso cotidiano que manejamos en nuestro día a día sin percatarnos de que se elaboran gracias a los procesos metafóricos. Estos pensamientos abstractos y la generación de conceptos, por lo tanto, nacen de una mente corporizada que se basa en su experiencia en un medio físico y cultural, y en estrategias como la categorización, los esquemas gráficos (de los que hablaré a continuación) y las simulaciones para apoyar las proyecciones metafóricas. Por lo tanto, la cognición corporizada se tiene que entender en un sentido amplio, englobando operaciones mentales, estructuras lingüísticas, significados, percepciones, razonamientos y sistemas conceptuales que hunden sus raíces en ciertos aspectos del sistema sensoriomotor y que nos permiten comprender y reaccionar ante las imágenes<sup>5</sup>.

Así, los conceptos son aquello en lo que pensamos cuando nos dicen una palabra, cuando generalizamos o cuando categorizamos un objeto representado en una imagen. Nos sirven para comprender objetos y situaciones, para poder realizar inferencias y para desarrollar el pensamiento abstracto. Dentro del universo conceptual, nos podemos encontrar algunos más básicos o más complejos en función de aquello que representan. No es lo mismo el concepto que podemos tener de un objeto de la vida cotidiana o el que podemos tener de una noción compleja como “amor”. Entre los más fundamentales y sencillos encontramos, por ejemplo, las relaciones espaciales y los conceptos emanados de la acción corporal, que nos indican qué es arriba o abajo, qué es dentro o fuera, o qué es delante y detrás. Estos conceptos básicos, enraizados en el sistema sensoriomotor, a su vez, se proyectarán sobre dominios cada vez más abstractos generando los conceptos complejos, en un proceso que explicaré a continuación y que da origen a la metáfora conceptual<sup>6</sup>. Sin embargo, los conceptos no son ni universales ni estáticos ni hacen referencia a las esencias de los objetos y entidades del mundo. En su lugar, según han demostrado algunos recientes estudios dirigidos por Lawrence Barsalou, los

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, pp. 11-12.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 497.

conceptos tienen una gran flexibilidad, cambian a lo largo del tiempo, entre personas e incluso en un mismo individuo, y además son altamente susceptibles al contexto en el que aparecen<sup>7</sup>. Esto es debido a que los conceptos surgen en parte gracias a los procesos de categorización por prototipos, que ya he analizado y que nada tienen que ver con la idea de un contenedor donde vamos introduciendo los elementos que tienen ciertas características en común, sino que más bien su funcionamiento se asemeja a la noción de un centro principal alrededor del cual se agrupan miembros periféricos en función de cierto parecido.

El objetivismo maneja una noción de racionalidad basada en proposiciones, inferencias y conceptos que, como he ido mostrando, no da cuenta de muchos de los fenómenos del pensamiento. Algunos de estos procesos cognitivos que el posicionamiento objetivista no puede explicar de forma satisfactoria, pero que, sin embargo, existen y se dan en nuestra vida cotidiana son, entre otros: la categorización, la metáfora, la polisemia, los cambios semánticos históricos, los sistemas conceptuales no occidentales, el incremento del conocimiento o el encuadre de los conceptos. Todos estos procesos son los que se dan de forma natural en nuestra percepción y reflexión con las imágenes, por lo que, a mi juicio, para el punto de vista objetivista, las imágenes han supuesto su talón de Aquiles particular, donde han fracasado todos los intentos de explicación en base a las lógicas lingüísticas. Todas estas nociones y procesos que hemos enumerado serán los que servirán para comprender y describir las lógicas de las imágenes y los que permitirán comprender cómo transmitimos y adquirimos conocimiento y de qué tipo.

De momento vamos a fijarnos en el último de los términos de la lista que acabo de enumerar: el “encuadre de los conceptos”. Esta noción hace referencia a que la mayoría de los conceptos de los que disponemos sólo se pueden comprender dentro de unos marcos conceptuales que dependen de la experiencia humana adquirida en una cultura. Esta dependencia desmiente de forma radical la supuesta universalidad y objetividad que la teoría objetivista clásica ha defendido en torno a los conceptos. Ya no se trata de nociones compartidas de forma unánime y monolítica por toda la especie humana, sino que adquieren contenido y particularidades muy diversas en función de la sociedad en la que se integran. Sin embargo, a pesar de las diferencias, existe un sustrato común a toda la especie en su configuración, puesto que están radicados, en último término, en cuerpos similares. Por ello, los conceptos, de acuerdo con la línea argumentativa que estoy siguiendo en esta investigación, no se caracterizan por su relación

---

<sup>7</sup> L. BARSALOU, «Storage side effects: studying processing to understand knowledge», en A. Ram, D. Leake (eds.) *Goal driven learning*, MIT Press/ A Bradford Book, Cambridge, Massachusetts, 1995.

directa con los hechos del mundo, ni son objetivos ni independientes<sup>8</sup>. En definitiva, no describen realidades sobre el mundo, sino sobre lo que una cultura dada considera que es el mundo. Se encuentran enraizados en ese binomio indisoluble de experiencia natural y cultural que los hace posibles.

Así, los conceptos no son entidades abstractas que se encuentran en una esfera psíquica o mental. Pero tampoco se ubican en un cuerpo, mundo o cerebro. Elegir entre una interioridad y una exterioridad es perpetuar la falsa idea de que nos dividimos en dos mitades inconmensurables e incurrir en el dualismo que estoy combatiendo. Como afirma Mark Johnson, “en su lugar, deberíamos decir que los conceptos se elaboran a través de clústeres de neuronas funcionalmente ligadas que se conectan y coactivan como parte de nuestras interacciones corporizadas con aspectos de nuestro entorno”<sup>9</sup>. Por lo tanto, no pueden existir los conceptos *a priori*, sino que surgen en la interacción de nuestra mente corporizada con el mundo tanto natural como antrópico al que pertenece. Sin esta interacción que hunde sus raíces en la experiencia humana no podríamos elaborar conceptos, pero tampoco significados, ya que surgen a través de las acciones perceptivas y creativas. De este modo, debemos poner el foco en la experiencia, entendida en su vertiente social y natural, para comprender cómo emergen conceptos complejos como el de “amor”, cómo éstos marcan nuestras acciones en el mundo y, a su vez, cómo nuestro entorno da contenido al concepto a través de artefactos culturales como el lenguaje o las imágenes. De este modo, el concepto del amor cortés de la Edad Moderna, por ejemplo, ha dado forma a las representaciones de contenido amoroso de la cultura popular de ese período, uno de cuyos productos es el *Amorum Emblemata*. Pero, a su vez, éstas ayudaron a configurar lo que se entendía por “amor” a nivel colectivo a través de estas mismas imágenes que nos encontramos en obras literarias, esculturas, pinturas y otros libros de emblemática. Así, las imágenes son aglutinadoras de sentidos que nos abren una puerta al mundo de la conceptualización. Y del mismo modo que nos muestran a nivel visual cómo se perciben o percibían algunos conceptos a nivel social, también posibilitan la disidencia, las oposiciones a su significado más extendido y a sus implicaciones dentro de una misma sociedad. La conceptualización es tan flexible como lo son las experiencias y vivencias de las personas que conviven con las imágenes.

---

<sup>8</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. XI-XII.

<sup>9</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 43. [“Instead, we should say that concepts are realized via functionally bound clusters of neurons that are connected and coactivated as part of our embodied interactions with aspects of our environment”.]

Para comprender mejor esta cuestión, podemos recurrir a la noción de “dominios cognitivos”. Los dominios cognitivos se definen, en palabras de Cuenca y Hilferty, como las “representaciones mentales de cómo se organiza el mundo y pueden incluir un amplio abanico de informaciones, desde los hechos más indiscutibles y comprobados empíricamente hasta los errores más flagrantes, las imaginaciones más peregrinas o las supersticiones”<sup>10</sup>. Es decir, los dominios cognitivos hacen referencia a la cosmovisión personal de cada individuo, conformando todo el panorama de conocimientos enciclopédicos que la persona posee y que, necesariamente, otorga significados connotativos a las palabras, imágenes y conceptos. De este modo, una persona del siglo XVII, en función de sus experiencias vitales, vería las escenas de amor cortés del *Amorum Emblemata* de una manera distinta. Por lo tanto, sus experiencias vitales y sus dominios cognitivos conformados en base a una integración previa que incluye teorías comprobadas, imaginaciones, creencias, opiniones, experiencias y todo tipo de saber estable o no sobre la realidad de su tiempo son los que influyen en el acto tanto de crear como de observar una imagen. Es en este sustrato donde se incardinan los conceptos, dado que éstos no pueden existir sobre el vacío, sino que se generan en esta maraña de saberes y creencias sobre el mundo provenientes tanto del sustrato cultural como de la experiencia personal. Además, estos dominios actúan como si fueran mapas en los que se van ubicando los distintos conceptos dentro de una estructura de conocimientos organizada. Por lo tanto, el sentido global de una imagen dependerá de la acumulación previa de saberes y de su estructura interna por parte del individuo determinado responsable de su creación (y, por extensión, también de su contemplación). Este dominio cognitivo que posee un o una artífice de una manera intransferible, pero que encuentra puntos en común con otros miembros de su sociedad y de su especie gracias a la intersubjetividad, ofrece el contexto ineludible para determinar el significado de una imagen que admite diferentes interpretaciones<sup>11</sup>.

De este modo, los conceptos, a pesar de tener un importante componente cultural y a pesar de ser consustanciales a todo el género humano, también permiten cierta flexibilidad que hace que se aprecien diferencias entre los dominios cognitivos de otras épocas, individuos o culturas. Así, los conceptos dependen de nuestro conocimiento social y cultural, que se organiza en torno a modelos cognitivos de carácter psicológico, individual, social, cultural y colectivo. Es precisamente la supeditación de las categorías a estos modelos la que permite que éstas sean dinámicas y flexibles y varíen con el tiempo y entre culturas y personas. Nuestros sistemas o

---

<sup>10</sup> M. J. CUENCA; J. HILFERTY, *Introducción a la lingüística cognitiva*, cit., p. 70.

<sup>11</sup> *Ibid.*, pp. 72-74.

dominios conceptuales, por lo tanto, sirven para poder manejarnos en nuestra vida diaria sin apenas esfuerzo, con respuestas estereotipadas y automatizadas frente a diversas situaciones, pero también nos sirven para crear e interpretar imágenes. Con ellos somos capaces de generar sentidos para la vida ordinaria, que se corporiza en esos dominios conceptuales capaces de movernos a la acción. Pero, a pesar de su importancia, la mayoría del tiempo operan bajo el nivel de consciencia cognitiva, son automáticos y no requieren de una atención constante para que se produzcan. Por ello, en ocasiones, son difícilmente accesibles al pensamiento consciente, ya que sus operaciones se realizan a tal velocidad que difícilmente pueden ser rastreables<sup>12</sup>.

Dentro de estos dominios cognitivos personales, imposibles de rastrear una vez fallecida la persona que los portaba y que sólo podemos conocer parcialmente gracias a imágenes y textos realizados por ese individuo que nos ayuden a configurar su modo de pensar y el mapa conceptual del que disponía, encontramos también modelos cognitivos idealizados, en los que el peso cultural cobra una mayor importancia. El término “modelo cognitivo idealizado” fue desarrollado por George Lakoff para referirse a toda la serie de expectativas sociales y culturales que tenemos en torno a un concepto. Es decir, están compuestos por los roles de género y clase, por las normas y consensos sociales más aceptados y por todo lo que una cultura dada entiende que debería ser idealmente una cosa. Estos modelos cognitivos idealizados permiten anticiparse a cualquier experiencia sobre el concepto en cuestión y plantean una serie de comportamientos y acciones determinadas que dirigen al individuo dentro de una cultura. Por lo tanto, pese a que estos modelos cognitivos idealizados se basan en un conocimiento enciclopédico y no en una definición concreta, son inevitablemente sesgados y constituyen la mayor parte de nuestros prejuicios. En la cultura visual de un período encontramos este tipo de modelos cognitivos idealizados a modo de imágenes estereotipadas, repetidas de forma semejante y que buscan no sólo la fijación de un mensaje, sino que son, a su vez, expresión de un concepto construido socialmente. Por ello podemos encontrar imágenes amorosas muy parecidas a las del *Amorum Emblemata* en lugares muy alejados entre sí y a lo largo y ancho de toda la Europa moderna. Su profusión, más allá de las connotaciones particulares que puedan adquirir en cada caso, reflejan en imágenes ciertos modelos cognitivos idealizados que son expresión de unas consideraciones sociales modernas hacia el concepto “amor”.

Como explicaré en el presente capítulo, las metáforas conceptuales y las metonimias contribuyen activamente a la estructura y al contenido de los modelos cognitivos idealizados,

---

<sup>12</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 10.



convirtiéndose en ocasiones en los prototipos de las categorías que ceden gran parte de su contenido a los conceptos. Así, mediante las lógicas que describiré más adelante, en una imagen se concitan tanto la fisiología de las emociones, como la experiencia del mundo a través de la metáfora y la metonimia conceptuales hasta llegar a los grandes modelos culturales, muchas veces configurados o apoyados en un discurso en imágenes. Así, es posible ofrecer una explicación satisfactoria de la aparición de los modelos culturales teniendo en cuenta la base corporal de la experiencia universal y la enculturación dada en cada caso, la conceptualización a través de las metonimias y las metáforas conceptuales visuales y el contexto cultural amplio en el que se dan esas imágenes<sup>13</sup>. Pero, como afirma Zoltán Kövecses, este proceso no es secuencial, es decir, no se tienen que dar los diferentes pasos de forma subjetiva y obligatoria para conformar un modelo cultural de forma aislada y organizada. Este autor sostiene que sería más exacto considerar este proceso como un todo que se da de forma simultánea, en el que los componentes se influyen mutuamente. Así, la base experiencial y la emergencia de las metáforas conceptuales contribuyen a la estructura esquemática básica del modelo cultural del que forman parte las imágenes, mientras que el contexto cultural simultáneamente añade los detalles del esquema<sup>14</sup>. Por ello, para analizar las imágenes estereotípicas de tipo amoroso del arte barroco, expresadas como un modelo cognitivo idealizado dentro de un modelo cultural más amplio en el que se inscriben y al que aportan contenido, debemos tener en cuenta no sólo qué papel cumplen dentro de ese esquema, sino las diversas connotaciones que adquiriría el concepto “amor” dentro de la sociedad del momento, cómo se comportaban las diferentes clases sociales y géneros ante él, cuáles eran las normas sociales en torno al cortejo amoroso y si se cumplían o no, y, en definitiva, todo un amplio contexto social que nos ayudará a delimitar los significados de estas imágenes en su tiempo.

Como he explicado en capítulos precedentes, la conceptualización que nace de las imágenes en ocasiones puede ser sencilla y manifestarse a través del mecanismo de la simulación corporizada, como cuando se evidencia una emoción básica a través de un rostro representado en un artefacto visual, o como cuando un pato simplemente quiere aludir a la idea de esta ave. Es decir, a veces las imágenes tratan de mostrar unos conceptos elementales en imágenes que, al percibirlos, organizamos en nuestro sistema cognitivo en función de su cercanía a un prototipo concreto de una categoría. Sin embargo, existe otra manera de crear conceptos a través de las imágenes, más compleja todavía, en la que se construyen y se manifiestan conceptos abstractos

---

<sup>13</sup> Z. KÖVECSES, *Metaphor and Emotion. Language, Culture and Body in Human Feeling*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000, pp. 114-115.

<sup>14</sup> *Ibid.*, pp. 137-138.



de difícil plasmación, como el caso que estamos manejando del concepto “amor”. Debido a que se trata de una sensación muy cambiante, etérea, abstracta y que no se materializa en toda su extensión a través de unos simples trazos, su construcción obedecerá a una serie de lógicas de raíz corporal que permitan el surgimiento del pensamiento complejo. Para resolver esta cuestión recurriré a la lógica de la teoría de la metáfora conceptual, una tesis que se basa en la idea del *embodiment* o de la mente corporizada y que estudia las inferencias que se producen gracias al mecanismo cognitivo de la metáfora. Sin embargo, antes de ahondar en los mecanismos de este tipo de lógica, debemos aludir al funcionamiento de los esquemas gráficos, el nivel más básico de inferencia producida en base a nuestro sistema sensomotor y del que surgirán los procesos más complejos de la metáfora conceptual.

### 6.3. Los esquemas gráficos



Fig. 38. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 33, Amberes, 1608.

Al contemplar cualquiera de los emblemas que componen la colección del *Amorum Emblemata*, por ejemplo, el número 33 (Fig. 38), identificamos automáticamente un arriba y un abajo, comprobamos cómo Cupido pisa un blasón nobiliario y alza con su mano la palma de la victoria, sabemos que Cupido está delante y detrás de él emerge un fondo de ciudad amurallada y, a su derecha, un cofre repleto de tesoros y un busto clásico. Es decir, podemos diferenciar las partes

que muestran la totalidad de la *pictura*. Y, sin embargo, todo ello no está presente como tal en cada uno de los grabados de la serie, ya que éstos se han creado a partir de tintas esparcidas en una superficie bidimensional a través de una prensa. Al percibir una imagen, de manera automática, organizamos los diferentes elementos que distinguimos en la representación en base a un orden con sentido. Este orden se crea a partir de lo que se denominan “esquemas gráficos”, que son patrones automáticos nacidos de nuestro sistema sensoriomotor, que nos ayudan a configurar un mundo reconocible y que aplicamos también sobre las imágenes para poder hacerlas comprensibles. Estos patrones sensoriomotores de acción surgen de la experiencia corporal más básica y simple y sirven como punto de arranque para construir los procesos y estructuras del conocimiento humano. Actúan a modo de evidencias que permiten ir complejizando cada vez más las lógicas corporales que encontramos detrás de la cognición y reflexión con las imágenes y que desembocarán en mecanismos como la metáfora conceptual. Ulric Neisser los ha definido de este modo:

“Un esquema es una porción del ciclo perceptual completo que es interno al espectador, modificable por la experiencia, y de algún modo específico a lo que está siendo percibido. El esquema acepta información en tanto que se encuentra disponible en las superficies sensoriales y cambia según esa información; dirige movimientos y actividades exploratorias que hacen que esté disponible más información, que las modifica todavía más”<sup>15</sup>.

Neisser enfatiza de este modo el papel de las capacidades perceptuales y de los movimientos en la organización de la experiencia a través de estos esquemas, que son los responsables de que podamos reconocer diferentes tipos de objetos, cosas y eventos. Así, cuando tenemos una experiencia activa y sensoriomotora, automáticamente la encajamos dentro de uno de estos esquemas gráficos, haciéndola comprensible y coherente. Sin embargo, estos patrones no son rígidos, sino flexibles, alterándose cuando se aplican a situaciones concretas, que pueden ser pasadas, presentes o futuras, permitiéndonos la anticipación y la previsión de sucesos que influyen en nuestra interacción con el entorno. “El esquema no es sólo el plan, sino también el ejecutor del plan. Es un patrón de acción, así como un patrón para la acción”<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> U. NEISER, *Cognition and Reality*, W. H. Freeman and Company, San Francisco, 1976, p. 54. [“A schema is that portion of the entire perceptual cycle which is internal to the perceiver, modifiable by experience, and somehow specific to what is being perceived. The schema accepts information as it becomes available at sensory surfaces and is changed by that information; it directs movements and exploratory activities that make more information available, by which it is further modified.”]

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 56. [“The schema is not only the plan but also the executor of the plan. It is a pattern of action as well as a pattern for action”.]

Los denominados esquemas gráficos son, por tanto, para Johnson y Lakoff, estructuras básicas de la cognición muy conectadas con la experiencia corporal más inmediata, es decir, con nuestros movimientos físicos, pero también con interacciones perceptuales simples. En base a estos esquemas gráficos, que se desarrollan en la imaginación, los movimientos e interacciones pueden extenderse a todo tipo de situaciones y al significado que le atribuimos a las imágenes a través de patrones tanto metafóricos como metonímicos. También dan lugar, a partir de su composición y relación entre sí, a la generación de pensamientos e inferencias más complejas<sup>17</sup>. El nombre de “esquema gráfico” [*image schema*], según estos autores, proviene de la idea de que funcionan como estructuras abstractas de carácter gráfico que se comportan de un modo gestáltico, donde sus partes se organizan en totalidades unificadas que proveen de un sentido y un orden a nuestra experiencia, por lo que una de sus principales funciones consistiría en organizar lo que vemos en una imagen y en darle sentido y coherencia a los diversos elementos de la representación<sup>18</sup>. Por lo tanto, es un patrón dinámico que funciona como la estructura abstracta de una imagen y conecta con un amplio rango de experiencias distintas que manifiestan esta misma estructura recurrente<sup>19</sup>. Mark Johnson los vinculó de este modo con el cuerpo humano, al que tienen como base:

“Otra dimensión estética importante del significado nace de los patrones de interacción con nuestro ambiente que emergen de la composición, situación y actividad deliberada de nuestros cuerpos. En comparación con las moscas y las ballenas, somos criaturas de medio tamaño cuyas capacidades perceptuales y motoras nos permiten ver, tocar, degustar, oler y oír algunos otros objetos. Existimos en un campo gravitacional que restringe los patrones de nuestro movimiento corporal. Hemos evolucionado para estar erguidos, más que moviéndonos sobre las cuatro patas, y tenemos pulgares oponibles que nos permiten agarrar y manipular ciertos objetos. Nuestro sistema visual nos permite percibir sólo ciertas longitudes de onda de luz y tener una buena percepción de profundidad sólo sobre un limitado rango de distancias. Nuestro sistema auditivo registra sólo un rango específico de frecuencias de sonido. En otras palabras, fuera de nuestra interacción corporal con los ofrecimientos de nuestro ambiente, tomamos el significado de las cosas y eventos de ciertas maneras concretas, de acuerdo con patrones específicos de interacción”<sup>20</sup>.

---

<sup>17</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. 169.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. XIX.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>20</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 18. [“Another important aesthetic dimension of meaning stems from the patterns of interaction with our environment that emerge from the makeup, situatedness, and purposive activity of our bodies. Relative to fleas and whales, we are middle-sized creatures whose perceptual and motor capacities allow us to see, touch, taste, smell, and hear

Por lo tanto, un esquema gráfico no es un dibujo ni una gráfica matemática, sino un patrón recurrente y dinámico que acontece en nuestras percepciones e interacciones motoras con el entorno y que es capaz de aportar coherencia y estructura a nuestra experiencia. Un ejemplo muy básico de esta idea lo encontramos en la noción de verticalidad. La verticalidad no se encuentra en la naturaleza. En su lugar, es un esquema que nace de nuestra tendencia a emplear la orientación arriba-abajo como referencia para muchas de nuestras acciones significativas. A diario recurrimos de forma automática al esquema gráfico de la verticalidad, que nos aporta una estructura corporizada pero abstracta que después podemos aplicar a las imágenes, a las experiencias y a las percepciones<sup>21</sup>. Así, podemos trazar un eje de verticalidad muy evidente y sencillo a través del cuerpo de Cupido en el emblema 33, que entronca con nuestra experiencia cotidiana de la verticalidad propiciada por nuestro propio cuerpo erguido. De este modo, los esquemas gráficos se vinculan con el cuerpo de modos muy manifiestos y cotidianos. Dado que somos seres bípedos en los que predomina la verticalidad, con los pies fijados al suelo y la cabeza sobre los hombros, tenemos muy claras las nociones de arriba y abajo, y las determinamos en función del ordenamiento del mundo a partir de nuestra posición. Por ello, en este emblema 33 de Otto Vaenius, identificamos que la palma está arriba y el blasón que pisa Cupido está debajo, ofreciendo un primer orden al cúmulo de líneas que contemplamos en el grabado. Si le diésemos la vuelta al libro de emblemas mostrando la orientación inversa, automáticamente deduciríamos que no está en la posición correcta y lógica, dado que nuestro esquema de imagen “arriba-abajo” establece que tiene que colocarse de un modo determinado para que tenga sentido para nosotras y nosotros. Y todo ello nace de un patrón de interacción habitual y aprendido a lo largo de nuestras vidas. Así, los conceptos relacionados con el espacio (arriba-abajo, izquierda-derecha, delante-detrás...) se basan en esquemas gráficos, en patrones de interacción corporales.

Otro esquema gráfico básico, por ejemplo, es el de la escala de intensidad, es decir, la sensación de que nuestras experiencias pueden medirse de manera gradual. Es una experiencia que obtenemos en nuestro día a día sintiendo diferentes grados de frío o calor, por ejemplo,

---

certain other objects. We exist in a gravitational field that constrains the patterns of our bodily movement. We have evolved to stand erect, rather than moving on all fours, and we have an opposable thumb that lets us grasp and manipulate certain objects. Our visual system permits us to perceive only certain wavelengths of light and to have good depth perception only over a limited range of distances. Our auditory system records only a specific range of sound frequencies. In other words, out of our bodily interaction with our environmental affordances, we take the meaning of things and events in certain specified ways, according to specific interactional patterns.”]

<sup>21</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. 14.

escuchando volúmenes más o menos altos, viendo objetos más o menos pequeños<sup>22</sup>... Y es algo que podemos aplicar a una imagen para darle orden y estructura, como cuando distinguimos una gradación de sombras en las *picturae* de los emblemas de Vaenius en función del mayor número de líneas negras ejecutadas a través de la técnica del grabado, generando una sensación de profundidad y una delimitación entre objetos representados. También encontramos un tipo de esquemas gráficos que tienen que ver directamente con cuestiones de orientación, como la distinción dentro-fuera, que es fundamental a la hora de comprender un artefacto visual como un cuadro. Consideramos que la escena representada está dentro del cuadro, mientras que la realidad es lo que queda fuera. Por ello son tan desconcertantes los trampantojos en los que la figura parece salirse del marco del propio cuadro, como *Huyendo de la crítica*, de Pere Borrell (Fig. 39), o las moscas que parecen haberse posado sobre el lienzo pintado en algunas obras de Carlo Crivelli (Figs. 40 y 41). Pero, a su vez, organizamos la representación en base a este mismo esquema gráfico de dentro-fuera cuando decimos que la escena del emblema 33 acontece dentro de un marco o que las joyas que aparecen en segundo término están dentro de un cofre. De hecho, la propia noción de equilibrio compositivo, tan frecuente en el análisis de las imágenes desde la Historia del Arte, nace de una sensación corporal convertida en esquema gráfico<sup>23</sup>.



Fig. 39. Pere Borrell del Caso, *Huyendo de la crítica*, Colección Banco de España, 1874.

<sup>22</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 18.

<sup>23</sup> Véase para más ejemplos de cómo se aplica el esquema gráfico del equilibrio a diversas obras de arte M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., pp. 80-85.

Así, estos patrones de interacción corporal tienen un carácter cinestésico ineludible porque la mayor parte de ellos tienen que ver con el movimiento humano<sup>24</sup>. Entre los más habituales y de uso más corriente (y sobre todo los más interesantes para organizar el caos de pigmentos o de formas gráficas que se despliegan sobre una superficie), encontramos los siguientes. El esquema “contenedor”<sup>25</sup> (del que acabamos de hablar con la noción dentro-fuera), nace de nuestra experiencia de descubrir que hay algunos objetos que pueden estar dentro de otros, de la extracción de cosas de una caja o armario, o de salir y entrar en un espacio cerrado, como una habitación. La noción de concebir nuestro cuerpo como un contenedor con un adentro denominado “mente” y un afuera mecanicista es una de las metáforas básicas del objetivismo, por ejemplo, y se basa en este esquema gráfico tan cotidiano. A nivel pictórico es interesante porque la perspectiva matemática renacentista concibe el lienzo como una caja en la que hay que introducir unas escenas y personajes en función de un punto de fuga.



Fig. 40. Carlo Crivelli, *Virgen con el Niño*, Nueva York, Metropolitan Museum of Art, c. 1480.

<sup>24</sup> Véase para más ejemplos de patrones corporales de interacción cinestésicos F. VARELA Y OTROS, *The Embodied Mind*, cit., p. 177.

<sup>25</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., pp. 31-32.





Fig. 41. Detalle de una mosca en la obra: Carlo Crivelli, *Virgen con el Niño*, Nueva York, Metropolitan Museum of Art, c. 1480.

Por otra parte, encontramos esquemas como el de “parte-todo”, que nos permite distinguir que una figura se compone de partes, experiencia nacida de nuestro día a día. Es relevante también a la hora de observar una imagen porque este patrón nos permite desligar los diferentes elementos de una representación y verlos como objetos separados y autónomos. Por ejemplo, en el todo que representa la composición del emblema 33, identificamos partes como el Cupido, el arco, el escudo heráldico, el cofre, el busto, la palma, la vegetación o la ciudad amurallada. El esquema “relación”, por su parte, nos permite establecer las vinculaciones que tienen entre sí los diferentes elementos de esta escena tomando como punto de referencia una posición espacial. Por ejemplo, si tomamos como punto la cabeza de Cupido, descubrimos su relación con la palma que sujeta esta figura por encima de ella, o vemos cómo Cupido se encuentra delante del busto o sobre el escudo. Este tipo de patrón nos capacita para descubrir relaciones de profundidad, por ejemplo, en un soporte bidimensional. Pero en este grabado también se puede percibir cómo operan los esquemas “delante/detrás”, “cerca/lejos”, “centro/periferia”... Otros, como el esquema “origen-camino-destino”, que sugiere trayectoria (como el brazo que sostiene el arco o la posición del cuerpo de Cupido, que refleja acción y movimiento) o los esquemas de “fuerza” son quizá menos evidentes en esta composición, pero operan en otras imágenes y nos sirven para organizar corporalmente lo que nos muestra en su representación<sup>26</sup>.

De este modo, experiencias corporales básicas como andar, explorar el entorno y utilizar las diversas partes del cuerpo para coger un objeto generan diversos patrones o esquemas gráficos que constituyen los mecanismos con los que organizamos la representación en una imagen, pero también los axiomas para nuestra racionalidad. Del hecho de movernos, por ejemplo, desarrollamos los patrones de locomoción, en los que se implican parámetros como el ser

---

<sup>26</sup> Para una reflexión más amplia en torno a los esquemas gráficos y varios ejemplos, veáse la obra colectiva B. HAMPE (ED.), *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*, Mouton de Gruyter, Berlín, Nueva York, 2005.

moviente, la velocidad, el esfuerzo, el modo de desplazamiento o las partes del cuerpo. Todo ello son evidencias nacidas de la experiencia corporal más inmediata y de una interacción con el medio, además de que reconocemos las diferentes partes de nuestro cuerpo a medida que las utilizamos en nuestros desplazamientos<sup>27</sup>. Este tipo de patrones aprendidos con sentido y significado los podemos proyectar en otros elementos o situaciones del mundo. Así, podemos proyectar partes de nuestros cuerpos en otros objetos, como cuando hablamos del cabecero de la cama, los pies de una iglesia o las patas de una mesa. En palabras de Johnson: “Nuestro cuerpo y sus relaciones genéricas con aspectos de su entorno ofrecen imágenes, esquemas, y modelos para comprender no sólo nuestros alrededores físicos y relaciones espaciales, sino incluso relaciones entre entidades metafóricas abstractas”<sup>28</sup>. De este modo, podemos proyectar nuestra propia corporalidad sobre la figura del Cupido del emblema y ser capaces de comprender su cuerpo tomando el nuestro como modelo.

Como podemos comprobar, estos esquemas gráficos se generan de forma espontánea, en base a acciones cotidianas que se emprenden incluso hasta varias veces todos los días desde el nacimiento. Por ello los movimientos, las interacciones perceptuales o la manipulación de objetos generan estos patrones que hacen que nuestra experiencia del mundo sea comprensible y ordenada. Estos esquemas gráficos, muy simples en inicio, se pueden elaborar de manera figurativa para organizar niveles de cognición más abstractos. De este modo, según Johnson:

“los esquemas gráficos tienen su propia lógica corporal [...]. Si, por ejemplo, una pelota está en una caja, la caja está en una cesta y la cesta está en un armario, entonces la pelota está en el armario. Ésta es una lógica espacial (aquí una lógica de contención transitiva), aprendida por los niños antes de que el lenguaje se adquiriera. La relación corpórea del esquema gráfico de sucesivas contenciones se conoce en lógica formal como el principio de transitividad. En gran medida, los seres humanos aprenden esta lógica de esquemas gráficos sin ninguna necesidad de reflexión consciente”<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> E. DODGE; G. LAKOFF, «Image Schemas: From Linguistic Analysis to Neural Grounding», *cit.*

<sup>28</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, *cit.*, p. 55. [“Our body and its generic relations to aspects of its environment provide images, schemas, and models for understanding not just our physical surroundings and spatial relations, but even relations between abstract metaphorical entities”.]

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 19. [“image schemas have their own corporeal logic [...]. If, for instance, a ball is in a box (container A), the box is in a basket (container B), and the basket is in a closet (container C), then the ball is in the closet. This is a spatial logic (here a logic of transitive containment), learned by infants prior to any language acquisition. The corporeal image- schematic relation of successive containment is known in formal logic as the principle of transitivity (i.e., if A is in B, B is in C, and C is in D, then A is in D). For the most part, humans learn this image- schematic logic without any need of conscious reflection.”]



Por ello, los esquemas se componen de partes y relaciones. Las partes hacen referencia a un conjunto de elementos que pueden identificarse con eventos, estados, propiedades, personas, objetos..., mientras que las relaciones pueden ser causales, de la parte con el todo, temporales, localizaciones relativas, agente-paciente o relaciones instrumentales. Esta extensión y elaboración generalmente se desarrolla a través de las proyecciones metafóricas, que permiten conectar las interacciones corporales básicas con procesos de pensamiento más elaborados<sup>30</sup>.

Generalmente, los esquemas gráficos básicos tendrán un pequeño número de partes y una relación simple que las vincula, como sucede en el esquema “dentro-fuera” o “arriba-abajo”<sup>31</sup>. Sin embargo, su eficacia reside en que generan implicaciones, es decir, consecuencias desprendidas de sus propias estructuras internas que se aplican a situaciones y eventos que describimos proposicionalmente o mostramos a través de imágenes. Por ejemplo, la estructura “arriba-abajo”, nacida de que tenemos los ojos a cierta altura y los pies en el suelo, se puede aplicar a la organización interna de la composición de un cuadro o grabado, como hemos visto, o a comprender un rascacielos o un ascensor o una cuesta. De esta manera, son la base sobre la que se asienta gran parte de nuestro conocimiento del mundo y son capaces, mediante implicaciones o inferencias, de generar pensamientos y razonamientos cada vez más complejos. Por ello no hace falta un gran número de esquemas gráficos para poder sustentar el edificio del conocimiento, sino que unos pocos permiten, gracias a su versatilidad y a sus implicaciones, que se forme el pensamiento en torno a las imágenes y que den pie a la lógica metafórica, pero también a la lógica proposicional<sup>32</sup>. Así, los esquemas gráficos operan al nivel de la organización mental que está entre las estructuras proposicionales abstractas y las imágenes particulares concretas.

Sin embargo, se han señalado dos tipos de cuestiones controvertidas en torno a los esquemas gráficos y su papel como elementos básicos para el pensamiento humano. La primera tiene que ver con el carácter analógico y no proposicional que ostentan. Es cierto que los esquemas gráficos son estructuras no proposicionales y que, además, tienen un carácter que podríamos definir como preconceptual. Pero esto no supone ningún tipo de problema, dado que son estructuras altamente significativas que permiten inferencias. Es su propia estructura analógica la que permite que, después, estos esquemas gráficos tengan transformaciones y puedan dar pie a otras operaciones cognitivas<sup>33</sup>. Por ello, los esquemas gráficos no tienen cabida en una

---

<sup>30</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. XIX-XX.

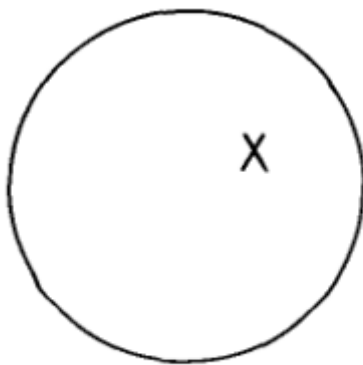
<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 28.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 4.

teoría objetivista, que basa el pensamiento en estructuras proposicionales que nada tienen que ver con el cuerpo. De este modo, las proyecciones figurativas que suponen esquemas gráficos son consideradas para el objetivismo demasiado subjetivas, además de que tienen una raíz corporal y se dan en la imaginación, a la que consideran incapaz de orden y de carácter privado. Debido a que a esta facultad se le atribuye una capacidad creativa, las teorías objetivistas asumen que se trata de una entidad dominada por el caos, sin normas, a pesar de que la creatividad debe estar sostenida por unas bases y unas reglas<sup>34</sup>.

La segunda cuestión controvertida es su carácter figurativo. Estos esquemas gráficos pueden ser representados de forma visual y, de hecho, algunos de ellos se utilizan para configurar algunas composiciones artísticas, aunque no se trate en ningún caso de imágenes ricas plagadas de detalles o de una imagen de carácter mental. Más bien son patrones abstractos que pueden ser mostrados en forma de imagen simple y que podemos hallar de forma subyacente en imágenes ricas, en eventos o en percepciones<sup>35</sup> (Fig. 23). Del mismo modo sucede con la geometría en matemáticas, cuyas figuras permiten ser representadas de manera gráfica con gran facilidad, a pesar de ser entidades abstractas.



**FIGURE 2. CONTAINMENT**

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. XXXVI.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 2.

John went out of the room.  
Pump out the air.  
Let out your anger.  
Pick out the best theory.  
Drown out the music.  
Harry weasled out of the contract.

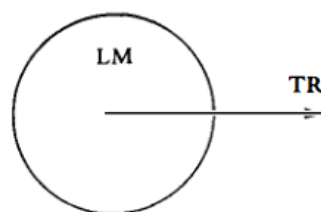


FIGURE 4. OUT<sub>1</sub>

Pour out the beans.  
Roll out the red carpet.  
Send out the troops.  
Hand out the information.  
Write out your ideas.

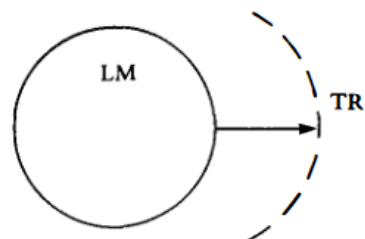


FIGURE 5. OUT<sub>2</sub>

The train started out for Chicago.

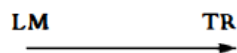


FIGURE 6. OUT<sub>3</sub>

Fig. 42. Esquemas gráficos tomados de la obra "The Body in the Mind", p. 23 y p. 32.

Estas estructuras organizan nuestra manera de imprimir un orden al mundo en nuestras percepciones y reflexiones, pero de forma más general y abstracta que las imágenes particulares. La diferencia fundamental entre una imagen cualquiera y un esquema gráfico que se muestra a través de una imagen es que la primera es un elemento concreto que no tiene por qué compartir sus características con otras imágenes, mientras que un esquema gráfico contiene características estructurales comunes a muchos tipos de objetos, eventos, movimientos y acciones corporales<sup>36</sup>. John Anderson ahonda en estas diferencias existentes entre los esquemas gráficos y las imágenes, alegando que los esquemas gráficos son abstractos y no están limitados sólo a las propiedades visuales, sino que tienen un carácter cinestésico. Por ello, no se vinculan únicamente a la visión, ya que fundamentalmente tienen que ver con el movimiento, pero parece que se apoyan de una manera importante en el sentido de la vista, a pesar de lo cual las personas con ceguera también los manejan. Y aunque parece que nacen de los sentidos y del sistema sensomotor, de alguna manera los esquemas gráficos son capaces de trascenderlos. De este modo, nos permiten realizar operaciones mentales que son análogas a

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 24.

las operaciones espaciales que se dan en el mundo real, por lo que estaríamos ante analogías abstractas de procesos físicos cotidianos, lo cual indica su flexibilidad y maleabilidad<sup>37</sup>.

Johnson considera que los esquemas gráficos son dinámicos en dos sentidos distintos. En primer lugar, estos esquemas son estructuras que nacen de una actividad y nos ayudan a organizar nuestra experiencia en patrones reconocibles, por lo que no se trata de meras relaciones lógicas sin vinculación con el mundo físico. No son receptáculos vacíos en los que vamos añadiendo las experiencias. Nos sirven para ordenar nuestra percepción y lo que percibimos en la representación de una imagen, pero, al mismo tiempo, los obtenemos gracias a haber percibido y a haber entrado en contacto con el mundo de manera reiterada a lo largo de nuestra vida. Por lo tanto, obedecen a una lógica circular. Por otra parte, los esquemas gráficos son profundamente dinámicos en tanto que son flexibles y nos sirven para dar una solución estereotipada a una infinidad de contextos variables, por lo que un mismo esquema podrá ser aplicado a diferentes situaciones o imágenes, e incluso una misma situación o imagen puede ser comprendida a través de diversos esquemas gráficos. Así, deben ser relativamente maleables, para poder ser modificados y encajar en muchas situaciones similares, aunque distintas<sup>38</sup>.

De este modo, vemos cómo los significados lógicos que nos permiten establecer las relaciones más básicas entre los elementos de una imagen implican estructuras esquemáticas, es decir, patrones relativamente fluidos aplicables a varios contextos que no siempre tienen que ver con las imágenes o ni siquiera con lo visual. Estos esquemas gráficos no son fijos, pero van ganando estabilidad relativa al estar incardinados dentro de nuestra red de conocimientos y significados, por lo que permiten, al mismo tiempo, algunos consensos en torno al significado en las imágenes, aunque sea a niveles básicos. Por ello, podríamos considerar “literales” algunos significados de carácter convencional, que se repiten gracias a la experiencia, pero también a la cultura heredada. Así, de manera literal todos los seres humanos comprenden un arriba y un abajo en los emblemas de Vaenius y en las imágenes en general, y entienden que hay elementos que están delante y otros detrás, o que la escena se desarrolla dentro de un marco. Por ello, existe cierta universalidad en tanto que todos estos esquemas surgen de cuerpos similares y, por lo tanto, a pesar de ciertas variaciones, hay bastantes puntos en común entre las aplicaciones de los esquemas en diferentes culturas y tiempos<sup>39</sup>. Los esquemas gráficos, por lo tanto, son como vías en las que nos podemos mover con libertad, aunque limitada y relativa.

---

<sup>37</sup> J. R. ANDERSON, *Cognitive Psychology and its Implications*, Worth Publishers, Nueva York, 2015, pp. 112-117.

<sup>38</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. 30.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 62.

Algunos movimientos e inferencias no son posibles de ninguna manera, pero dentro de estos límites hay un rango de libertad o variabilidad que depende fuertemente del contexto<sup>40</sup>. Por eso, a pesar de llamarlos “literales”, estos significados no están exentos de contexto y dependen de un amplio sustrato de esquemas, capacidades, prácticas y conocimientos intersubjetivos que desembocan en estos primeros significados lógicos, todavía muy rudimentarios, articulados a través de las imágenes y que nos permiten dar el primer paso para comprender sus significados más abstractos<sup>41</sup>. De este modo, grabados como los de Vaenius son artefactos visuales de carácter cultural, por lo que la experiencia básica que tengamos a través de estos esquemas gráficos siempre dependerá del contexto y del bagaje previo de conocimientos, motivaciones, intereses, valores y experiencias que tenga la persona observadora. De esta manera, los esquemas gráficos no son estructuras abstractas del conocimiento como las operaciones de la lógica proposicional, sino que están estrechamente conectados con valores, emociones y sentimientos<sup>42</sup>. No ofrecen una lógica aséptica, sino subjetiva y trufada por los efectos habituales del cuerpo, como nos demuestran tanto las complejas metáforas conceptuales como las simulaciones corporizadas, que también se desempeñan en nuestro ejercicio cotidiano de dotar de significado a las imágenes.

#### 6.4. La lógica de la metáfora conceptual

La nueva concepción de la metáfora como un modo de razonamiento corporizado que permite crear conceptos abstractos ha sido desarrollada sobre todo a raíz de los descubrimientos de la lingüística cognitiva, que inauguró unos estudios sobre la metáfora como herramienta de conocimiento que ha traspasado los límites de su disciplina original para constituirse en todo un programa de investigación interdisciplinar que se conoce bajo el nombre de la teoría de la metáfora conceptual. Será en esta teoría en la que me apoyaré para delinear una lógica de las imágenes en las siguientes páginas. A partir de la idea original y fundacional de Lakoff y Johnson, que se recoge en su obra de 1980 *Metaphors we live by*<sup>43</sup>, se han ido desarrollando y complejizando las investigaciones en torno a esta teoría. Johnson define de este modo este nuevo enfoque:

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 137.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>42</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 19.

<sup>43</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit.

“Se podría reconocer la base corporizada de nuestros conceptos (conceptos para los objetos físicos, eventos y acciones), pero todavía preguntarse si la hipótesis del significado corporizado es capaz de explicar conceptos abstractos como amor, mente, conocimiento, libertad, democracia y pensamiento. [...] La teoría de la metáfora conceptual [...] ha generado más de treinta años de investigación en torno a las maneras como nuestros conceptos abstractos se definen por vastos sistemas de metáforas, en las que reclutamos el significado y los patrones de inferencia de un dominio de experiencia basado en el cuerpo o en lo social para entender y razonar sobre un dominio de experiencia abstracto o no concreto”<sup>44</sup>.

Así, la teoría de la metáfora conceptual gira en torno a la idea de que la metáfora, al tener un carácter cognitivo, no es patrimonio exclusivo del lenguaje, como se venía creyendo hasta hace poco tiempo en la historia de la filosofía y de la lingüística, sino que, precisamente debido a ese carácter cognitivo, se trata de un proceso y un tipo de operaciones lógicas no proposicionales que son rastreables en el pensamiento y en las acciones que emprendemos en nuestra vida cotidiana<sup>45</sup>. Por ello, nuestro sistema conceptual es en sí mismo metafórico, y el lenguaje es sólo una de las vías a través de las cuales se manifiesta la metáfora, junto a la gestualidad, la ritualidad, la danza, la música, las matemáticas y, por supuesto, las imágenes. He aquí el giro principal que realizan Lakoff y Johnson en su consideración de la metáfora como proceso cognitivo:

“La afirmación más importante que hemos hecho sin duda es que la metáfora no es sólo una cuestión del lenguaje, es decir, de meras palabras. Podríamos argumentar, por el contrario, que los procesos de pensamiento humanos son fundamentalmente metafóricos. Esto es lo que queremos decir cuando afirmamos que el sistema conceptual humano está estructurado y definido metafóricamente. Las metáforas como expresiones lingüísticas son posibles precisamente porque hay metáforas en el sistema conceptual de una persona. [...] Metáfora significa concepto metafórico”<sup>46</sup>.

---

<sup>44</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., pp. 47-48. [“One might acknowledge the bodily basis of our concepts (concepts for physical objects, events, and actions), but still wonder whether the embodied meaning hypothesis is capable of explaining abstract concepts, such as love, mind, knowledge, freedom, democracy, and thought. [...] Conceptual metaphor theory [...] has supplied more than thirty years of research into the ways our abstract concepts are defined by vast systems of metaphors, in which we recruit the meaning and inference patterns from a body-based or social domain of experience in order to understand and reason about an abstract, or non concrete, domain of experience”.]

<sup>45</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 3.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 6. [“The most important claim we have made so far is that metaphor is not just a matter of language, that is, of mere words. We shall argue that, on the contrary, human thought processes are largely metaphorical. This is what we mean when we say that the human conceptual system is metaphorically structured and defined. Metaphors as linguistic expressions are possible precisely because there are metaphors in a person’s conceptual system [...]. Metaphor means metaphorical concept”.]

Como vemos, no se trata de que el lenguaje, las imágenes, los gestos o cualquier otra forma de comunicación humana sea metafórica, sino que el propio pensamiento tiene ese carácter y, por lo tanto, se plasma en cualquier manifestación humana. Como consecuencia, para estudiar cómo se forman, actúan e influyen estas metáforas cognitivas en nuestras acciones, debemos estudiarlas a través de todos estos medios, ya que el pensamiento, que en su mayor parte es automático y se encuentra en un nivel bajo de consciencia, no nos permite un acceso directo a ellas. Así, Lakoff y Johnson escogen el lenguaje como vía a través de la cual indagar en la metáfora cognitiva, aunque otras y otros investigadores han elegido disciplinas científicas o formas de comunicación menos regladas, como el gesto. Es el caso de Alan Cienki y Cornelia Müller, que argumentan que la relevancia de estudiar el gesto en relación con el pensamiento, tanto a nivel individual como en grupos culturales, radica en que demuestra que la metáfora es cognitiva y va más allá de su mera plasmación a través del lenguaje<sup>47</sup>. De esta manera, las metáforas son un modo de razonamiento que se da en la imaginación. Permiten procesos típicamente racionales como la categorización, la vinculación y la inferencia, pero es la imaginación la que posibilita que veamos una cosa en términos de otra. Así, podemos definir la metáfora como una racionalidad imaginativa que interviene en los procesos cognitivos ordinarios<sup>48</sup>, en tanto que la racionalidad humana desarrollada en la imaginación nos capacita para emitir juicios subjetivos sobre entidades abstractas difíciles de aprehender o sobre experiencias subjetivas relacionadas con aspiraciones, sentimientos y emociones. Razonar, argumentar y conceptualizar de forma abstracta a través de las imágenes, por lo tanto, sería imposible sin recurrir a otros dominios de la experiencia, más reconocibles y manejables. Como mostraré a continuación, es precisamente el proceso de la metáfora el que nos permite llevar a cabo este movimiento desde un ámbito conocido de la experiencia a otro desconocido para poder construir estas conceptualizaciones<sup>49</sup>.

El *Amorum Emblemata*, tal y como lo concibió Otto Vaenius, era una suerte de guía visual para ofrecer consejos amorosos. Basándose en las fuentes clásicas, trataba de mostrar algunos aspectos del amor cortés a través de unas imágenes que tienen a Cupido como indiscutible protagonista. A lo largo del libro lo vemos en todo tipo de actitudes, rodeado de objetos, de otros personajes, de animales... y realizando infinidad de acciones distintas. Por ejemplo, lo vemos cazando, viajando, haciendo fuego, conversando, trabajando, participando en la guerra...

---

<sup>47</sup> A. CIENKI; C. MÜLLER, «Metaphor, Gesture and Thought», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York, 2008, p. 485.

<sup>48</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 193.

<sup>49</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 45.

Los 124 emblemas que componen este libro se encargan de ofrecer una panorámica de lo que era el amor según los códigos cortesanos de inicios del siglo XVII, que tan bien conocía Otto Vaenius. Por lo tanto, este libro de emblemas nos muestra a través de una serie de imágenes metafóricas el concepto AMOR. Sin embargo, este concepto, como veremos, no está acabado ni se agota en la concepción que Otto Vaenius tenía de él, sino que se va construyendo a lo largo de las páginas del libro a través de metáforas puramente visuales, algunas de ellas incluso contradictorias entre sí, y que van conformando un concepto flexible y modelado no sólo por la opinión del propio autor de la obra, sino por una cultura dada a la que previamente pertenece. Y, además, nos sirve de modelo para comprobar cómo se elabora un concepto tan abstracto, amplio y vago como el amor a través de metáforas conceptuales plasmadas en imágenes.

La metáfora, según la teoría de Lakoff y Johnson, consiste en una proyección desde un dominio conceptual (denominado “dominio origen”) hacia otro dominio conceptual (llamado “dominio destino”). Estas proyecciones (o *mappings*, en inglés) permiten trazar ciertas correspondencias entre los elementos de ambos dominios que nos permiten conocer algo abstracto a través de una situación conocida mediante la experiencia. Además, estas proyecciones tienen una direccionalidad muy determinada, que va siempre desde lo concreto hacia lo abstracto, estableciendo un sentido unívoco para la metáfora, en la que los términos no son intercambiables. De esta manera, se aprovechan los dominios que están bien delimitados en la experiencia cotidiana y se emplean para comprender unos dominios complejos que son más inaccesibles a la experiencia directa<sup>50</sup>.



Fig. 43. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 2, Amberes, 1608.

<sup>50</sup> Z. KÖVECSES, *Metaphor: A Practical Introduction*, Oxford University Press, Nueva York, 2010, pp. 7-8.



Para aclarar esta cuestión, pongamos un ejemplo procedente del propio Vaenius<sup>51</sup>. En el emblema 74 del *Amorum emblemata*, se muestra a Cupido echando leña a una hoguera mientras el viento sopla, aumentando de ese modo el furor de las llamas [Fig. 26]. Aquí se presenta de forma clara una situación nacida de la experiencia: el fuego aumenta si se le añade un buen combustible y si sopla el viento. Éste es el dominio origen que se emplea para mostrar una característica del amor, que es el dominio destino: esto es, que crece si es correspondido y las condiciones son favorables. Como vemos, esta porción de la experiencia sólo nos aporta una pequeña parte de la información necesaria para comprender el complejo concepto abstracto del amor, que no se agota en esta metáfora. De hecho, a Vaenius se le ocurren 123 más para configurar su idea del concepto AMOR. Aunque esta metáfora visual concreta pueda resultar muy elocuente, nos encontramos ante una pequeña parte del dominio origen que se corresponde con una pequeña parte del dominio destino. Por ello, lo que aquí se nos muestra es una submetáfora de tipo específico, puesto que nos explica un caso concreto del amor, pero realmente la metáfora que subyace a esta identificación es mucho más amplia y relaciona el concepto amor con un elemento más general, formando la siguiente estructura metafórica: EL AMOR ES FUEGO. De este modo, se establecen diferentes submetáforas con relación al dominio origen “fuego” que se identifican con algunas propiedades del dominio destino amor. Por lo tanto, el ejemplo del emblema 74 es una submetáfora de la metáfora “el amor es fuego”. Vaenius es pródigo en esta metáfora conceptual, pues de los 124 emblemas de los que se compone el *Amorum emblemata*, 17 están relacionados con el fuego<sup>52</sup>, por lo que se convierte en uno de los dominios origen más empleados por el emblemista. Para comprender mejor cómo funcionan las interrelaciones entre estos dos dominios en el emblema 74 voy a establecer una tabla de correspondencias que lo clarifique:

#### Correspondencias entre el dominio origen fuego y el dominio destino amor

Dominio origen: fuego	Dominio destino: amor
Mecha	Duración de la relación
Yesca	Amantes
Viento	Situación propicia a la relación amorosa

<sup>51</sup> Los siguientes ejemplos sobre la metáfora en el *Amorum Emblemata* de Otto Vaenius han sido extraídos de mi texto: I. MELLÉN, «La metáfora en el *Amorum Emblemata* de Vaenius. Una aproximación a la emblemática moderna desde la lingüística cognitiva.», en Ana Asión Suñer y otros (eds.) *La Historia del Arte desde Aragón: II Jornadas de Investigadores Predoctorales*, Pressas universitarias de Zaragoza, Zaragoza, 2018.

<sup>52</sup> Me refiero a los emblemas número 49, 52, 53, 68, 69, 70, 73, 74, 80, 86, 93, 96, 102, 110, 113, 115 y 117.

Llama	Pasión amorosa
Quemadura	Dolor causado por el amor
Falta de combustible	Falta de amor
Chispa	Atracción inicial entre los amantes

Como podemos comprobar, algunos de los aspectos relacionados con el fuego, que conocemos gracias a nuestra experiencia con él, sirven para establecer una relación estructural con el concepto amor, es decir, nos sirven para conocer el dominio destino mediante el dominio origen. Esta vinculación entre un dominio conocido y familiar y otro más abstracto y desconocido es posible gracias a las proyecciones entre dominios. Las proyecciones conceptuales entre dominios se describen como un mecanismo cognitivo que se basa en la existencia de la metáfora conceptual, un sistema corporizado de conceptos de nivel básico que han evolucionado para ajustarse a los modos de nuestro cuerpo que, a lo largo del curso de la evolución, se han acoplado a nuestro entorno<sup>53</sup>. Dedre Gentner y Brian Bowdle se centran precisamente en cómo se procesan las metáforas a través de este tipo de proyecciones. Para estos autores, la estructura de las proyecciones no es sino una teoría de la analogía en la metáfora:

“La analogía es una proyección entre dos situaciones representadas en la que la estructura relacional común está alineada. De acuerdo con la teoría de la estructura de la proyección, la proyección analógica es un proceso de establecer un alineamiento estructural entre dos situaciones representadas y después proyectar inferencias”<sup>54</sup>.

Por lo tanto, el proceso lógico de la metáfora que permite obtener un conocimiento nuevo radica en la posibilidad de inferencia que propicia la proyección analógica entre los elementos de un dominio origen extraídos de la experiencia y algunos aspectos del dominio destino que se quieren conocer. Por ello, las analogías que acontecen en el fenómeno de la proyección metafórica no tienen lugar en el mundo real, sino a nivel de pensamiento, puesto que el fuego no tiene absolutamente ninguna semejanza real con el amor. Sin embargo, esta metáfora y las submetáforas que se generan a partir ella, encuentran analogías que nos permiten conocer un aspecto del concepto amor con una base experiencial.

---

<sup>53</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 91.

<sup>54</sup> D. GENTNER; B. BOWDLE, «Metaphor as Structure-Mapping», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York, 2008, p. 109. [“Analogy is a mapping between two represented situations in which common relational structure is aligned. According to structure-mapping theory, analogical mapping is a process of establishing a structural alignment between two represented situations and then projecting inferences”.]

Un alineamiento estructural como el que he desarrollado para el emblema 74, por lo tanto, consiste en una colección de correspondencias explícitas entre los elementos más representativos de los dos dominios (origen y destino) con el énfasis puesto en emparejamientos relacionales, como he mostrado en la tabla anterior. Esta alineación se determina en función de una consistencia estructural, que se fundamenta en la correspondencia entre dos elementos de los dos dominios y la conectividad paralela, de tal manera que podemos identificar elementos propios del fuego, como la chispa, la mecha, la llama, etc., con la pasión inicial entre dos amantes, la duración de una relación o el dolor causado por el amor, por ejemplo. Además, esta alineación se debe regir por el principio de sistematicidad. Esta sistematicidad también guía la inferencia analógica, que no se produce en los hechos aislados del dominio origen al dominio destino, sino que busca completar las inferencias entre ambos sistemas de relaciones una vez establecidos. Por ello los individuos comprenden antes y prefieren metáforas ya conocidas y establecer nuevas proyecciones dentro de ellas antes que la creación de nuevas<sup>55</sup>. Esto explicaría por qué, en el siglo XXI, seguimos diciendo expresiones como “surgió la llama del amor”, “se encendió la chispa de la pasión” o “ardieron de deseo”, que siguen explotando la metáfora EL AMOR ES FUEGO e indagando en submetáforas que apuntalan y siguen trabajando en estas proyecciones del domino origen al dominio destino.



Fig. 44. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 49, Amberes, 1608.

Por otro lado, como podemos observar, existen otro tipo de restricciones que marcan el comportamiento de una metáfora. Su carácter siempre será parcial, es decir, mediante el

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 110.

dominio origen sólo se pueden comprender algunos aspectos o partes del dominio destino, por lo que no se vinculan todos los aspectos del dominio origen sobre el dominio destino, sino que sólo se seleccionan algunas características. Por ello es posible que varias expresiones metafóricas diferentes o submetáforas trabajen la misma metáfora centrándose en distintos aspectos<sup>56</sup>. De este modo nos encontramos, como decíamos, con más emblemas de Vaenius que explotan la metáfora EL AMOR ES FUEGO, como el número 49 (Fig. 44), en el que vemos a Cupido con un fuelle avivando las llamas que cuecen el contenido de una marmita, o el número 52 (Fig. 45), en el que Cupido contempla cómo una polilla es atraída por la llama de una vela y muere a consecuencia de su acercamiento al fuego. Así, las proyecciones se realizarán teniendo en cuenta sólo algunas similitudes entre ciertas características o atributos del dominio origen y del dominio destino. Es más, si hubiera una correspondencia total y absoluta entre ambos dominios el resultado sería una tautología que nos impediría alcanzar ningún tipo de conocimiento, así que esta parcialidad es parte de la estrategia de adquisición de saber que ofrece el proceso metafórico<sup>57</sup>. De esta manera, la naturaleza sesgada de las proyecciones conducirá a que, en algunas ocasiones, podamos encontrarnos con algunos conceptos que se pueden explicar con una gran cantidad de metáforas diferentes, como el concepto AMOR, ya que cada una de ellas ofrece una perspectiva particular.

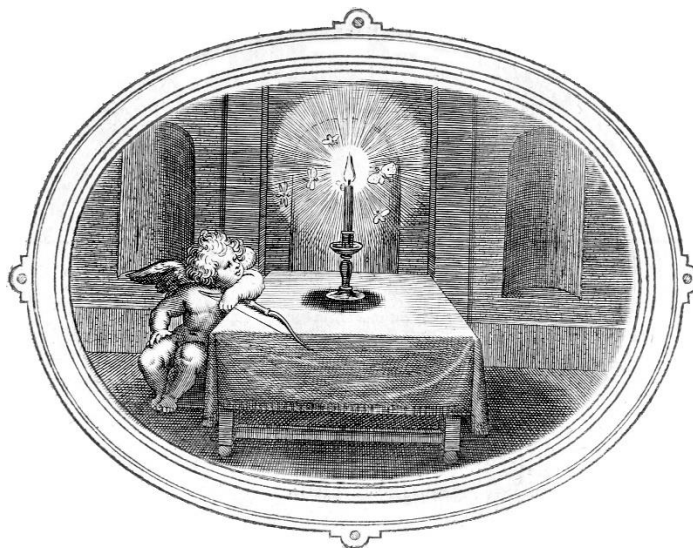


Fig. 45. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 52, Amberes, 1608.

<sup>56</sup> G. LAKOFF, «The neural theory of metaphor», en Raymond Gibbs (ed.) *The cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, 2008, p. 24.

<sup>57</sup> M. J. CUENCA; J. HILFERTY, *Introducción a la lingüística cognitiva*, cit., p. 105.

Debido a que cuando empleamos una metáfora únicamente nos centramos en un aspecto del objeto y obviemos otros, la identificación entre el fuego y el amor resulta insuficiente para comprender todos los aspectos posibles de este concepto, con lo cual es necesario recurrir a otras metáforas que nos aclaren las características del dominio destino que no se ponen de relieve mediante ésta. Por ello es habitual emplear varios dominios origen para un solo dominio destino. Así, podemos establecer todo un sistema metafórico que nos permita caracterizar un objeto<sup>58</sup>. Entre las metáforas más presentes en el *Amorum emblemata* que contribuyen a generar el sistema metafórico del amor, además de la de EL AMOR ES FUEGO, se pueden encontrar las siguientes: EL AMOR ES ESCLAVITUD, EL AMOR ES UNA PLANTA, EL AMOR ES UN ANIMAL, EL AMOR ES CAZA, EL AMOR ES CEGUERA, EL AMOR ES EL SOL, EL AMOR ES UN DIOS, EL AMOR ES AGUA, EL AMOR ES UN VIAJE... Todos estos casos, además, exponen diferentes submetáforas que ahondan en el significado y en las características del concepto amor. Por lo tanto, la parcialidad es una característica inevitable de las estructuras metafóricas<sup>59</sup>. Pero estas metáforas no son rígidas ni están cerradas; la emblemática permite una indagación profunda en el dominio origen y también la innovación.

La metáfora es imaginativa, en tanto que las inferencias corporales se proyectan sobre dominios abstractos a través de las proyecciones. Así, los conceptos abstractos se definen a través de múltiples metáforas conceptuales, que, en ocasiones, pueden incluso ser inconsistentes entre ellas<sup>60</sup>. Tenemos por ello una flexibilidad cognitiva considerable, que deja una amplia libertad, si bien está limitada, para poder conceptualizar a través de las proyecciones metafóricas. De esta manera, podemos utilizar múltiples metáforas para nuestros conceptos más importantes y podemos jerarquizarlas dependiendo del contexto social o histórico. Por ello podemos usar algunas metáforas antes que otras o incluso inventar metáforas nuevas que den un punto de vista distinto sobre un concepto. Todo ello genera nuevas formas de comprensión<sup>61</sup>. Así, en la emblemática, en el lema y en la *pictura*, se suele mostrar una metáfora convencional y conocida a través de la literatura clásica, pero en el epigrama el emblemista tenía libertad para generar nuevas metáforas explorando el dominio origen y añadiendo conocimiento adicional sobre el mismo, a modo de derivación de la metáfora principal. Este proceso de generación de metáforas nuevas es conocido en la teoría de la metáfora conceptual como “vinculación metafórica”<sup>62</sup>. En

---

<sup>58</sup> Z. KÖVECSES, *Metaphor*, cit., p. 149.

<sup>59</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 52.

<sup>60</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., pp. 77-78.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 537.

<sup>62</sup> Z. KÖVECSES, *Metaphor*, cit., p. 122.

el caso que nos ocupa, en el epigrama del emblema 74, el traductor castellano Luis Tribaldos de Toledo aumentó el dominio identificando el viento con la respiración de la amada, jugando con el doble sentido del verbo alentar: “crece la llama cuando crece el viento, /crece el amor también si el amor crece, /si mi dama me alienta yo me aliento, /y desmayo si no me favorece”<sup>63</sup>.



Fig. 46. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 89, Amberes, 1608.

Pero no todos los dominios origen se construyen en torno a elementos de la naturaleza conocidos a través de la experiencia corporal, como el fuego, sino que también se pueden nutrir de experiencias corporales básicas (como sucede cuando Vaenius indaga en la metáfora EL AMOR ES ENFERMEDAD) (Fig. 46), de esquemas gráficos (como cuando establece la correlación visual ARRIBA ES MÁS) o de aspectos culturales (como es evidente cuando Vaenius construye metáforas como EL AMOR ES GUERRA (Fig. 47) o EL AMOR ES UNA TRAVESÍA EN BARCO) (Fig. 48). Por ello, Lakoff y Johnson argumentan que hay tres tipos naturales de experiencias que constituyen los dominios origen sobre los que se construyen las metáforas: las corporales, las del entorno físico y las de la cultura. Así, la comprensión de la metáfora tiene lugar en términos de dominios de experiencia completos y no en términos de conceptos aislados, ya que la experiencia completa es una totalidad recurrente estructurada dentro de la experiencia humana que se organizan a modo de *gestalts*. Así, algunas de estas experiencias pueden ser universales (generalmente las asociadas a la corporalidad) y otras variables en relación con las diversas sociedades (principalmente las asociadas a las diferentes culturas o subculturas). Por ello, todas las metáforas y submetáforas que hemos señalado hasta ahora y que actúan a lo largo del

<sup>63</sup> O. VAENIUS, *Amorum Emblemata*, cit. emblema LXXIV.



*Amorum emblemata*, forman en su conjunto un modelo cognitivo idealizado que caracteriza el concepto de amor.



Fig. 47. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 6, Amberes, 1608.



Fig. 48. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 47, Amberes, 1608.

Un modelo cognitivo idealizado, como ya habíamos señalado anteriormente, se compone por las metáforas y metonimias conceptuales, las simulaciones y las categorizaciones prototípicas que giran en torno a un solo concepto, en este caso el AMOR<sup>64</sup>. La concepción que tenemos sobre un concepto dado está compuesta por este conglomerado, y es también bajo el cual pensamos el mundo y lo que guía nuestra forma de actuar cuando encarnamos esas metáforas en nuestro día a día. De esta manera, el *Amorum emblemata* de Vaenius no debe analizarse como una obra aislada donde tiene lugar una caracterización metafórica personal del concepto

<sup>64</sup> Z. KÖVECSES, *Metaphor*, cit., p. 109.

amor, sino que ésta obedece a un conocimiento convencional de carácter cultural, que es un mecanismo cognitivo compartido en una cultura dada<sup>65</sup>. Vaenius, en esta obra, pone de relieve ciertas metáforas sobre el amor que ya existían en la cultura moderna europea y añade otras nuevas que alimentan a su vez ese conocimiento convencional. Por lo tanto, el estudio de la metáfora en la emblemática nos permite conocer el significado que ciertos conceptos adquirirían en la cultura popular moderna y cómo éstos, a su vez, derivaban en una forma de comportamiento social. Sin embargo, para llegar a estos niveles de conceptualización tan complejos, debemos comenzar construyendo una serie de metáforas primarias que nos permitan enraizar los primeros significados en torno al cuerpo.

### 6.5. Las metáforas primarias y complejas

Para poder construir conceptos, la metáfora hunde sus raíces directamente en el cuerpo, de tal manera que los sistemas más complejos de metáforas se elaboran a partir de metáforas primarias que, según Joseph Grady, podemos identificar con metáforas corporales simples<sup>66</sup>. De este modo, señala que existen ciertas metáforas de carácter primario que tienen un componente universal, en tanto que nacen de estructuras y comportamientos propios del cuerpo humano, compartido por todas las criaturas con una corporalidad similar a la nuestra<sup>67</sup>. Sin embargo, esta teoría no es predictiva, es decir, no puede conocer de antemano qué tipo de metáforas tendrá una persona en función de su cuerpo, ya que la elaboración de metáforas más complejas, como las que hemos visto que se despliegan en el *Amorum emblemata*, dependen de la experiencia personal y de la cultura en la que se desarrolle un individuo. Sin embargo, esta idea marca los límites de posibilidad de la creación de metáforas en la corporalidad humana, que define qué tipo de metáforas son posibles para seres como nosotras y nosotros. Lakoff y Johnson comentaron lo siguiente sobre la propuesta de Grady:

“Desde un punto de vista conceptual, las metáforas primarias son proyecciones entre dominios, desde un dominio origen (el dominio sensomotor) hasta un dominio destino (el dominio de la

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 243.

<sup>66</sup> Para profundizar en la cuestión de la metáfora primaria y cómo ésta adquiere su significado de la experiencia corporal básica, véase la tesis doctoral de J. GRADY, «Foundations of Meaning: Primary Metaphors and Primary Scenes», 1997, Universidad de California, Berkeley, California.

<sup>67</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 202.



experiencia subjetiva), preservando la inferencia y a veces preservando las interpretaciones léxicas”<sup>68</sup>.

Así, uno de los aspectos más relevantes de la teoría de la metáfora primaria es que surge de nuestra experiencia más temprana, en nuestros primeros años de vida, y se queda impregnada en nuestro cerebro a través de las correlaciones entre los distintos dominios conceptuales representados por redes neuronales<sup>69</sup>. La clave de la metáfora primaria sería entonces que las inferencias se producen a un nivel sensorial y motor y que, a través de la correlación entre dominios, trasladarían el significado de un dominio a otro. Así, estas correlaciones tienen que ver con conexiones neuronales entre mapas sensomotores y estructuras implicadas en el razonamiento de carácter abstracto<sup>70</sup>. De esta manera, no es la relación de semejanza, sino la simultaneidad de dos experiencias, la correlación, lo que está en la base de la metáfora primaria. Por ejemplo, no hay ninguna semejanza en la metáfora primaria MÁS ES ARRIBA, sino que se produce por la correlación entre las experiencias de tener más cantidad de una sustancia con ver cómo sube verticalmente el nivel de esa sustancia, como cuando llenamos un vaso de agua, por ejemplo<sup>71</sup>. Esta experiencia tan básica y cotidiana nos permite crear este tipo de metáforas simples que nacen de la correlación de dos eventos que experimentamos corporalmente desde nuestro nacimiento. Así, por ejemplo, en el emblema 2 del *Amorum emblemata* encontramos la metáfora primaria MÁS ES ARRIBA mostrada a través de la imagen de un Cupido que eleva hacia lo alto una tabla donde se muestra el número 1 bajo el lema “No hay amor perfecto si no es hacia uno solo” (Fig. 49). De este modo se nos muestra que cuanto más arriba se ubica el número 1 más amor implica.

---

<sup>68</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 58. [“From a conceptual point of view, primary metaphors are cross-domain mappings, from a source domain (the sensorimotor domain) to a target domain (the domain of subjective experience), preserving inference and sometimes preserving lexical interpretations”].

<sup>69</sup> G. STEEN, «The Cognitive-Linguistic Revolution in Metaphor Studies», en John R. Taylor, Jeannette Littlemoore (eds.) *The Bloomsbury Companion to Cognitive Linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014, pp. 121-122.

<sup>70</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., p. 202.

<sup>71</sup> R. GIBBS, «Embodied metaphor», en Jeannette Littlemoore, John R. Taylor (eds.) *The Bloomsbury companion to cognitive linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014, p. 170.



Fig. 49. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 2, Amberes, 1608.

Grady definió un buen grupo de metáforas primarias que son el resultado de estas correlaciones entre dominios, de las cuales podemos señalar algunas presentes a lo largo de la obra de Otto Vaenius. Por ejemplo, LA INTIMIDAD ES CERCANÍA es una metáfora primaria que aprenden los bebés al nacer al establecer conexiones de cercanía e intimidad con sus madres. En el emblema 9 podemos ver dos Cupidos abrazados con sus rostros muy cerca el uno del otro bajo el lema “La finalidad del amor es que dos se vuelvan uno en la voluntad y el amor” (Fig. 50). Otro caso lo encontramos en la metáfora primaria SABER ES VER, recurrente en el *Amorum Emblemata* a través del amor caracterizado por la ceguera. De esta manera, en el emblema 31 vemos un Cupido con los ojos cerrados tanteando en la oscuridad, acompañado por el mote “Un amante sabe lo que desea, pero no ve lo que sabe” (Fig. 51). Con esta sentencia tan compleja se quiere reafirmar el viejo dicho de que el amor es ciego y, por lo tanto, ignorante. De este modo, aquí encontramos la metáfora primaria SABER ES VER en negativo: no ver es no saber. Otros casos de metáforas primarias a las que alude Grady son, por ejemplo, LO MALO ES APESTOSO, LA ORGANIZACIÓN ES UNA ESTRUCTURA FÍSICA, LOS PROPÓSITOS SON UN DESTINO, entre otras<sup>72</sup>.

<sup>72</sup> Para una explicación en profundidad de algunos de estos ejemplos véase J. GRADY, «THEORIES ARE BUILDINGS revisited», *Cognitive Linguistics*, 8 (4), 1997.



Fig. 50. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 9, Amberes, 1608.



Fig. 51. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 31, Amberes, 1608.

Las ideas de Grady fueron cotejadas de forma experimental por Christopher Johnson, que estudió la adquisición de la metáfora en niños y niñas pequeñas. Su principal hipótesis consiste en que en la infancia se atraviesa una “etapa de fusión” en la que se asocian por correlación ciertas experiencias subjetivas con experiencias sensomotoras. Las criaturas, mientras aprenden, fusionan por un lado los juicios subjetivos sobre las cosas con las experiencias sensomotoras que van adquiriendo, de tal modo que ambas instancias resultan indiferenciadas dentro de su experiencia<sup>73</sup>. Uno de los ejemplos que utiliza es el del bebé que es cogido en brazos. Durante este gesto, que le afecta a nivel sensomotor, recibe también las experiencias de afecto y calor. De esta forma tan sencilla, por experiencia correlativa, es como el niño o niña aprende a vincular dos dominios distintos que, más adelante, le permitirán comprender y utilizar metáforas primarias. Las conexiones neurales simultáneas que se dan durante esta experiencia favorecerán que, en el futuro, cuando se active una de ellas, también lo haga la otra, generando así las proyecciones metafóricas. A esta fase de fusión le seguirá en el aprendizaje una “fase de

---

<sup>73</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 46.

diferenciación”, en la que comenzará a distinguir los dos dominios por separado, aunque sigan vinculados entre sí<sup>74</sup>.

A estos postulados tendríamos que añadirles la teoría neural de la metáfora de Srini Narayanan, que defiende que las asociaciones que se realizan durante el período de fusión llevan a que dos dominios diferentes de la experiencia y los juicios subjetivos se activen a la vez. Así, la proyección de la experiencia sensomotora se realiza sobre el dominio del juicio y ambos se materializan en conexiones neurales permanentes. Estas conexiones neurales son la base física y anatómica que materializa el proceso metafórico, la proyección de un dominio sobre otro. También esto explica por qué las metáforas de la vida cotidiana se realizan de forma automática e inconsciente, dado que ya están fijadas en conexiones neurales permanentes<sup>75</sup>. De esta manera, uniendo las teorías de Christopher Johnson y Srini Narayanan, Lakoff pudo desarrollar la siguiente tesis:

“En situaciones donde los dominios origen y destino están activados de manera simultánea, las dos áreas del cerebro de los dominios origen y destino estarán activados. A través del principio de Hebbia de que las neuronas que se encienden juntas se vinculan entre sí, los circuitos de proyecciones neurales que vinculan los dos dominios serán aprendidos. Esos circuitos constituyen la metáfora”<sup>76</sup>.

A modo de conclusión, la teoría integrada de la metáfora primaria nos enseña que la forma como adquirimos nuestros sistemas de metáforas primarias es automática y se da de manera natural a través de la percepción y la experiencia del mundo desde los primeros años de vida. La forma más natural de pensamiento de la que disponen los seres humanos es a través de este tipo de metáforas primarias que, después, se irán complejizando. De esta manera, las metáforas primarias descritas por Grady muestran cómo a lo largo y ancho del mundo las personas adquieren del mismo modo estas metáforas, dado que todos los seres humanos comparten un cuerpo con habilidades similares. Las experiencias en la infancia, a pesar de los diferentes contextos sociales y ambientales, llevan a aprender de forma natural estas metáforas primarias, ya que estas proyecciones metafóricas neuronales que vinculan dos dominios entre sí se van

---

<sup>74</sup> C. JOHNSON, «Metaphor vs conflation in the acquisition of polysemy: The case of “see”», en M. K. Hiraga, C. Sinha, S. Wilcox (eds.) *Cultural, psychological and typological issues in cognitive linguistics: Selected papers of the bi-annual ICLA meeting in Albuquerque, July 1995*, John Benjamins, Ámsterdam, 1999.

<sup>75</sup> Para ampliar esta cuestión, véase la tesis doctoral de S. NARAYANAN, «Embodiment in Language Understanding: Sensory-Motor Representations for Metaphoric Reasoning About Event Descriptions», 1997, University of California, Berkeley.

<sup>76</sup> G. LAKOFF, «The neural theory of metaphor», cit., p. 26. [“In situations where the source and target domains are both active simultaneously, the two areas of the brain for the source and target domains will both be active. Via the Hebbian principle that neurons that fire together wire together, neural mapping circuits linking the two domains will be learned. Those circuits constitute the metaphor.”]

creando a medida que se tienen experiencias cotidianas en el mundo<sup>77</sup>. Así, podemos decir con Mark Johnson que:

“lo que hace la teoría de la metáfora primaria tan potencialmente importante es que sugiere respuestas a dos preguntas cruciales: 1) ¿Por qué tenemos las metáforas conceptuales que tenemos? y 2) ¿Cómo puede el significado de los conceptos abstractos estar basado en nuestros cuerpos y en nuestra experiencia sensoriomotora? La respuesta a la primera pregunta es que tenemos ciertas metáforas primarias por el modo como nuestros cerebros, cuerpos y entornos están estructurados. Por el tipo específico de conexiones neurales entre dominios que adquirimos a través de nuestra experiencia cotidiana y en gran parte no consciente adquiriremos de forma natural un conjunto compartido de metáforas primarias. La naturaleza de nuestros cuerpos y entornos determinan precisamente lo que esas metáforas serán”<sup>78</sup>.

Como hemos visto, la teoría de la metáfora primaria nos permite responder a la cuestión de cómo podemos pasar de una experiencia corporizada a un pensamiento complejo y a unos conceptos abstractos a través de patrones de inferencia, lo cual marca el inicio de las proyecciones metafóricas y de las construcciones de significado que obtenemos a través de ellas. Durante esta actividad cognitiva se activan las áreas sensoriomotoras del cerebro con otras áreas que se cree que son las responsables del pensamiento complejo<sup>79</sup>. Partiendo entonces de estas metáforas primarias, mediante diversos procesos de integración y composición, se pueden llegar a crear sistemas de metáforas más o menos coherentes entre sí que definen conceptos abstractos, como sucede en el *Amorum emblemata* de Otto Vaenius. Por ello, a lo largo de esta obra podemos encontrar metáforas primarias, pero también y, sobre todo, metáforas complejas en las que entran en juego no sólo las experiencias corporales básicas, sino también las experiencias culturales. Las metáforas complejas se crean utilizando una mezcla de metáforas primarias y añadiendo otras metáforas nacidas de la experiencia corporal, natural y cultural generando así unas totalidades metafóricas complejas, como acontece en los emblemas<sup>80</sup>. A la

---

<sup>77</sup> *Ibid.*

<sup>78</sup> M. JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought*, cit., pp. 192-193. [“What makes the theory of primary metaphor so potentially important is that it suggests answers to two crucial questions: (1) Why do we have the conceptual metaphors we do? And (2) How can the meaning of abstract concepts be grounded in our bodies and our sensory- motor experience? The answer to the first question is that we have certain primary metaphors because of the way our brains, bodies, and environments are structured. Because of the specific kinds of cross- domain neural connections that we acquire through our mundane, mostly nonconscious experience, we will naturally acquire a shared set of primary metaphors. The nature of our bodies and environments determines what precisely those metaphors will be.”]

<sup>79</sup> Fauconnier y Turner han trabajado con profundidad esta cuestión en: G. FAUCCONNIER; M. TURNER, *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*, Basic Books, Nueva York, 2002.

<sup>80</sup> R. GIBBS; P. L. COSTA LIMA; E. FRANCOZO, «Metaphor is grounded in embodied experience», *Journal of Pragmatics*, 36, 2004, p. 1197.

postre, la emblemática se construye a partir de un conglomerado de metáforas simples, complejas y metonimias que nos ofrecen un mensaje final.

Pondré como ejemplo de esta idea un caso clásico de metáfora compleja analizada y desgranada por Grady: LAS TEORÍAS SON EDIFICIOS. Según este autor, nos encontramos ante una metáfora compleja porque no tenemos la experiencia directa de que las teorías se comporten como los edificios y, en apariencia, puede resultar incluso una idea un poco absurda. A pesar de ello la usamos en nuestro día a día cuando decimos, por ejemplo, que “una teoría debe tener unos cimientos sólidos” o que “las teorías se construyen”. Para formar esta metáfora hacen falta dos metáforas primarias: LA ORGANIZACIÓN ES UNA ESTRUCTURA FÍSICA y PERSISTIR ES PERMANECER EN PIE. La idea principal que se esconde detrás de la metáfora LAS TEORÍAS SON EDIFICIOS, es que LAS TEORÍAS SON ESTRUCTURAS FÍSICAS ERECTAS<sup>81</sup>. Por ello algunas proyecciones de partes de los edificios sirven para construir metáforas convencionales sobre las teorías y otras no, como por ejemplo cuando decimos “esa teoría carece de buenos cimientos”, pero no cuando afirmamos “esa teoría tiene unas paredes gruesas”. En el siguiente apartado iremos diferenciando algunos de los tipos de metáforas complejas más frecuentes que nos encontramos en imágenes de todo tipo, pero que se muestran de una manera especialmente elocuente a través de las *picturae* de la emblemática amorosa de Otto Vaenius.

## 6.6. Tipos de metáforas complejas

Las metáforas, en ocasiones, sirven para organizar todo un sistema de conceptos con respecto a otro. En el caso de las metáforas orientativas esta ordenación tiene que ver con la orientación espacial más básica: delante-detrás, arriba-abajo, dentro-fuera... De hecho, son un tipo de esquemas gráficos que nos sirven para comprender las relaciones que pueden adquirir los diferentes elementos de la representación de una imagen entre sí. Estas parejas de conceptos básicos y directamente adquiridos a través de las experiencias sensomotoras tienen en cuenta el propio cuerpo como eje de organización espacial. Cuando estas localizaciones se proyectan sobre otros dominios destino y se asimilan con conceptos abstractos, obtenemos metáforas orientativas, como sucede cuando interpretamos el buen estado de humor o la felicidad como algo que está en lo alto, o el mal humor y la depresión con estar abajo. Estas metáforas orientativas suelen tener un carácter universal, dado que tienen un fuerte componente

---

<sup>81</sup> J. GRADY, «THEORIES ARE BUILDINGS revisited», cit., pp. 273-279.



corporal<sup>82</sup>. En el emblema 98 del *Amorum Emblemata* (Fig. 52), por ejemplo, encontramos un caso de metáfora orientativa. Cupido pisa la cola de un pavo real bajo el lema “desprecia los grandes honores”. De esta manera tan visual se nos muestra cómo el amor está por encima del orgullo y de la vanagloria personal. De hecho, son varios los objetos y animales que pisa Cupido a lo largo de esta obra, utilizando así metáforas orientativas que tienen que ver con la ubicación. Así, muchos de nuestros conceptos se organizan en torno a estas metáforas orientativas, que configuran nuestro mapa conceptual a través de situaciones espaciales, generando un *corpus* de conceptos ubicados espacialmente que nos permite relacionar entre sí las cosas que están “arriba” y oponerlas a las que están “abajo”. Por otra parte, algunas metáforas orientativas son tan básicas y cercanas a la experiencia que algunos conceptos son difíciles de imaginar a través de una metáfora alternativa que pudiera dar otra estructura a ese mismo concepto<sup>83</sup>. De hecho, en gran medida, el dualismo filosófico se sostiene sobre esta metáfora orientativa y es difícil reflexionar en sus términos sin recurrir a ella.



Fig. 52. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 98, Amberes, 1608.

Por otra parte, nuestra experiencia básica del mundo no sólo nos ofrece la posibilidad de ubicar en el espacio los entes que percibimos, sino que también nos permite interactuar con objetos físicos que nos proveen de una amplia base para nuestra comprensión del entorno que va más allá de la mera orientación. Por ello, también valoramos nuestras experiencias en base a los objetos y sustancias que podemos percibir y manipular. De hecho, la ontologización, el convertir algo abstracto en una cosa, sustancia o persona nos permite pensar de forma más cómoda. Así,

<sup>82</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 14.

<sup>83</sup> *Ibid.*, pp. 17-18.

clasificamos de forma automática nuestras experiencias en entidades o sustancias para poder referirnos a ellas, agruparlas, cuantificarlas, categorizarlas<sup>84</sup>... Este proceso de objetivación y sustanciación de los elementos en principio homogéneos que nos brinda la experiencia sirve para poder delimitar partes del mundo y poder favorecer el proceso de categorización. De esta manera, la imposición de límites entre los objetos satisface un propósito práctico: hacer concretos y discretos los fenómenos físicos limitándolos en superficies. Esta experiencia física básica y directa nos aporta la base necesaria para crear una amplia gama de metáforas ontológicas, es decir, aquellas que nos permiten considerar a ciertos eventos, actividades, emociones e ideas como si fueran sustancias o entidades bien delimitadas. Nos permite transformar lo informe y abstracto en algo manipulable y cerrado, siendo esta metáfora ontológica el fundamento para todos nuestros conceptos abstractos<sup>85</sup>. De este modo, las metáforas ontológicas tienen un propósito muy concreto que nos permite llevar a cabo multitud de acciones y pensamientos como: referirnos a algo, cuantificar, identificar aspectos concretos, identificar causas de acontecimientos, establecer objetivos, motivar acciones... Es quizá una de las metáforas más básicas que permite el pensamiento y por ello muchas veces ha sido considerada autoevidente o una mera descripción directa de los fenómenos, obviando su carácter metafórico<sup>86</sup>. Este tipo de metáforas son muy abundantes y frecuentes en el *Amorum emblemata* de Vaenius. Por ejemplo, el concepto “disimulo” se representa mediante una máscara tras la cual Cupido oculta su rostro en el emblema 111, titulado “propio de mí es disimular” (Fig. 53). Por otro lado, la “duración en el tiempo” se representa a través de una mecha prendida en el emblema 117 con el mote “hasta el final” (Fig. 54). O la liebre, que es con diferencia el animal que más aparece en la serie de emblemas de amor de Vaenius, hace referencia al concepto de “timidez”.

---

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>85</sup> *Ibid.*, pp. 25-26.

<sup>86</sup> *Ibid.*, pp. 26-28.





Fig. 53. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 111, Amberes, 1608.



Fig. 54. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 117, Amberes, 1608.

Sin embargo, uno de los procedimientos más habituales para cambiar el estatus ontológico de un concepto es la personificación, a través de la cual se pueden otorgar intenciones, atributos o características humanas a un concepto abstracto<sup>87</sup>. Vaenius nos ofrece un caso evidente del uso de estas metáforas ontológicas con la presencia de Cupido, que se muestra como una constante en el *Amorum emblemata*. Cupido funciona como una personificación del Amor, que interviene directamente en la metáfora que está aconteciendo en la *pictura* ejecutándola, con lo que asistimos a la superposición visual de dos metáforas distintas, cada una incrementando y apuntalando el significado de la anterior. Si retomamos el ejemplo del emblema 74 veremos que Cupido, identificado indiscutiblemente con el concepto de Amor, es el que está añadiendo más madera a la hoguera, con lo cual, según lo dicho anteriormente, está propiciando la correspondencia amorosa entre los amantes. Aquí es el propio concepto el que participa en su

<sup>87</sup> Z. KÖVECSES, *Metaphor: A Practical Introduction*, Oxford University Press, Nueva York, 2010, pp. 38-39; G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 26.

propia definición a través del recurso de la personificación. Quizá la personificación sea una de las metáforas ontológicas más obvias que existen, dado que al objeto que se ha ontologizado además se le atribuyen cualidades humanas que se refieren a él como si de una persona se tratase. Mediante esta metáfora podemos comprender una amplia variedad de experiencias y cualidades de algunas entidades en base a motivaciones, emociones, características y comportamientos humanos. Todo ello con el objetivo de hacer ese ente no humano algo más comprensible y asible mediante la atribución de comportamientos conocidos<sup>88</sup>. De esta manera, además de Cupido, en el *Amorum emblemata* de Vaenius nos encontramos representaciones de la Fortuna, la Ocasión, la Esperanza, la Avaricia o el Tiempo, además de dioses y héroes de la cultura grecolatina, que son en sí mismos personificaciones de conceptos abstractos, como Venus (Fig. 55) o Hércules, que simboliza la virtud<sup>89</sup>.



Fig. 55. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 57, Amberes, 1608.

Por otra parte, está muy presente en la obra de Vaenius la metáfora del “contenedor”, que consiste en proyectar la orientación dentro/fuera, que conocemos al manipular algunos objetos del mundo, a otros dominios destino más complejos. De este modo, elaboramos metáforas en torno a algunos conceptos tratándolos como si fuesen contenedores con un adentro y un afuera. De hecho, aquí encontramos de nuevo una aplicación de un esquema gráfico a otros dominios destino, lo cual nos permite generar un conocimiento sobre un elemento abstracto. Incluso entidades informes y dúctiles como el agua caen bajo esta metáfora, y hasta nuestro propio campo visual y muchos artefactos visuales son percibidos de este modo: como un contenedor

<sup>88</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 33.

<sup>89</sup> Véase el prólogo a O. VAENIUS, *Amorum Emblemata. Tratado hermético sobre el amor*, cit., p. 43.

donde se ubican los elementos que vemos en su “interior”<sup>90</sup>. En Vaenius se refleja esta idea en el primer emblema de la serie (Fig. 56), en el que Cupido se encuentra dentro del círculo conformado por un uróboros, una serpiente que se muerde la cola y que es una metáfora ontológica del concepto “eternidad”. Sin embargo, se halla presente en toda la obra, ya que las escenas protagonizadas por Cupido se encuentran “dentro” de unos marcos pictóricos que las encuadran y que establecen una separación entre la escena visual y el resto de elementos del libro.



Fig. 56. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 1, Amberes, 1608.

Hasta ahora hemos visto una serie de metáforas basadas en conceptos físicos simples, que son las más básicas dentro de nuestro sistema conceptual. Sin ellas no podríamos sobrevivir en el mundo, pero por sí mismas tampoco ofrecen muchas posibilidades de adquirir un gran conocimiento y de profundizar en el manejo de nuestro entorno. Para ello se necesitan las metáforas estructurales, que tienen un proceso de elaboración más complejo. Este tipo de metáforas no sólo sirven para orientar, cuantificar y referirnos a un concepto, sino que permiten delinearlo, estructurarlo, definirlo y comprenderlo. También se basan en correlaciones sistemáticas entre nuestras experiencias, pero estas experiencias alcanzan un grado de complejidad mayor<sup>91</sup>. Además, dada su complejidad, suelen estar más vinculadas a creaciones culturales predeterminadas que realzan esta conexión con la cultura antes que con otro tipo de

<sup>90</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., pp. 29-30.

<sup>91</sup> *Ibid.*, p. 61.

experiencias más primarias. En contrapartida, estas metáforas tienen el poder de influir en nuestra propia experiencia de la realidad y de regir o motivar nuestras acciones en el mundo<sup>92</sup>. Metáforas estructurales son las que hemos definido con anterioridad y que componen las diferentes perspectivas desde las que Vaenius trata de definir el concepto AMOR: EL AMOR ES CAZA (Fig. 57), EL AMOR ES GUERRA, ES AMOR ES FUEGO... con sus consiguientes submetáforas que elaboran y desentrañan algunos aspectos de esta proyección entre el dominio origen y el dominio destino.



Fig. 57. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 66, Amberes, 1608.

Pero, además, en la emblemática como fenómeno, también está actuando una metáfora estructural muy poderosa que la hace posible y que la teoría de la metáfora conceptual denomina LO GENÉRICO ES LO ESPECÍFICO<sup>93</sup>. Esta metáfora permite interpretar de forma natural un refrán, un proverbio o también un emblema, como es el caso que nos ocupa, y aplicar en la práctica una situación genérica a una situación concreta. Si volvemos de nuevo al emblema 74 del *Amorum emblemata* de Vaenius, vemos que se nos presenta una situación específica (el fuego arde con más fuerza porque se le añade madera y el viento sopla a su favor) la cual, debido a su estructura, podemos aplicar para crear un principio general (si el amor es correspondido y el contexto es propicio, el amor aumenta). Este paso de un nivel específico a uno genérico es metafórico. También sucede a la inversa. Podemos retornar de nuevo al nivel específico

<sup>92</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>93</sup> Z. KÖVECSES, *Metaphor*, cit., p. 45.

aplicándolo a un caso concreto de la vida cotidiana (en este caso una relación amorosa real entre dos personas) que se ajusta a este mismo esquema. Así es como la emblemática es capaz de transmitir una información útil y aplicable en el mundo real, empleando la metáfora como mecanismo cognitivo a través de las imágenes.

Las metáforas, tal y como las he ido describiendo hasta el momento, tienen un carácter convencional, es decir, estructuran el sistema conceptual ordinario de nuestra cultura y, por lo tanto, se reflejan en el día a día. Pero, sin embargo, esta teoría también deja espacio para las metáforas más imaginativas; aquellas que permiten innovar dentro de un sistema conceptual y metafórico y amplían los horizontes del conocimiento. Estas metáforas imaginativas son capaces de darnos una nueva comprensión de nuestra experiencia ofreciendo, del mismo modo que las otras, una estructura coherente, destacando algunas propiedades y ocultando otras. Por lo tanto, estas metáforas nuevas tienen el poder de crear una nueva realidad<sup>94</sup>. De este modo, esta capacidad de creación de realidades alternativas o novedosas sucede cuando se comienza a comprender la experiencia en base a una nueva metáfora, que se convierte en una realidad profunda cuando comenzamos a actuar en términos de ella. Si una nueva metáfora entra en el sistema conceptual sobre el que basamos nuestras acciones, alterará el sistema conceptual, las percepciones y acciones a las que el sistema da lugar. Éste es el mecanismo por el cual acontece gran parte del cambio cultural que he descrito en el capítulo tres<sup>95</sup>. Un ejemplo conocido y al que he recurrido en varias ocasiones a lo largo de esta tesis es el de la metáfora del cuerpo como *hardware* y la mente como *software*. Esta metáfora es reciente en tanto que sólo ha podido ser desarrollada a partir de la invención de la informática y la popularización de los ordenadores personales. Y es una metáfora que tiene consecuencias en nuestros sistemas de conocimiento, genera teorías e incluso comportamientos asociados.

De este modo, según Lakoff y Johnson, existen tres tipos de metáforas creativas o imaginativas. En primer lugar, se pueden idear metáforas de carácter creativo desarrollando nuevos subelementos dentro de una metáfora convencional, expandiendo la metáfora mediante la búsqueda de nuevas proyecciones del dominio origen al dominio destino. Esto sucede de manera natural en la emblemática, puesto que el epigrama supone un espacio libre y creativo en el que, en prosa o verso, se puede seguir ampliando la metáfora principal que se muestra a través del lema y de la *pictura*. Así, en muchas ocasiones, se rescatan las partes poco usadas de un dominio origen desarrollando nuevas proyecciones sobre el dominio destino. De este modo,

---

<sup>94</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 139.

<sup>95</sup> *Ibid.*, p. 145.



las metáforas novedosas o imaginativas también se pueden basar en el sistema existente de las metáforas convencionales<sup>96</sup>. Sin embargo, en segundo lugar, también se pueden desarrollar metáforas creativas sin relación con una metáfora convencional, de tal manera que se generen nuevas estructuras dentro de un sistema conceptual que aporten un conocimiento radicalmente novedoso, una ampliación de las perspectivas cognitivas y, en definitiva, que nos abran a otras maneras de pensar<sup>97</sup>. Como vemos, el proceso cognitivo de la metáfora permite una amplia formación de ellas, con lo cual no todas cumplen un papel relevante dentro de los sistemas conceptuales, sino que algunas son meramente anecdóticas, están aisladas y no incardinadas dentro de un sistema más amplio. Por ello, en tercer lugar, encontramos las de carácter poético o las que, debido a que no tienen una vinculación fuerte con otros esquemas de conocimiento y modelos, no tienen éxito cognitivo y su uso queda muy restringido. Éstas se contraponen a las metáforas que, aunque gastadas, siguen vivas, dado que tienen un gran uso en la vida cotidiana<sup>98</sup>. Son estas últimas las que ofrecen más posibilidades de conceptualización, ya que se basan en estructuras de conocimiento socialmente aceptadas y las que son más fácilmente identificables en las imágenes que nos rodean. Pueden existir también ciertas imágenes en las que se nos muestren metáforas creativas, pero, para comprenderlas, generalmente necesitamos conocer de antemano las intenciones de la persona autora de la imagen para poder descifrarlas. Sin embargo, la metáfora conceptual no es el único recurso cognitivo que nos ofrece una lógica para las imágenes. Existe un mecanismo relacionado, el de la metonimia, que nos es útil también en el proceso de conceptualización a través de las imágenes.

## 6.7. La metonimia conceptual

La metonimia es otro de los procesos cognitivos, muy en relación con la lógica de la metáfora, que nos sirve para conceptualizar a través de las imágenes. Las primeras investigaciones en torno a la metonimia dentro del marco de la teoría de la metáfora conceptual fueron ofrecidas por William Croft<sup>99</sup>, y Zoltán Kövecses y Günter Radden<sup>100</sup>, aunque han sido varios los estudios posteriores que se han ocupado de esta cuestión. En general, las investigaciones en torno a la

---

<sup>96</sup> G. LAKOFF, «The neural theory of metaphor», cit., p. 25.

<sup>97</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., p. 53.

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 55.

<sup>99</sup> W. CROFT, «The role of domains in the interpretation of metaphors and metonymies», *Cognitive Linguistics*, vol. 4 (4), 1993.

<sup>100</sup> Z. KÖVECSES; G. RADDEN, «Metonymy: Developing a cognitive linguistic view», *Cognitive Linguistics*, 9 (1), 1998.

metonimia la han considerado desde tres posiciones básicas pero compatibles entre sí. Por una parte, la metonimia se considera una proyección conceptual, del mismo modo que la metáfora, aunque difiere de ella en varios sentidos. En primer lugar, la metonimia surge dentro de un mismo dominio, por lo que no necesita de dos distintos como la metáfora y, en segundo lugar, implica una relación entre las partes de ese mismo dominio o entre una parte y la totalidad. Ésta es la postura que defienden autores como Lakoff y Johnson<sup>101</sup> o Lakoff y Turner<sup>102</sup>. Por ello, la metáfora y la metonimia son dos tipos de procesos distintos, aunque a veces suelen confundirse. La metáfora, según Lakoff y Johnson, tiene una función de comprensión de un elemento en términos de otro, mientras que la función primordial que tiene la metonimia es referencial, es decir, nos permite usar una entidad para representar o referirnos a otra o para poner en relación dos entidades próximas entre sí por diversos motivos. Por otra parte, las relaciones que surgen como puntos de referencia en la metonimia tienen como inicio la entidad percibida en primer término, lo que nos permite establecer un contacto mental con otra entidad relacionada. Los términos en los que nos fijamos en las metonimias nos conducen a la totalidad del objeto. Así, uno de los principales defensores de la metonimia como punto de referencia es Langacker<sup>103</sup> y su teoría no es incompatible con la primera concepción de la metonimia que hemos descrito anteriormente<sup>104</sup>. Y, además, la metonimia ha tenido otro tipo de consideración como una proyección dentro de un mismo dominio conceptual en la que el dominio objetivo es el resultado tanto de una expansión como de una reducción del material conceptual del dominio origen. Esta teoría reconoce dos tipos de metonimias: las denominadas “origen en destino”, que consisten en que parte de un dominio representa a la totalidad de ese dominio, empleando para ello el proceso de la expansión; y “destino en origen”, en la que la totalidad del dominio representa a una parte del mismo, utilizando el procedimiento de la reducción.

Estas tres concepciones distintas de lo que es una metonimia, en el fondo son complementarias, en tanto que las tres tienen en común que consideran la metonimia como una proyección conceptual. Ruiz de Mendoza, Taylor y Littlemore lo expresan de este modo:

“[...] la metonimia es una asociación conceptual dentro de un dominio o una proyección donde el dominio origen permite acceder al dominio destino tanto a través de una operación cognitiva de expansión del dominio como de reducción del dominio. La metáfora, en contraste, es una

---

<sup>101</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, cit., pp. 35-40.

<sup>102</sup> G. LAKOFF; M. TURNER, *More than cool reason. A field guide to poetic metaphor*, cit.

<sup>103</sup> R. W. LANGACKER, «Reference-point constructions», *Cognitive Linguistics*, vol. 4, 1993.

<sup>104</sup> Esta compatibilidad es defendida en los estudios de A. BARCELONA, «Metonymy», en Ewa Dąbrowska, Dagmar Divjak (eds.) *Cognitive Linguistics - Foundations of Language*, De Gruyter Mouton, Berlín, Boston, 2019; y de Z. KÖVECSES; G. RADDEN, «Metonymy: Developing a cognitive linguistic view», cit.

proyección fuera del dominio donde el origen se usa para entender y razonar sobre el destino sobre la base de la semejanza o la correlación”<sup>105</sup>.

De manera más simplificada, según Cuenca y Hilferty, también podría expresarse de este modo: “la metonimia puede definirse cognitivamente como un tipo de referencia indirecta por la que aludimos a una entidad implícita a través de otra explícita”<sup>106</sup>. Para comprender mejor esta definición se hace necesario explicar dos términos que se suelen emplear en lingüística cognitiva: los de zona activa y punto de referencia. La zona activa es el referente lógico dentro de una expresión metonímica, es decir, el término que no aparece y al que nos referimos realmente cuando usamos la metonimia. Por el contrario, el punto de referencia es el que se menciona en la propia metonimia, el que está en el lugar del otro. De este modo, el punto de referencia y la zona activa son partes contiguas de un único dominio, pero, aunque estas metonimias sólo sirvan para hablar de un mismo dominio, existen también metonimias conceptuales, que se emplean a modo de plantillas o modelos dentro de los cuales poder desarrollar diversas expresiones metonímicas, al igual que sucedía con las metáforas. Ejemplos de este tipo de metonimias conceptuales son: EL CONTENIDO POR EL CONTINENTE, EL AUTOR POR SUS OBRAS o EL INSTRUMENTO POR QUIEN LO TOCA.



Fig. 58. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 25, Amberes, 1608.

<sup>105</sup> F. J. RUIZ DE MENDOZA IBAÑEZ; J. R. TAYLOR; J. LITTLEMOORE, «On the Nature and Scope of Metonymy in Linguistic Description and Explanation: Towards Settling Some Controversies», en *The Bloomsbury Companion to Cognitive Linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014, p. 150. “[...] metonymy is a domain-internal conceptual association or mapping whereby the source domain affords to access to the target domain either through a domain expansion or a domain reduction cognitive operation. Metaphor, in contrast, is a domain-external mapping where the source is used to understand and reason about the target on the basis of resemblance or correlation”.]

<sup>106</sup> M. J. CUENCA; J. HILFERTY, *Introducción a la lingüística cognitiva*, cit., p. 110.



Así, podemos encontrar algunas metonimias visuales en el *Amorum emblemata* de Vaenius. Por ejemplo, en el emblema 25 (Fig. 58) encontramos a Cupido vestido con yelmo y portando un estandarte mientras a su espalda dos ejércitos se lanzan flechas entre sí desde detrás de unas empalizadas. El atuendo de Cupido nos remite a la guerra, siendo parte de su mismo dominio, puesto que, en este caso, no se trata de comprender un concepto abstracto a través de una experiencia conocida, sino más bien de una alusión a un dominio mediante uno de sus elementos internos. De esta manera, el yelmo y el estandarte son metonimias que se refieren a la guerra. Otro ejemplo lo encontramos en los atributos con los que suelen identificarse algunos dioses y héroes en este tratado sobre el amor. En este caso, podemos remitir al emblema 27 (Fig. 59), en el que aparece Hércules representado con sus atributos básicos: la maza y la piel del león. Ambos remiten a historias protagonizadas por este personaje que no tratan de ofrecer un conocimiento de algo abstracto, sino que aluden a leyendas dentro del dominio “Hércules” que nos sirven para poder identificarlo sin dificultad, como aquella en la que mató al león de Nemea.



Fig. 59. Otto Vaenius, *Amorum emblemata*, emblema 27, Amberes, 1608.

Sin embargo, según señala Ning Yu, la metonimia puede cumplir el papel de proceso intermedio entre la experiencia corporal y la metáfora, puesto que es un proceso cognitivo todavía más básico. En sus palabras: “La metonimia muy a menudo es el vínculo entre la experiencia corporal y la metáfora en el proceso de proyección desde la experiencia concreta a los conceptos abstractos: experiencia corporal-metonimia-metáfora-conceptos abstractos”<sup>107</sup>. Además,

<sup>107</sup> N. Yu, «Metaphor from body and culture», en *The Cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008, p. 249. [“Metonymy very often is the link

existen otros modos de relación entre la metonimia y la metáfora. Por ejemplo, puede surgir una metáfora de una metonimia, como ocurre en el ya aludido emblema 31 (Fig. 51), bajo el mote “un amante sabe lo que desea, pero no ve lo que sabe”. En él, un Cupido con los ojos cerrados anda a tientas mientras a su espalda, apoyado sobre un árbol, vemos un caduceo. Este caduceo es una metonimia del dios Mercurio, por lo que lo alude mediante uno de sus objetos más característicos. A su vez, el dios Mercurio es una personificación de la elocuencia, por lo que tiene un sentido metafórico. De este modo, su caduceo, metonimia del dios, es una metáfora de la elocuencia dentro de este emblema.

A modo de resumen, nos encontramos con una diferencia básica entre la metonimia y la metáfora: la primera es un mecanismo referencial, señala una estructura implícita por medio de otra estructura más preponderante, mientras que la metáfora se convierte en un proceso de analogía en el que se comprende un concepto de un dominio en términos de otro. Sin embargo, y a pesar de esta diferencia radical, la metáfora y la metonimia no son dos procesos excluyentes, sino que en ocasiones pueden aparecer de forma simultánea.

## 6.8. La metáfora multimodal

La emblemática es un artefacto verbovisual cultural en el que, como vemos, se trata de ofrecer una serie de conceptualizaciones o incluso un modelo cognitivo idealizado en base a metáforas cotidianas y convencionales para su momento histórico. Gracias al uso de las imágenes, pero también del lenguaje, se posibilita esta transmisión cultural. De hecho, hay algunas metáforas desarrolladas a través de las *picturae* que son difíciles de interpretar sin la ayuda del lema o mote y viceversa. Por lo tanto, para desarrollar la metáfora conceptual que subyace en un emblema es necesario conocer tanto su parte lingüística como la visual. Este hecho nos introduce en la noción de metáfora multimodal, definida por Charles Forceville como “metáforas en las que el destino, el origen y/o las características proyectables se representan o sugieren por, al menos, dos sistemas de signos diferentes (uno de los cuales puede ser el lenguaje) o modos de percepción”<sup>108</sup>. Dado que, como Lakoff y Johnson demostraron, las metáforas son consustanciales al pensamiento y están más allá del lenguaje, es obvio que tienen

---

between bodily experience and metaphor in the mapping process from concrete experience to abstract concepts: bodily experience-metonymy-metaphor-abstract concepts.”]

<sup>108</sup> C. FORCEVILLE, «Metaphor in Pictures and Multimodal Representations», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Londres y Nueva York, 2008, p. 463. [“metaphors in which target, source, and/or mappable features are represented or suggested by at least two different sign systems (one of which may be language) or modes of perception.”]

que reflejarse también en otras instancias como el gesto, la música, los sonidos, las imágenes estáticas y en movimiento<sup>109</sup>... Por lo tanto, que una misma metáfora se despliegue a través de distintos sistemas de signos o medios es algo absolutamente natural y la base de algunos artefactos culturales verbovisuales como las películas, la emblemática o incluso el teatro. La multimodalidad, por lo tanto, es un concepto complejo que debe tener en cuenta sistemas de signos, percepciones sensoriales y los vehículos materiales que sirven de puentes entre ambos. Así, para que se dé una metáfora multimodal tienen que acontecer tres criterios: que dado el contexto en el que ocurren, los dos dominios se puedan considerar dominio origen y destino, que adquieran la forma metafórica básica “A es B” por la cual se proyectan características o connotaciones de uno en otro y, finalmente, que los dos fenómenos se den en dos o más sistemas de signos, modos sensoriales o ambos<sup>110</sup>. Si la persona productora de la metáfora quiere que sea mejor comprendida y reconocida como tal, puede ayudar a la audiencia creando algunas claves para dar pistas, como sucede en los epigramas que acompañan a los emblemas compuestos por *pictura* y mote. De este modo, la naturaleza de estas claves dependerá del sistema de signos disponible, en este caso el lenguaje<sup>111</sup>.

Forceville reconoce que, dentro de los sistemas de signos disponibles, aún no se han estudiado en profundidad las diferencias entre las metáforas verbales y las visuales, sobre todo atendiendo a las particularidades de esta última. Pese a ello, Forceville establece una serie de pautas que, según él, caracterizan la metáfora visual. En primer lugar, tienen una inmediatez perceptual con un alto grado de especificidad. Es decir, es mucho más fácil comprender e integrar una metáfora de carácter visual que una lingüística, hecho del cual se aprovecha en gran medida la publicidad para lograr introducir sus mensajes en los sistemas cognitivos de sus potenciales clientes. En segundo lugar, tanto las representaciones visuales como las multimodales tienen diferentes formas de reflejar la analogía entre el dominio origen y el dominio destino con respecto al lenguaje, dado que utilizan un medio distinto a la hora de manifestar la metáfora. En tercer lugar, las metáforas visuales tienen un mayor grado de acceso intercultural que las verbales debido, por ejemplo, a la barrera idiomática. De hecho, no en vano, las dos ediciones originales del *Amorum emblemata* de Otto Vaenius fueron políglotas y los textos en latín, holandés, francés e italiano convivían con una misma imagen. Y, por último, este autor considera que es probable que las metáforas multimodales y visuales tengan un mayor grado de apego

---

<sup>109</sup> *Ibid.*

<sup>110</sup> *Ibid.*, p. 469.

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 470.

emocional<sup>112</sup>, hecho que puede venir dado debido a la empatía que generan las imágenes y a que las simulaciones corporizadas que despiertan son más vívidas que las que puede generar una écfrasis o una metáfora verbal.



Fig. 60. René Magritte, *La violación*, Houston, The Menil Collection, 1934.

Sin embargo, discrepo en lo que Forceville considera como metáfora visual. Este autor distingue cuatro categorías de metáforas visuales. Las primeras son las metáforas contextuales, en las que un objeto se metaforiza por el contexto visual en el que se integra. La segunda, la metáfora híbrida, en la que dos objetos que normalmente son físicamente distintos se fusionan en una misma *gestalt*. Es el tipo de metáfora que Noël Carroll considera como metáfora visual por antonomasia, definida por su homoespacialidad, es decir, por la facultad de dos imágenes de superponerse y ocupar un mismo espacio, como en la obra *La violación* de René Magritte<sup>113</sup> (Fig. 60). La tercera, el símil visual, en el que dos objetos se posicionan uno al lado del otro de tal modo que parecen similares en cuanto a color, forma, posición, función... Y la cuarta se refiere a la metáfora integrada, en la que un solo objeto o una *gestalt* se muestra al completo de tal manera que representa a otro objeto o *gestalt* sin necesidad de claves de contexto<sup>114</sup>.

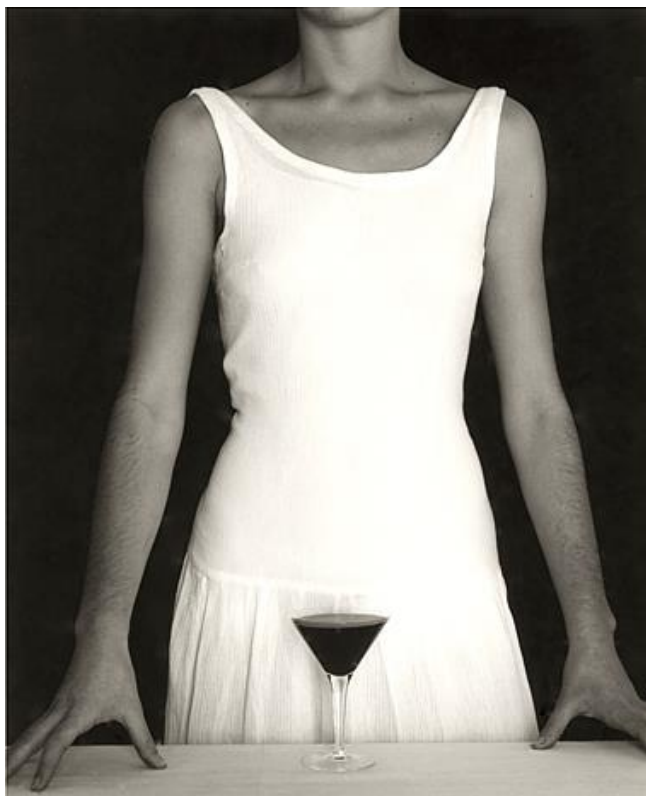
<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 463.

<sup>113</sup> N. CARROLL, «Visual Metaphor», en Jaakko Hintikka (ed.) *Aspects of Metaphor*, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, 1994.

<sup>114</sup> C. FORCEVILLE, «Metaphor in Pictures and Multimodal Representations», cit., pp. 464-468.

Sin embargo, estos casos que estudia Forceville se fijan, sobre todo, en la analogía entre dos figuras de carácter gráfico, que pueden llegar a ofrecer ciertos significados en base a un proceso analógico visual, aunque no generan el mismo tipo de inferencia que se produce en una metáfora de carácter conceptual. Es decir, se trata de meros juegos visuales que, en la mayor parte de los casos, no producen un conocimiento de tipo conceptual, ya que se basan en meras similitudes visuales entre objetos gráficos. En una metáfora conceptual de carácter visual existen elementos externos a la imagen y que forman parte de la cultura predominante y de las metáforas más habituales de un tiempo y sociedad concreta que permiten delinear conceptos abstractos a través de una representación. Sin embargo, en la homoespacialidad visual, como en la comparación de Italia con una bota o en el cuadro de Magritte, no se da una inferencia que nos permita adquirir el conocimiento de un concepto abstracto. Tampoco ocurre en la analogía entre dos elementos gráficos cuyas propiedades se quieran poner en conexión ni en la recontextualización de un objeto que se quiera hacer pasar por otro. Considero que la clave de la metáfora conceptual en las imágenes está en el tipo de inferencia que se produce al contemplarlas y permite entender un concepto abstracto mediante una imagen concreta, no en las relaciones meramente visuales que se dan de forma interna a la representación. De este modo, podríamos identificar todos los casos que enumera Forceville con analogías visuales que producen otro tipo de efectos no tan íntimamente relacionados con la capacidad cognitiva de las metáforas conceptuales visuales.

Así, este tipo de recursos gráficos pueden producir un sinfín de imágenes híbridas basadas en el parecido entre las siluetas de dos representaciones que pueden dar lugar a analogías visuales de carácter meramente poético, como las fotografías de Chema Madoz, a algunas imágenes publicitarias, o incluso a imágenes de doble lectura, como la célebre figura del pato-conejo. Pero, a pesar de que este tipo de recursos visuales son muy frecuentes y exclusivos de las imágenes, generalmente no producen un significado, sino que simplemente señalan las semejanzas entre dos representaciones con algunos puntos en común. De este modo, las metáforas conceptuales, que explican conceptos abstractos a partir de experiencias conocidas y que son capaces de integrar un conocimiento complejo dentro de nuestro sistema cognitivo, se manifiestan en el medio visual, pero también lo trascienden para configurarse a modo de lógica subyacente a otros medios comunicativos humanos, como el gesto o el lenguaje.



*Fig. 61. Fotografía de Chema Madoz, tomada de <http://www.chemamadoz.com>.*

## 6. 9. Conclusiones

Como he tratado de esbozar en este capítulo apoyándome en la teoría de la metáfora conceptual, tanto los esquemas gráficos como las metáforas y metonimias conceptuales son procesos lógicos que afectan a todas las formas de expresión humana, como las imágenes, el lenguaje, la gestualidad, la música, la lógica proposicional y matemática... Es decir, conforman una lógica que, debido a que se manifiesta a través de distintos medios, nos capacita para crear metáforas multimodales que son comprensibles mediante la unión de dos o más modos de comunicación humanos, como sucede con la emblemática o, especialmente, con el cine. De este modo, la lógica de raíz corporal de la metáfora conceptual es aplicable a las imágenes y nos permite, de una manera orgánica, explicar de qué modo podemos establecer un pensamiento complejo y abstracto mediante medios visuales.

Sin embargo, como he mostrado en este capítulo, para que pueda desarrollarse esta lógica metafórica precisamos de un cuerpo que se adapte a los objetos del entorno con un sistema sensoriomotor que nos permita adquirir las primeras experiencias que servirán para definir esta lógica. Pero también, este cuerpo, para desarrollar las experiencias más complejas que nos

permitirán configurar nuestros dominios origen debe interactuar y expandirse en un medio o entorno en el que encontrará los primeros significados. Este medio, como ya hemos mostrado, no es sólo un entorno natural, sino que se encuentra fuertemente antropizado y plagado de significados preexistentes creados por una cultura y sociedad determinada, por lo que el sentido que damos a las imágenes y objetos que pueblan este medio siempre será intersubjetivo. Con estos ingredientes, podemos comprender cuáles son los referentes de una imagen y podremos categorizarlos junto a elementos de nuestra vida cotidiana, lo cual nos permite integrar las imágenes dentro de nuestro sistema cognitivo y comprender algunas de ellas bajo la lógica de la metáfora.

Todo el camino recorrido hasta el momento me ha permitido establecer los fundamentos de la lógica de la metáfora conceptual aplicada a las imágenes y, al mismo tiempo, analizar algunos de los aspectos principales que intervienen en la creación de significado de un artefacto visual. En el último capítulo me dedicaré a mostrar de qué manera las imágenes de carácter metafórico son capaces, mediante el mecanismo de la simulación corporizada, de influir en las decisiones que toman las personas que las contemplan. También mostraré cómo una imagen es capaz de integrarse en un sistema cognitivo (tanto individual como colectivo) hasta el punto de modificar el entorno cultural y generar una cosmovisión determinada dentro de una sociedad, llevando en algunas ocasiones a las personas que las contemplan a emprender acciones como consecuencia de una prolongada exposición a las mismas.





## 7- Imágenes, entorno cultural y acción

### 7.1. Introducción

Las imágenes, del mismo modo que habitan en nuestro entorno y las integramos en nuestro sistema cognitivo, regresan después a nuestro medio y configuran una realidad social. Las imágenes crean realidades intersubjetivas, culturales, que en ocasiones se convierten en dogmas de fe para los habitantes de un entorno. Modelan mentes, formas de pensamiento y categorizaciones sobre el mundo que se estructuran en base a narrativas complejas en torno a un mismo concepto, a veces construido exclusivamente o en gran medida a través de imágenes metafóricas o simbólicas. Estas narrativas, creencias o cosmovisiones son las encargadas de mover a las personas espectadoras a realizar acciones interesadas, muchas veces drásticas, en las cuales el peso de las imágenes cobra una relevancia especial.

En el presente capítulo analizaré cómo las imágenes son capaces de generar un entorno cultural simbólico de carácter metafórico y abstracto, y cómo algunas metáforas conceptuales contribuyen a crear realidades sociales basadas en la performatividad de ciertos comportamientos. De este modo, mediante la asimilación y simulación de metáforas conceptuales visuales gracias a mecanismos cognitivos como la integración o los espacios mentales, podemos procesar imágenes simbólicas que representan algunos conceptos abstractos importantes para una sociedad.

Todo ello conduce, de manera inevitable, a la acción, que es uno de los resultados fundamentales de la contemplación y procesamiento cognitivo de las imágenes metafóricas que nos rodean. Este tipo de recursos visuales, cuyo resultado es la acción de una persona en un sentido concreto, han sido ampliamente explotados por la propaganda política, la publicidad o las religiones, es decir, por las instancias de poder que buscan expandir ciertas ideas y desarrollar la motivación necesaria para que los y las espectadoras realicen unas acciones determinadas. Todo ello es posible gracias a la integración automática y natural de los complejos mensajes que este tipo de imágenes exponen mediante mecanismos como la repetición constante en un medio cultural dado. Así, del mismo modo que la contemplación de una imagen es activa y

requiere la acción sensomotora de todo el cuerpo, una vez integrado su mensaje dentro de un sistema cognitivo o un modelo de conocimiento socialmente construido, la persona espectadora, como consecuencia, continúa realizando ciertas acciones y movimientos en su entorno, transformándolo en ese eterno diálogo entre imágenes, mente corporizada y medio que estoy describiendo a lo largo de esta investigación. Sin embargo, en este capítulo sólo apuntaré las implicaciones que pueden tener las imágenes conceptuales en torno a las acciones que generan en las personas espectadoras, sin profundizar en esta cuestión tan compleja que requeriría un desarrollo mucho mayor al que permite esta tesis.

Veamos, en primer término, cómo las metáforas visuales beben y necesitan de un contexto para adquirir su significado y, a su vez, cómo transforman el entorno hasta convertirlo en una realidad social altamente significativa. Para ello utilizaré un caso clásico del uso de la metáfora conceptual visual con fines políticos: el cartel del Tío Sam que se creó para reclutar soldados estadounidenses durante la Primera Guerra Mundial.

## 7.2. La construcción de un entorno simbólico a través de las imágenes

Durante la Primera Guerra Mundial, en las calles de Estados Unidos era frecuente contemplar una imagen que se ha convertido en uno de los carteles publicitarios más famosos de la historia. En este póster, creado por James Montgomery Flagg para reclutar jóvenes dispuestos a alistarse en la Armada estadounidense, se representa a un casi amenazador Tío Sam con un dedo acusador que señala a las personas observadoras, conminándolas a acudir a la oficina de reclutamiento más cercana (Fig. 30). A esa imponente imagen, que por cierto, es un autorretrato velado del propio artífice, se suma una frase en inglés que reza “I want you for U.S. Army. Nearest recruiting station” [Te quiero a ti para la Armada estadounidense. Oficina de reclutamiento más cercana]. Esta expresión verbal de un deseo, convertida casi en un mandato por el gesto corporal de la figura, procede en último término de una metáfora visual de carácter ontológico, en la que la nación estadounidense se materializa, personifica y adquiere el cuerpo visual de un hombre blanco ya anciano llamado Tío Sam que les pide a sus “sobrinos” que pongan su cuerpo real y su vida al servicio de una guerra. Rara vez una imagen ha logrado ser tan poderosa como para dirigir las acciones de sus espectadores hacia una muerte casi segura.



Fig. 62. James Montgomery Flagg, *I Want You for U.S. Army*, cartel publicitario, c. 1917.

La configuración visual de la figura del Tío Sam, como nos informa W.J.T. Mitchell en el análisis que hace de esta imagen en su libro *¿Qué quieren las imágenes?*, procede de una caricatura británica llamada *Yankee Doodle* de la revista *Punch*, pero adquiere su relato y su biografía inventada de una persona real, Sam Wilson, encargada de proveer carne al ejército estadounidense durante la guerra de 1812. Mitchell señala lo irónico del asunto, al mostrar cómo un Tío Sam ficticio, basado en una caricatura y un carnicero, solicita carne humana para ser destruida en una guerra, de tal manera que actúa igual a como lo haría frente a un rebaño de ovejas a las que selecciona para ir al matadero<sup>1</sup>. Por otra parte, Mitchell también apunta cómo esta personificación del gobierno estadounidense, que carece de cuerpo real, es capaz de manipular los cuerpos de unos futuros soldados con los que no tiene una relación de parentesco directa. El Tío Sam no tiene hijos y él es lo suficientemente mayor como para no tener que ir a la guerra, por lo que solicita que sus “sobrinos” acudan a un conflicto del que él mismo no sufrirá las consecuencias<sup>2</sup>. De este modo, la figura de autoridad del “tío” de las y los estadounidenses

<sup>1</sup> W. J. T. MITCHELL, *¿Qué quieren las imágenes?*, Sans Soleil, Vitoria-Gasteiz, 2017, p. 65.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 64.

pide que los hijos de otras personas y que otros hombres más jóvenes que él se alistén en un conflicto en el que no participará en tanto que ente metafórico visual.

Este póster de reclutamiento nos permite comprobar la efectividad que tienen algunas imágenes de carácter metafórico para poder introducirse dentro de un sistema de conocimientos o creencias previo, moldeado a partir de la experiencia física y, sobre todo, social. Pero también se revela como idóneo para analizar cómo, una vez instalada en el imaginario colectivo, esa representación metafórica influye en el comportamiento humano, en la manera de percibir el mundo de las personas que la integran en su sistema cognitivo, y cómo forma parte de un relato de carácter patriótico que tiene consecuencias para la vida de miles de personas. Por ello, en este apartado, analizaré, con ayuda del póster de reclutamiento del Tío Sam, las formas de integración de las imágenes en los relatos o narraciones colectivas que nos sirven para organizar la experiencia y para manejarnos en un ambiente cultural dado. De este modo, mostraré los mecanismos por los que una imagen es capaz de cambiar el entorno en el que se desarrolla un ser humano, modificar su conducta y, a su vez, generar una acción que de nuevo introduzca variaciones en su nicho o contexto. A continuación, explicaré cómo es esto posible a nivel teórico.

Como ya había señalado anteriormente, la mente corporizada, en tanto que organismo vivo que se desenvuelve en un entorno cambiante y al que modifica, adolece de un tipo de cognición acorde con su lógica circular y dinámica. Debido a este diálogo constante y abierto entre la mente corporizada y su nicho significativo, en el que se insertan las imágenes, el tipo de conocimiento que genera está vinculado firmemente a la experiencia. Para Humberto Maturana y Francisco Varela la cognición es una característica propia de los organismos vivos y tiene que ver con el comportamiento o conducta de un sistema en relación con su entorno<sup>3</sup>. Así, aprender, según esta perspectiva, es manejarse en el medio o nicho, dotarlo de significado y crear relaciones con él, mientras que el conocimiento consiste en integrar estos vínculos entre el exterior y el interior del sistema para automatizarlos y generar equilibrios para el organismo. De esta manera, si en el futuro se da un cambio similar en el entorno a uno ya acontecido en el pasado, el sistema dinámico puede responder con facilidad en base a experiencias pasadas. En palabras de Humberto Maturana:

“Un sistema cognitivo es un sistema cuya organización define un dominio de interacciones en las que puede actuar con relevancia para su propio mantenimiento, y el proceso de la cognición es

---

<sup>3</sup> H. MATURANA; F. VARELA, *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, 1980.

el propio actuar o comportarse (inductivo) en este dominio. Los sistemas vivos son sistemas cognitivos, y vivir en tanto que proceso es un proceso de cognición”<sup>4</sup>.

Aplicada esta cuestión al póster del Tío Sam, una vez asimilado dentro de una cultura estadounidense en la que el personaje se muestra mediante imágenes en cada evento patriótico que se precie, y aprendida su identificación con la nación, se produce un conocimiento en el que toda una serie de valores, de símbolos (como la bandera) y de conductas se aglutinan bajo esta figura de ficción. De esta forma, para una correcta enculturación dentro del país americano, es preciso no sólo reconocer este personaje, sino interiorizar una serie de comportamientos en torno a él de los que dependerá el éxito social. Por lo tanto, cada vez que surge a modo de imagen la figura del Tío Sam, la persona que se encuentra ante él recuerda lo aprendido en torno a ese personaje y las pautas de acción que son deseables dentro de la patriótica cultura estadounidense, como el culto a la bandera con cuyos colores y formas se viste este hipotético tío.

De este modo, para el enactivismo, este comportamiento que se genera en torno a esta imagen está en relación con el significado que tiene el entorno para el ser humano, además de que se fundamenta, como ya he insistido, en su propia corporalidad<sup>5</sup>. Así, la creación de sentido en el entorno, una de las propiedades básicas que tiene cualquier organismo vivo, entronca con la intencionalidad. De este modo, Merleau-Ponty afirma la especificidad de la vida humana y de su nicho significativo, en el que lo cultural y las imágenes juegan un papel fundamental: “si bien todas las acciones permiten una adaptación a la vida, la palabra vida no tiene el mismo sentido en la animalidad y en la humanidad, y las condiciones de la vida se definen por la esencia propia de la especie”<sup>6</sup>. El ser humano se distingue, por lo tanto, de otros organismos vivos en que tanto su comportamiento como su estructura cognitiva es altamente simbólica y este hecho se manifiesta, en muchas ocasiones, de forma visual. Así, estos símbolos tienen su origen en la experiencia con el entorno, aunque algunos, como el caso que nos ocupa, se construyen en base a imágenes de profundo cariz metafórico. Pero, además, estos elementos que el ser humano define como simbólicos no se encuentran aislados en el nicho o entorno, sino que forman parte

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 13; [“A cognitive system is a system whose organization defines a domain of interactions in which it can act with relevance to the maintenance of itself, and the process of cognition is the actual (inductive) acting or behaving in this domain. Living systems are cognitive systems and living as a process is a process of cognition.”] Esta definición de la cognición como comportamiento en el medio es compartida, con algunos matices, por otros autores, como P. BOURGINE; J. STEWART, “Autopoiesis and cognition”, *Artificial Life*, vol. 20, 2004; o M. BITBOL; P. LUISI, “Autopoiesis with or without cognition: defining life at its edge”, *Journal of the Royal Society Interface*, vol. I, 2005.

<sup>5</sup> E. THOMPSON, *Mind in life*, cit., p. 127.

<sup>6</sup> M. MERLEAU-PONTY, *La estructura del comportamiento*, cit., p. 244

de otras estructuras simbólicas mayores, donde establecen relaciones con otros símbolos y donde adquieren todo su potencial significativo. De este modo la figura del Tío Sam se relaciona fuertemente con la bandera estadounidense y ésta, a su vez, con otra serie de símbolos de carácter patriótico fundamentales dentro de la cultura de este país y que conforman el nicho cultural de una sociedad concreta, es decir, el entorno significativo de millones de personas.

Así, definiendo que los símbolos no están exclusivamente en nuestra mente ni sólo ocupan el lugar de otra cosa o representan algo que no está plenamente presente, como argumentan las concepciones cognitivistas o conectivistas, sino que aumentan o matizan su significado en función del resto de símbolos visuales que los acompañan y de los valores que se les adscriben. El ser humano, por lo tanto, habita en un medio altamente simbólico debido a la cantidad de interacciones que realiza con su entorno y también a su capacidad para plagar su medio de elementos simbólicos creados por sí mismo y por sus congéneres a través, en gran medida, de imágenes de curso cotidiano, como la del Tío Sam. Además, las imágenes simbólicas o metafóricas que operan en el nivel de lo humano son profundamente polisémicas, ya que un mismo elemento puede significar o aludir a distintas realidades o, también, una misma realidad puede quedar representada o referenciada por diversas representaciones. Esto hace que sea necesario aludir a un contexto para poder determinar y acotar algunos de los significados de estos símbolos. De este modo, este carácter simbólico se configura no por la forma del propio objeto o por su mera referencialidad a otra realidad, sino en base, según Merleau-Ponty, a un uso cultural que siempre es común, en definitiva, al medio compartido por un conjunto de seres humanos.

Por ello, la intersubjetividad, como he explicado en el capítulo tres, es central en el nivel de lo humano, puesto que un símbolo visual pertenece a un sistema elaborado conjuntamente por una sociedad con unas claves surgidas en torno a la experiencia corporal y a la tradición compartida. Así, los seres humanos trascienden el nivel vital para convertir su entorno o nicho significativo en un medio altamente simbólico, que constituye el hábitat en el que se desarrolla una existencia mediada en gran parte por las imágenes. Todo ello, por supuesto, en profunda conexión con su mente corporizada, su experiencia y la del resto de seres humanos. La pareja conceptual que moldea este entorno simbólico y significativo, la percepción de la situación y la acción resulta de este modo indisoluble y no podemos entender la percepción de una imagen sin las acciones que simulamos frente a ella y que realizamos como consecuencia en el mundo real. Como he señalado en anteriores ocasiones, no podemos percibir de forma pasiva, sino que

es un proceso activo y que interviene sobre la cosa percibida, además de implicar una alta intersubjetividad<sup>7</sup>.

De esta manera, la creación de imágenes simbólicas o metafóricas modifica el entorno cultural en el que vivimos, generando un conocimiento compartido que adquirimos mediante el proceso de enculturación. Veamos a continuación de qué modo una imagen metafórica puede codificar y condensar conceptos que son fundamentales para una sociedad determinada y conducir a acciones reales en la vida cotidiana.

### 7.3. La integración de las metáforas visuales en los sistemas cognitivos

Como ya he explicado en el capítulo seis, los conceptos de los que disponemos dentro de un sistema de conocimiento dado en una cultura concreta son de carácter flexible y se articulan tomando como base los procesos de categorización por prototipos que nos ayudan a encontrar los referentes de una representación. Una imagen metafórica puede ayudar a componer esos conceptos de carácter abstracto, de tal manera que, dentro de la cultura estadounidense, es posible que al citar el concepto “nación” muchas personas piensen automáticamente en la bandera o en la figura del Tío Sam, capaz de aglutinar en sí misma toda una serie de valores, ideas, percepciones y sentimientos. Así, según Lakoff y Johnson, cada expresión metafórica (en este caso visual, pero también verbal) viene asociada de manera convencional con una noción prototípica y con un conocimiento enciclopédico que subyace a la misma<sup>8</sup>. Sin las claves de comprensión de lo que es el Tío Sam y lo que representa de manera convencional no podríamos comprender los carteles de reclutamiento que proliferaban en los años de la Primera Guerra Mundial. En estas expresiones metafóricas de carácter visual el significado de la totalidad no es simplemente el significado de las partes, dado que interviene una percepción gestáltica. Lo que identifica a la nación estadounidense no es el sombrero del Tío Sam, su traje hecho con la bandera o su aspecto de señor anciano, sino un conjunto mucho mayor que no se agota en cada una de las partes de esta figura. De este modo, el significado depende de nociones convencionales asociadas con esta imagen, que no varían demasiado entre distintos individuos, por lo que hay una parte significativa del conocimiento cultural que toma la forma de imágenes y también de un conocimiento convencional asociado a ellas. Esto permite la posibilidad de establecer el porqué de las diferencias léxicas entre distintas lenguas y entre distintos códigos

---

<sup>7</sup> E. THOMPSON, *Mind in life*, cit., p. 76.

<sup>8</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 68.

visuales, que pueden tener que ver, entre otras cosas, con diferencias básicas entre las metáforas visuales convencionales de cada contexto cultural<sup>9</sup>. De este modo, a la hora de analizar cómo una metáfora visual se integra en nuestro esquema de conocimiento del mundo, debemos tener en consideración que ésta evoca en ocasiones el prototipo de una categoría, que es el que transporta el conocimiento enciclopédico que tiene sobre ella un individuo.

De esta manera, para averiguar el significado que tiene una metáfora visual es ineludible recurrir al contexto en el que se desarrolla. Así, el significado, en contra de lo que afirman las teorías objetivistas, no radica en las proposiciones ni en la relación abstracta entre las representaciones de carácter simbólico. Y los conceptos que generamos a través de estas metáforas visuales tampoco son entidades lógicas o representaciones mentales generales, sino que a veces se construyen utilizando un caso concreto, una imagen de carácter metafórico que puede configurar el prototipo de una categoría abstracta, como el caso del Tío Sam para referirnos a la nación norteamericana o a Cupido para hablar del amor, como he mostrado en el capítulo anterior. Tampoco tienen un carácter descorporizado, puesto que en la metáfora ontológica que se muestra en el póster de reclutamiento la figura apela a la acción con el gesto, recurre a los sentimientos y, mediante la simulación corporizada, la persona observadora se siente interpelada de una forma no racional, sino profundamente emocional. Así, según las concepciones objetivistas, las metáforas no aportan un conocimiento útil pero, como he demostrado, son fuente de conocimiento social y la base de las creencias que nos permiten conducirnos en nuestra vida cotidiana gracias a que son un recurso para la elaboración de conceptos abstractos. Por lo tanto, las metáforas visuales son altamente eficaces, si se emplean de forma correcta, para mover a la acción y para integrarse de forma natural dentro de los sistemas de conocimiento y de las cosmovisiones de las personas que las perciben. Por todo ello, autores como Mark Johnson defienden que el significado implica estructuras cognitivas no literales y figurativas que están ligadas a los contenidos conceptuales. El contenido conceptual sólo es posible por virtud de una compleja red de estructuras esquemáticas no proposicionales que emergen de nuestra experiencia corporal y que se desarrollan por vía de la metáfora conceptual<sup>10</sup>.

Johnson emplea el término “sentido” para indicar que el significado incluye, de este modo, patrones de experiencia corporizada y estructuras preconceptuales de nuestra sensibilidad (de nuestro modo de percibir, de nuestra orientación personal, de cómo interactuamos con otros

---

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> M. JOHNSON, *The Body in the Mind*, cit., p. 5.



objetos, eventos o personas). Estos patrones corporizados no son privados o particulares de la persona que los experimenta. La comunidad en la que esa persona vive ayuda a interpretar y codificar muchos de esos patrones, que se transforman en modelos culturales compartidos de experiencia y ayudan a determinar la naturaleza de su mundo significativo y coherente<sup>11</sup>. Por ello, dentro del significado de una imagen metafórica debemos tener en cuenta el contexto en el que se desarrolla y cómo adquiere coherencia dentro de un relato o discurso cultural que le sirve de marco. Por sí sola la imagen del Tío Sam no tiene la capacidad de transmitir una ideología o el concepto de nación que representa, sino que debe ir acompañada de un sustrato cultural que nos permita interpretarla. Así, hay estructuras en el contexto que juegan un papel más importante en la elaboración del significado del que el objetivismo reconoce<sup>12</sup>. De este modo, el significado es una cuestión que atañe al entendimiento humano, que constituye nuestra experiencia de un mundo común del que podemos extraer algún sentido. La teoría del significado que estoy delineando es una teoría del entendimiento en la que tienen implicación los esquemas gráficos y sus proyecciones metafóricas, plasmadas a través de las imágenes, pero también las proposiciones como el mensaje verbal que acompaña al Tío Sam en el cartel, en las que subyace la misma lógica<sup>13</sup>.

Así, las metáforas visuales tienen un carácter público que les permite alcanzar un significado intersubjetivo, en tanto que son *gestalts* con sentido conectadas en último término a estructuras de experiencia corporal en común con otros seres humanos. Pero este significado, por supuesto, está conectado con un mundo compartido en el que nuestro entendimiento, desarrollado a través de la imaginación, está integrado tanto a nivel histórico como cultural más allá de la corporización<sup>14</sup>. Por ello, hay que tener muy en cuenta el contexto de creencias y presupuestos extradiegéticos que acompañan a las metáforas visuales, a todo aquello que no está necesariamente presente en la imagen pero que le da sentido, como el patriotismo exacerbado que representa la figura del Tío Sam. Por ello, no hay que dejar de lado el propio contexto significativo de los elementos que componen una metáfora visual. En ella operan cuestiones tanto semánticas como pragmáticas<sup>15</sup>. De este modo, según Josef Stern, lo que sucede cuando se observa una metáfora conceptual de este tipo, es que la persona sabe ubicar de forma natural algún elemento del contexto externo a la propia metáfora dentro del contenido de la misma, de

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 174.

<sup>14</sup> *Ibid.*, pp. 175-176.

<sup>15</sup> J. STERN, «Metaphor, semantics and context», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008, p. 266.

tal manera que sólo es comprensible si se encuentra integrada dentro de un contexto cultural concreto<sup>16</sup>. Si este mismo póster del Tío Sam reclutando soldados lo trasladásemos a un lugar del mundo ajeno por completo a la injerencia de la cultura estadounidense, probablemente las personas observadoras no podrían comprender su significado ni saber que se trata de una personificación de esa nación. Por lo tanto, sin el contexto en el que se desarrolla, que incluye no sólo una ubicación geográfica y cultural, sino un contexto histórico determinado, como la Primera Guerra Mundial y la participación de Estados Unidos en el conflicto, no podríamos comprender el significado de esta metáfora visual ni tampoco asimilarla dentro de un sistema de conocimientos coherente.

De este modo, el significado metafórico depende de la interpretación de la metáfora, de su contenido o del conjunto de características que pertenecen a sus condiciones de verdad, que varían dentro de su contexto<sup>17</sup>. La interpretación de una metáfora visual es relativa a la competencia de la persona observadora, a su conocimiento enciclopédico previo y a la integración de esa imagen en un contexto determinado. Así, el significado que le otorgamos no sólo está en la propia metáfora visual en sí, sino que va más allá y se despliega en un contexto que debe ser conocido por el individuo que la observa para poder comprender el significado que le quiso dar la o el artífice. Es por ello que los usos metafóricos o las interpretaciones de una metáfora tienen diferentes condiciones de verdad<sup>18</sup>. Así, el realismo corporizado de Lakoff y Johnson en el que me estoy apoyando niega que exista una única descripción del mundo que sea la correcta, dada la multiplicidad de puntos de vista, en ocasiones contradictorios, que ofrece la metáfora cognitiva. El conocimiento que cada individuo adquiere es relativo a su propio cuerpo y a la interacción social y cultural que lleve a cabo con su entorno. Esta idea, sin embargo, no conduce a un relativismo, porque se acepta que existe un conocimiento que puede ser estable y universal: aquel conocimiento primero que nace de nuestro propio cuerpo y de nuestras sensaciones sensoriomotoras más básicas. Las metáforas primarias son las encargadas de extender estos conceptos corporizados a dominios teóricos de cariz cada vez más abstracto<sup>19</sup>.

Pero este realismo corporizado también reconoce en cierta medida el papel fundamental del pensamiento relativista, ya que los conocimientos, como muestra la historia, van transformándose a lo largo del tiempo, varían entre culturas y reflejan ciertos roles o clases dentro de una misma sociedad. De hecho, el cartel de reclutamiento del Tío Sam ha dado lugar

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 270.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 274.

<sup>18</sup> *Ibid.*, pp. 263-264.

<sup>19</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 96.

a un sinfín de versiones, adaptaciones, cambios de metáforas ontológicas y personificaciones que le dan un sentido distinto o a veces incluso opuesto, como la versión con Osama Bin Laden que sirvió a modo de crítica contra la Guerra de Iraq<sup>20</sup> (Fig. 63). Además, algunas mentalidades y conocimientos son antagónicos o inconsistentes entre sí. Por ello, esta concepción del pensamiento que se desarrolla mediante el uso de metáforas vinculadas a un contexto provee mecanismos explicativos que caracterizan los cambios, modificaciones, multiplicidades, variedades y ejemplos diversos de estas construcciones sociales. La formación de metáforas complejas es un mecanismo que da lugar y contribuye a esta diversidad en un entorno rico y flexible<sup>21</sup>.



Fig. 63. El Tío Osama, TomPaine.com.

Así, el hecho de que la mayor parte de nuestros conceptos tengan una raíz metafórica adecuada a un contexto y que no tengan un significado literal, hace que la teoría de la verdad como correspondencia no tenga cabida dentro de esta concepción y que además pueda ser considerada como falsa. Ni las expresiones lingüísticas ni las imágenes que generamos tienen una correspondencia exacta con el mundo y lo único que nos permiten es crear una serie de verdades, en plural, que sean comunes y estables en tanto en cuanto nuestra corporalidad semejante nos permita establecerlas. Es decir, la única garantía de cierto tipo de verdad y su única base es que todos los seres humanos compartimos un mismo sistema perceptual y motor, capaz de generar un sistema conceptual paralelo que nos permite el pensamiento metafórico y la comprensión mutua dentro de la variedad. De este modo, la verdad deja de ser algo trascendental y tampoco se identifica con una correspondencia con el mundo, sino con una correspondencia básica con la estructura de nuestro cuerpo, dejando de lado las cuestiones

<sup>20</sup> W. J. T. MITCHELL, *¿Qué quieren las imágenes?*, cit., p. 65.

<sup>21</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., pp. 96-97.

culturales siempre cambiantes<sup>22</sup>. Así, tanto las metáforas nuevas como las convencionales tienen el poder de definir las ideas de un contexto social a través de una red coherente de vinculaciones que resaltan algunas características de la realidad y ocultan otras. La aceptación de una metáfora como la del Tío Sam, sea ésta nueva o ya conocida, nos fuerza a centrarnos sólo en los aspectos que resalta de nuestra experiencia y nos conduce a ver estas vinculaciones de la metáfora como verdaderas. Es decir, el Tío Sam, a pesar de ser un personaje de ficción que cumple la función de metáfora de una nación, es verdadero en tanto que obedece a un discurso patriótico que es creído y sostenido por miles de personas de un contexto geográfico, cultural e histórico. Por ello, en la mayoría de los casos, lo que está en juego no es la verdad o falsedad de una metáfora visual en cuanto tal, sino las percepciones e inferencias que se siguen de ella y, sobre todo, las acciones que ésta origina, como presentarse voluntario para ir a una lejana guerra<sup>23</sup>.

Por ello, la noción de verdad en torno a las imágenes en general y las metafóricas en particular entronca con la siguiente definición dada por Lakoff y Johnson: “una persona toma una frase relativa a una situación como ‘verdadera’ si lo que él o ella entiende que la frase expresa está de acuerdo con lo que él o ella entiende que es la situación”<sup>24</sup>. En esta definición, referida a un uso del lenguaje en el que subyace la metáfora conceptual y que podemos aplicar a una metáfora visual como la del póster del Tío Sam, lo importante no es la concordancia con el mundo, sino la concordancia con un sistema de conocimiento personal y subjetivo. Por lo tanto, la definición de lo verdadero de ambos autores no coincide con una concepción de la verdad absoluta y objetiva, sino que ésta depende de los individuos, de la situación, de su comprensión y del entorno. Por ello el cartel de reclutamiento del Tío Sam es verdadero para los soldados que se alistaron y se presentaron voluntarios para luchar con el ejército estadounidense en la Primera Guerra Mundial, aunque difícilmente podemos considerarlo verdadero o acorde con nuestro sistema de creencias desde otro lugar del mundo y otro tiempo con un contexto completamente diferente. De este modo, las metáforas visuales pueden ocupar un lugar dentro del sistema de conocimiento de una persona, ya que las puede convertir en verdades absolutas y dogmas de fe, aunque no se trate de una verdad universal. Por ello, la verdad tiene un amplio componente de subjetividad, pero, al igual que ocurría con la conceptualización, existe un límite

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 6.

<sup>23</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., pp. 157-158.

<sup>24</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 106. [A person takes a sentence as “true” of a situation if what he or she understands the sentence as expressing accords with what he or she understands the situation to be.]

para este concepto de verdad: la propia corporalidad humana en la que se enraíza el conocimiento. El cuerpo, de este modo, nos ofrece un amplio rango de verdades compartidas a nivel universal<sup>25</sup>.

Así, para esta noción experiencial de la verdad, comprender algo es ajustarlo dentro de un esquema coherente, relativo a un sistema conceptual determinado, de tal modo que la verdad siempre dependerá parcialmente de la coherencia con otros conocimientos previos. Además, la comprensión requiere de una experiencia de base. Desde este punto de vista, nuestro sistema conceptual emerge de nuestro constante funcionamiento exitoso en nuestro ambiente físico y cultural. Esto implica que las personas con un sistema conceptual diferente pueden comprender el mundo de un modo distinto al que tienen otros individuos y, por lo tanto, tener otros criterios de verdad y de realidad<sup>26</sup>. La noción de verdad corporizada nos insta a dejar de creer en la ilusión de una única verdad apta para cualquier situación, ya que, dado que existen múltiples niveles de corporalidad y de pensamiento, no hay un nivel determinado en el que se puedan expresar todas las verdades que podemos decir sobre una situación dada<sup>27</sup>. De este modo, la verdad de una imagen con carácter metafórico siempre es relativa a un sistema conceptual determinado, que se define en gran medida por las otras metáforas conceptuales que lo componen. Por ello, la verdad no siempre es la misma para distintos individuos, aunque muchas metáforas hayan sido producto de la evolución cultural de una sociedad y otras hayan sido impuestas desde el poder, como sucede con la figura del Tío Sam, que se identifica en gran medida con el gobierno de los Estados Unidos<sup>28</sup>. Un gobierno que exigía un gran sacrificio humano y demandaba a los hombres más jóvenes de su sociedad que diesen su vida en un conflicto armado a cambio de la más absoluta nada. Y todo ello, además, por mandato de una metáfora visual.

De esta manera, nuestras acciones físicas y sociales se basan en aquello que consideramos verdadero dentro de un sistema de creencias más o menos coherente y, como hemos visto, la verdad es algo relativo a un sistema conceptual plagado de metáforas. De este modo, proyectamos estas metáforas sobre el mundo y creamos realidades en torno a ellas, que se conformarán en base a nuestras acciones en el entorno<sup>29</sup>. El Tío Sam es una realidad metafórica creada para sustentar una ideología patriótica y fuertemente nacionalista y es capaz de crear una realidad social a su alrededor. Por ello, el póster del Tío Sam es mucho más que una simple

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 107.

<sup>26</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., pp. 180-181.

<sup>27</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh*, cit., p. 109.

<sup>28</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., p. 160.

<sup>29</sup> *Ibid.*, pp. 160-161.

imagen, ya que comporta consecuencias en el mundo real debido a las acciones que suscita. Del mismo modo que hemos visto en capítulos precedentes que una simulación al contemplar una imagen o al imaginar acciones en el mundo a veces trasciende la línea de la imaginación y conduce a emprender determinados actos en la realidad, un joven influenciado puede llegar incluso a alistarse en una guerra y morir a causa de un póster. De este modo, la historia individual de una persona, su personalidad, define en gran medida el tipo de simulaciones que realiza frente a una imagen. La personalidad, de este modo, desborda la noción dualista de mente y cuerpo para afectar a todo el individuo y desemboca en una serie de actos que aglutinan diversas facetas y niveles de estructuras del sistema de conocimiento sobre el mundo de una persona. Las acciones que puede emprender a consecuencia de una imagen tienen lugar dentro de los límites del conjunto de restricciones impuestas por una gran diversidad de aspectos o funciones de la vida humana y su entorno.

Pero, además de una personalidad o un hábito en el tipo de acciones y simulaciones que desempeña un individuo, la propia metáfora visual permite en ocasiones una serie de reacciones o interacciones más o menos estereotipadas. Especialmente, esto sucede en el caso de las metáforas convencionales, las que han alcanzado tal éxito social que favorecen un tipo de simulaciones pautadas y su aplicación cotidiana para generar conceptos con un contenido determinado culturalmente. Así, el hecho de que una metáfora visual se haya vuelto convencional, como la del Tío Sam, no implica que se use tantas veces que haya dejado de ser una metáfora nueva para pasar al bagaje social, sino que se trata de una metáfora exitosa porque forma parte y obedece a un modelo cognitivo idealizado sobre un concepto concreto<sup>30</sup>. De este modo, el concepto de “patria” para un estadounidense se construye en base a una serie de metáforas que conforman un modelo cognitivo compartido y cultural que cristaliza en la manida figura del Tío Sam, todavía vigente para esa sociedad. Naomi Quinn, por ejemplo, ha analizado el modelo cognitivo idealizado para el concepto “matrimonio” dentro de la cultura estadounidense junto con todas las metáforas que contribuyen a su construcción<sup>31</sup>. La constelación de metáforas que surgen en torno a la idea del matrimonio derivan de una concepción cultural del amor que varía en función de cada sociedad y de la consecuente estructuración de las expectativas que se tienen en torno a él. Según sus estudios, de un

---

<sup>30</sup> R. BOLAND; T. RAMKRISHNAN, «Metaphor and the embodied mind: an engine of organizational inquiry», *Sprouts*, vol. 1 (3), 2005.

<sup>31</sup> Véase N. QUINN, «“Commitment” in American marriage: a cultural analysis», *American ethnologist*, vol. 9 (4), 1982; «Culture and contradiction: The case of Americans reasoning about marriage», *Ethos*, vol. 24 (3), 1996.

matrimonio se espera que dure, que sea compartido, que la pareja se complemente, que sea beneficioso y que haya amor mutuo. Sin embargo, al mismo tiempo, también existe una concepción del matrimonio que implica esfuerzo, éxito o fracaso, dificultad o riesgo. Por lo tanto, según Quinn, la concepción idealizada del matrimonio bascula entre ese modelo cognitivo positivo y el negativo. Por lo tanto, puede haber más de una faceta dentro de un modelo cognitivo idealizado, que obedece a las aspiraciones y experiencias de una sociedad<sup>32</sup>.

Del mismo modo, el Tío Sam puede tener diversas connotaciones dentro de la cultura estadounidense, dependiendo de la personalidad, historia individual y patrones de acciones habituales de la persona que contempla esta metáfora visual convertida en modelo cognitivo idealizado del patriotismo. Así, es el modelo cognitivo idealizado el que marca la pauta de los conceptos secundarios que se relacionan con él, estableciendo cuáles son los miembros de una categoría en base a una práctica social<sup>33</sup>. De esta manera, es la experiencia social, el conjunto de acciones que se realizan o simulan en torno a una metáfora visual que configura un concepto abstracto, la que le da el significado y permite que se convierta en un modelo cognitivo idealizado. Como vemos, la metáfora mantiene un diálogo constante con su entorno cultural, mediante su contribución a la creación de modelos cognitivos idealizados o de submetáforas que apoyan a otras principales. Pero también se nutre de ese sustrato previo obteniendo de su entorno social y cultural el significado y la conexión con otras metáforas y conceptos que le dan sentido. A lo largo de capítulos precedentes he ido señalando cómo la transmisión cultural pertenece al entorno de un individuo y es parte de su experiencia básica, del mismo modo que la experiencia natural o corporal. Por ello, muchos significados ya elaborados culturalmente se transmiten a las nuevas generaciones a través de categorizaciones, esquemas o metáforas que quedan integradas dentro del sistema conceptual de la persona.

La cultura o sustrato social en el que se desenvuelve un individuo será la que favorezca unos valores frente a otros o la que seleccione cierto tipo de experiencias físicas como significativas en función del criterio de la coherencia cultural. Por ello, una cultura determinada apoyará las experiencias físicas que mejor encajen y se coordinen con su sustrato cultural y desechará otras, coordinándose con las metáforas más empleadas dentro de la cosmovisión de ese grupo social<sup>34</sup>. De este modo, se puede formular una especie de norma que dice lo siguiente: “Los valores más

---

<sup>32</sup> N. QUINN, «The cultural basis of metaphor», en James W Fernandez (ed.) *Beyond metaphor: the theory of tropes in anthropology*, Stanford University Press, Stanford (California), 1994.

<sup>33</sup> D. TAY, «Lakoff and the theory of conceptual metaphor», en John R. Taylor, Jeannette Littlemoore (eds.) *The Bloomsbury companion to cognitive linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014.

<sup>34</sup> G. LAKOFF; M. JOHNSON, *Metaphors we live by*, cit., p. 19.

fundamentales en una cultura serán coherentes con la estructura metafórica de los conceptos más fundamentales en una cultura”<sup>35</sup>. Éste principio descrito por Lakoff y Johnson recibe el nombre de “coherencia cultural”. Pero, pese a que el principio de coherencia cultural es operativo en la mayoría de casos, siempre existen excepciones a la norma de pensamiento general, por lo que esta coherencia se presenta como flexible y permite la creación de diversas subculturas dentro de una cultura dominante, o incluso también el surgimiento de contraculturas o culturas antagónicas. De este modo, la metáfora visual del Tío Sam ha sido utilizada de manera paródica o irónica en varias ocasiones a lo largo de su historia, invirtiendo el mensaje patriótico belicista, como veíamos en el caso del póster de Osama bin Laden. Esto acontece debido a conflictos entre las metáforas más frecuentes y sus valores, capaces de generar otras corrientes de pensamiento. Pero, a escala individual, también pueden existir pequeñas divergencias personales que lleven a una distinta concepción, a pesar de que la gran mayoría de los sistemas de valores individuales son coherentes con la mayoría de metáforas más simples y básicas de la cultura dominante<sup>36</sup>.

Ning Yu estudia cómo la cultura funciona a modo de filtro de la experiencia en el proceso de adquisición de las metáforas primarias o básicas. Es la cultura dominante la que selecciona ciertos aspectos de la experiencia sensoriomotora y los conecta con otro tipo de experiencias y juicios subjetivos para crear proyecciones metafóricas. Es decir, las metáforas se fundamentan en la experiencia corporal pero se modelan gracias a la comprensión cultural. Según palabras de Yu: “las metáforas están corporizadas en su ambiente cultural”<sup>37</sup>. Pero no sólo Ning Yu se ha acercado a la metáfora desde un planteamiento cultural. Lynne Cameron, por ejemplo, ha propuesto un punto de vista social de la metáfora, distinta al acercamiento psicológico. Las investigaciones desde el foco social de la metáfora se centran en las conversaciones en directo cara a cara y otros usos intersubjetivos, comprobando cómo se introducen, interpretan y desarrollan las metáforas entre usuarios. Estas asimilaciones y transformaciones de la metáfora también interactúan con el nicho en el que se desarrollan e incluyen información externa a la propia metáfora que se encuentra en el entorno<sup>38</sup>. En el caso de las imágenes, esta suerte de diálogo entre metáforas visuales puede verse de forma fluida en el intercambio de memes en

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 22. [“The most fundamental values in a culture will be coherent with the metaphorical structure of the most fundamental concepts in the culture”.]

<sup>36</sup> *Ibid.*, pp. 23-24.

<sup>37</sup> N. YU, «Metaphor from body and culture», cit., p. 247. [“metaphors are embodied in their cultural environment”.]

<sup>38</sup> L. CAMERON, «Confrontation or complementarity?: Metaphor in language use and cognitive metaphor theory», *Annual review of cognitive linguistics*, vol. 5, 2007.



Internet o en los carteles irónicos que se han generado a lo largo de la historia en torno al de la Primera Guerra Mundial del Tío Sam, que dialogan entre sí presuponiendo un entorno cultural compartido que les permite la divergencia, la contraposición y la intersubjetividad.

Por otra parte, la diferencia cultural es también un buen medidor para descubrir qué metáforas son universales en tanto que basadas en experiencias corporales similares, y cuáles son producto de una sociedad determinada. Algunos estudios sobre las diversas metáforas a lo largo del mundo han revelado que algunas pueden calificarse de potencialmente universales, otras de ampliamente conocidas y algunas de específicas de una cultura concreta. De este modo vemos cómo cuerpo y cultura se entrelazan y a veces se regulan a través del aprendizaje<sup>39</sup>. Para Yu una metáfora en bruto sólo es potencial y no llega al estado de actual hasta que no pasa por el debido filtro cultural. El criterio que empleará una cultura concreta para permitir una metáfora será el criterio de la coherencia dentro de los demás presupuestos de la propia cultura. Además, la propia experiencia queda moldeada en el momento de su surgimiento por la cultura circundante, con lo cual ésta no es directa ni inocua, sino que también está lastrada por las orientaciones sociales sobre la misma<sup>40</sup>. Así, cada cultura está formada por un compuesto de metáforas, metonimias y otros componentes como modelos cognitivos, prototipos y esquemas gráficos que, organizados en torno a combinaciones y diversos niveles, conforman sus presupuestos básicos. El modo como se ordenan estos elementos dará como resultado las variaciones culturales en cuestión. Este conjunto heterogéneo, que Yu denomina “filtro cultural” es lo que da forma a los productos finales de las metáforas complejas. Así, la cultura será, en último término, la que permita que se den algunas proyecciones metafóricas y otras no<sup>41</sup>.

Por otra parte, encontramos algunas metáforas que son capaces de resistir el paso del tiempo y que han permanecido casi invariables desde hace siglos debido a su persistencia cultural. Andreas Musolff ha sido uno de los principales autores que ha desarrollado la noción de “metáfora discursiva” para describir aquellas que permanecen relativamente estables a lo largo del tiempo porque son parte de unos marcos y escenarios metafóricos que se emplean de manera recurrente en discursos sociales, como los de la política, la religión, la ciencia... Se caracterizan por utilizar expresiones muy populares y frases hechas conocidas por la inmensa mayoría del público, en el caso del lenguaje, o por utilizar metáforas visuales muy manidas que integramos de forma natural, como las representaciones religiosas, profundamente metafóricas

---

<sup>39</sup> N. YU, «Metaphor from body and culture», cit., p. 248.

<sup>40</sup> *Ibid.*, pp. 248-249.

<sup>41</sup> *Ibid.*, pp. 256-257.

en su mayor parte<sup>42</sup>. Las metáforas discursivas, que perviven a lo largo del tiempo gracias a las grandes narrativas y relatos que sostienen el funcionamiento concreto de una sociedad dada, se basan en las metáforas conceptuales con un cariz intersubjetivo y compartido. Estos usos de la metáfora conceptual son deliberados por parte de aquellos que dirigen el discurso y se explotan con unos intereses concretos, como queda manifiesto y evidente en el uso político de la figura del Tío Sam por parte del gobierno de Estados Unidos.

#### 7.4. Metáfora visual y acción

La metáfora se desarrolla inevitablemente a través del cuerpo en múltiples sentidos. La concepción de la metáfora corporizada que estamos manejando la aleja del escenario dualista que la ubica en el cerebro o en la mente y la introduce de lleno en el nudo de relaciones que vinculan a una persona con otra y con el entorno. Es una forma de estar en el mundo expresándonos y conectándonos con él a través del cuerpo y del significado que se genera en estas relaciones<sup>43</sup>. Por ello, la experiencia corporal es la base de la que surge la metáfora, donde fluye, pero también su causa, en un movimiento circular. Raymond Gibbs entiende de este modo la corporización de la metáfora:

“[...] Las metáforas corporizadas siempre están corporizadas en el sentido de que son acciones que la gente hace con sus cuerpos, tales como hablar, comprender o moverse de diferentes maneras expresivas. Las metáforas corporizadas no están codificadas en representaciones conceptuales que sirven como las bases causales subyacentes para las diferentes acciones humanas cognitivas y expresivas. Sino que las metáforas corporizadas se revelan a lo largo del tiempo a través del curso de la actividad corporal mientras la gente trata de expresarse a sí misma de manera significativa en palabras o movimientos, tanto en soledad como con otras personas. Por lo tanto, las metáforas corporizadas son acciones completamente corporales, incorporando la interacción del cerebro, el cuerpo y el mundo, que ocurren sólo por su puesta en práctica”<sup>44</sup>.

---

<sup>42</sup> A. MUSSOLF, *Metaphor and political discourse: Analogical reasoning in debates about Europe*, Palgrave McMillan, 2004.

<sup>43</sup> R. GIBBS, «Embodied metaphor», cit., p. 182.

<sup>44</sup> *Ibid.* “[...] Embodied metaphors are always embodied in the sense of being actions that people do with their bodies, such as speaking, understanding or moving in various expressive ways. Embodied metaphors are not encoded in conceptual representations that serve as the underlying causal bases for different human cognitive and expressive actions. But embodied metaphors unfold over time throughout the course of bodily activity as people aim to express themselves meaningfully in words or movements, either alone or with others. Thus, embodied metaphors are full-bodied actions, incorporating the interaction of brain, body and world, that come into being only by their enactment”.]

Así, como he explicado en el capítulo seis, las metáforas están ligadas a las experiencias corporales y son parte de cómo las personas piensan, hablan y actúan en un amplio abanico de contextos, influyendo en muchos aspectos de la vida humana y manifestándose a través de infinidad de medios; entre ellos, las imágenes. Pero en ellas prima siempre su enraizamiento con el cuerpo. “Estar basadas en el cuerpo implica típicamente que el dominio origen de cierta metáfora tiene una base sensomotora, que proporciona un conocimiento concreto y familiar para estructurar mejor dominios destino que normalmente son más abstractos o menos delineados [...]”<sup>45</sup>. Es precisamente en la proyección que se produce entre la experiencia corporal o sensorial conocida y aquello abstracto que se quiere conocer como se transmite el significado. Por ello, la metáfora necesita tener una base corporal que sustente su capacidad de significar. La cognición corporizada, por lo tanto, es uno de los temas fundamentales que han de comprenderse para entender la metáfora conceptual. De este modo, gran parte de nuestra concepción del mundo se sostiene en base a asociaciones metafóricas que hunden sus raíces en experiencias corpóreas inmediatas, como el espacio, la verticalidad, el calor... que se suelen aplicar para comprender conceptos abstractos como el tiempo, la cantidad o la ira, respectivamente.

Pero no sólo la metáfora conceptual hunde sus raíces en el conocimiento corporal, sino que, además, su comprensión también está corporizada. Varios experimentos han demostrado que, cuando escuchamos una expresión metafórica o vemos una metáfora visual, lo que hacemos no es descodificar una metáfora conceptual almacenada en nuestra memoria a largo plazo, sino crear de manera espontánea un constructo mental en el que enactuamos la metáfora, es decir, en el que simulamos mentalmente el movimiento o acción que se describe en la metáfora. Y todo ello lo hacemos al proferir, entender, ver o pensar una metáfora<sup>46</sup>. Estas simulaciones corporizadas, que he analizado en el capítulo cinco en referencia a imágenes simples sin un componente metafórico, implican un tipo de experiencia que conduce a que sean incorporadas con facilidad dentro de la cosmovisión del individuo. Por ello son capaces de influir en las percepciones sociales de las personas, en los juicios, o en la necesidad de participar en un conflicto armado, como ocurre en el caso del cartel del Tío Sam. Un sencillo ejemplo de cómo la metáfora influye en las decisiones y el comportamiento lo encontramos en un experimento realizado por Brian Meier y Michael Robinson. Estos investigadores mostraron cómo un grupo

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 181. [“Being grounded in the body typically implies that the source domains in certain metaphor have a sensorimotor basis, which provides the concrete, familiar knowledge to better structure what are usually more abstract or less delineated target domains [...]”]

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 175.

de individuos evaluaba positivamente con más facilidad las palabras situadas en la parte alta de un listado vertical mientras que reconocía más rápidamente las negativas colocadas en la parte inferior de la lista<sup>47</sup>. Esto demuestra cómo las personas conciben lo bueno y lo malo en una relación espacial, empleando la metáfora ARRIBA ES BIEN y ABAJO ES MAL, fórmula que puede verse en multitud de imágenes, como las escenas del Juicio Final (Fig. 64). Así, en una metáfora ponemos todo el cuerpo a su servicio a través de la acción corporal. Tanto al implementarla, como al comprenderla, como al reaccionar a ella lo que hacemos es poner en marcha acciones corporales o enactuarlas, es decir, simularlas mentalmente<sup>48</sup>.



Fig. 64. Hans Memling, *Escena central del tríptico del Juicio Final*, Museo Nacional de Gdąnsk, c. 1466.

<sup>47</sup> B. MEIER; M. ROBINSON, «Why the Sunny Side Is Up. Associations Between Affect and Vertical Position», *Psychological Science*, vol. 15, 4, 2004.

<sup>48</sup> R. GIBBS, «Embodied metaphor», cit., p. 179.

La naturaleza corporizada de la percepción demuestra que nuestra habilidad para percibir objetos y eventos está estrechamente asociada con nuestros movimientos, como si estuviésemos interactuando físicamente con lo que vemos. Esta noción de la percepción como simulación de acciones encaja con estas ideas en torno a cómo comprendemos las metáforas conceptuales de carácter visual. Nuestra habilidad para interpretar estas metáforas radica en nuestras capacidades para imaginar que actuamos en el mundo como si lo estuviésemos haciendo en realidad<sup>49</sup>. De este modo, para comprender las metáforas conceptuales que conducen a la abstracción, las personas actúan mentalmente como si estuviesen ubicadas en el contexto de la situación descrita por la metáfora, aunque estas acciones sean físicamente irrealizables. En un ejemplo como “hizo trizas ese argumento”, dentro de una conversación sobre una teoría, la persona que comprende la metáfora simula la acción de destruir haciendo pedazos un argumento, concibiendo, en este caso, el argumento como un objeto físico y no como algo abstracto<sup>50</sup>. En el caso del póster de reclutamiento, los jóvenes norteamericanos, educados en un ambiente belicista y de obediencia a sus mayores, simularían mentalmente que el propio Tío Sam, la mismísima encarnación de la nación, les estaba efectivamente señalando para que se alistasen en el ejército. Un personaje inexistente, una metáfora visual, en su fuero interno se convertía en un ser real que les comprometía a tomar tan drástica determinación.

Así, mientras contemplamos el cartel del Tío Sam llamando al frente a los soldados estadounidenses durante la Primera Guerra Mundial, se produce en nuestra imaginación una serie de procesos cognitivos que nos permiten desarrollar el significado de la metáfora visual en base a la simulación, relacionarla con otras representaciones que aparecen en el cartel, como el texto, o incluso con elementos extradiegéticos que no pertenecen a la propia imagen, como por ejemplo el contexto bélico en el que se imbrica y que conocemos debido a nuestro bagaje personal. Todos estos procesos reflexivos se desarrollan en nuestra imaginación y, en tanto que acontecen en nuestra consciencia, tienen un cariz profundamente temporal. Para poder desarrollar sobre la marcha todos los razonamientos que nos permiten extraer el significado de esta imagen metafórica, existen lo que se ha denominado “espacios mentales”, que permiten que las metáforas visuales se puedan procesar de manera simulada y podamos establecer relaciones entre ellas y otros objetos del pensamiento. Gilles Fauconnier, su principal teórico,

---

<sup>49</sup> R. GIBBS, «Metaphor and Embodied Cognition», cit., p. 682.

<sup>50</sup> R. GIBBS; J. J. GOULD; M. ANDRIC, «Imagining metaphorical actions: Embodied simulations make the impossible plausible», *Imagination, Cognition and Personality*, 2005.

define estos espacios considerándolos como construcciones en tiempo real creadas para proveer de una estructura cognitiva a un discurso o a un acto significativo. A medida que observamos una imagen o que escuchamos o leemos una narración, vamos generando ese espacio mental en la imaginación que nos permite ir añadiendo de forma simulada los diversos elementos que toman partido y establecer relaciones entre ellos<sup>51</sup>. Años más tarde, este mismo autor, junto con Mark Turner, los caracterizaría como “paquetes conceptuales contruidos mientras pensamos y hablamos con el propósito de producir las comprensiones locales y las acciones”<sup>52</sup>. Estos espacios se constituyen en base a elementos y conexiones con otros elementos que pueden ir siendo añadidos a medida que una conversación o un acto significativo avanza. Por ello no tienen rigidez, sino flexibilidad, y una de sus capacidades es la gran adaptabilidad que tienen a los diversos contextos y a los cambios.

Estos espacios mentales no son construcciones trascendentales, sino que tienen su fundamento en las redes neurales del cerebro. De este modo, los espacios mentales, según la definición de George Lakoff, son una simulación dada en la imaginación que permite comprender una situación real o imaginaria<sup>53</sup>. Así, según este mismo autor, los espacios mentales tienen una base neural conformada por redes neurales integradas que no se basan en estructuras preexistentes ni acontecen sobre el vacío, sino que son una mezcla entre tradición e innovación. Por una parte, las diversas culturas construyen este tipo de redes, que se generan en los cerebros de los individuos mediante el proceso de enculturación. Son procesos mentales que se gestan durante largos períodos de tiempo y que se transmiten de generación en generación, mientras que, por otro lado, también permiten la creación de redes particulares, de aplicación en determinadas situaciones por individuos concretos<sup>54</sup>.

De esta forma, los espacios mentales se ubican dentro de la memoria, bien en una memoria a corto plazo o bien, si son frecuentes y logran establecerse, en la memoria a largo plazo, generando unos marcos recurrentes que pueden ser traídos de nuevo en caso de encontrarnos ante una escena similar<sup>55</sup>. De este modo, la primera vez que un hipotético soldado estadounidense viera el cartel de alistamiento, probablemente generaría un espacio mental en

---

<sup>51</sup> G. FAUCONNIER, *Mental spaces. Aspects of meaning construction in natural language*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 1994, p. 16.

<sup>52</sup> G. FAUCONNIER; M. TURNER, *The way we think*, cit., p. 40. [“conceptual packets constructed as we think and talk for purposes of local understanding and action.”]

<sup>53</sup> G. LAKOFF, «The neural theory of metaphor», cit., p. 30.

<sup>54</sup> G. FAUCONNIER; M. TURNER, «Rethinking metaphor», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008, p. 53.

<sup>55</sup> B. BIRDELL, «Fauconnier’s theory of mental spaces and conceptual blending», cit., p. 86.



el que pudo descifrar la metáfora visual para llegar al mensaje de que el gobierno de su país le pedía que fuese a la guerra, pero, si esa contemplación se producía de manera constante al caminar por las calles de su ciudad, una vez aprendido y retenido en la memoria el espacio mental que daría lugar a ese significado, lo recordaría más fácilmente, de tal modo que la integración de ese concepto se haría más efectiva. También sería cada vez más fácil que tomase la decisión de alistarse en la Armada, ya que la activación de la red neural que genera ese espacio mental en el que descifra el significado estaría cada vez más presente en su memoria hasta convertirlo en un acto natural y cotidiano. Posiblemente, si se le preguntase a un soldado que acudió al conflicto por la influencia del cartel en su toma de decisión, quizá no reconociese que efectivamente lo había hecho por la contemplación de un Tío Sam amenazante. Sin embargo, es plausible que efectivamente así fuese tras la debida integración del mensaje en su sistema conceptual a través de los espacios mentales con base neural, hasta el punto de que le pareciese la opción más lógica y necesaria. Por ese mismo motivo, la publicidad bombardea constantemente con sus imágenes a su potencial clientela, tratando de fijar sus mensajes en la memoria de los y las espectadoras con la intención de que finalmente se produzca la acción de la compra. De este modo, estos espacios mentales permiten que se realicen ciertas operaciones en su marco, una de las cuales es la integración conceptual.

La teoría de la integración conceptual fue también desarrollada por Fauconnier y Turner, que trataron de ofrecer un modelo cognitivo general que sirviese para explicar cómo surgen los nuevos conceptos y cómo se les atribuye significado. Su aplicación no está ligada a un modo concreto de comunicación humana, sino que subyace a todas esas formas, como el lenguaje, las imágenes, los gestos, los rituales o el juego simbólico. De hecho, como ya hemos comentado anteriormente, incluso algunas imágenes permiten la plasmación de estas integraciones conceptuales de forma visual. Así, la teoría de la integración conceptual posibilita además la aplicación de una escala humana para el conocimiento, permitiendo que conceptos muy abstractos o situaciones complejas adquieran una manejabilidad en base al universo de lo humano y de lo asimilable por nuestra experiencia y nuestras capacidades sensomotoras. Esta reducción de lo complejo a la escala humana se logra a partir de dos tipos de limitaciones: los principios constitutivos, que son los principios estructurales y dinámicos del proceso de integración conceptual basados en la corporalidad y asentados por la enculturación; y los principios emergentes, que optimizan las estructuras emergentes y nos permiten responder a situaciones novedosas. Ambos principios logran no sólo la escala humana, sino también otros

objetivos, como comprimir lo que es difuso, lograr un entendimiento global, fortalecer las relaciones vitales, generar un relato y pasar de lo múltiple a lo único, entre otros aspectos<sup>56</sup>.

Para comprender mejor la integración conceptual, recurriremos al ejemplo ya clásico que aportan Fauconnier y Turner: el del monje budista. Estos autores nos plantean la situación imaginaria de un monje budista que sube una montaña durante el día para meditar allí toda la noche y desciende al día siguiente. Dentro de este escenario, se nos reta a resolver una especie de acertijo: ¿hay algún lugar en el camino que el monje ocupe a la misma hora del día en los dos viajes que realiza? Para comprender este planteamiento y cómo opera nuestra mente para resolver este enigma, vamos a ir descomponiendo poco a poco el planteamiento que da lugar a esta integración conceptual. En primer lugar, tenemos una persona, un monje en este caso, ascendiendo una montaña, que es una experiencia que todos los seres humanos tenemos, bien sea por experiencia propia de subir un monte o colina, o bien porque hemos oído historias, visto documentales, leído libros, observado imágenes... en los que se muestra esta acción. Por lo tanto, toda la información que disponemos sobre subir montañas se integra en el espacio mental que hemos creado para comprender esta acción. En otras palabras, rescatamos de la memoria el marco de ascender montañas para aplicarlo a este caso concreto<sup>57</sup>. Sin embargo, para poder mezclar los dos escenarios del monje subiendo la montaña y bajándola a la vez, es necesario realizar una integración conceptual, es decir, cotejar dos espacios mentales de manera simultánea: el espacio en el que el monje sube y el espacio en el que el monje baja. Como vemos, se trata de una manipulación mental de los espacios para poder crear una situación imposible: que el monje se encuentre consigo mismo. Esto permite la creación de un espacio genérico, es decir, un espacio integrado que capture las semejanzas entre ambos espacios previos, entre las que se encuentran el monje, la localización de la montaña, el tiempo y la actividad de ascender o descender la montaña. Pero la integración de ambos espacios no implica sólo la suma o yuxtaposición de ambos, sino que lo que se produce es una composición del espacio genérico donde se cotejan ambos espacios. A este mapeo entre espacios mentales que genera nuevas relaciones entre ellos Fauconnier y Turner lo denominan composición<sup>58</sup>. Pero, además de la composición, también es necesario un conocimiento de fondo, un contexto y unas habilidades cognitivas básicas para comprender el espacio genérico que se forma. Finalmente, gracias al proceso de elaboración, se fusionan y proyectan los elementos seleccionados en la integración

---

<sup>56</sup> G. FAUCONNIER; M. TURNER, *The way we think*, cit., p. 312, 323 y 346.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 102.

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 48.



resultante. Así funcionan, según estos autores, tanto la imaginación como las simulaciones que tienen lugar en ella y que nos sirven para comprender las metáforas conceptuales visuales.

Por otra parte, según Fauconnier y Turner, existen a su vez diversas relaciones conceptuales que se pueden dar entre espacios y que denominan “relaciones vitales”. Por ejemplo, en el caso anterior del budista en la montaña, los monjes proyectados en el espacio genérico tienen entre sí la relación vital del tiempo, es decir, están separados por una noche de diferencia. Esta relación vital se comprime en el espacio integrado y así podemos ver al monje subiendo y bajando la montaña a la vez. Algunas de las relaciones vitales identificadas por Fauconnier y Turner que afectan a estos espacios mentales en los que se da la reflexión conceptual son las siguientes: tiempo, espacio, causa-efecto, cambio, todo-parte, representación, rol, analogía y contrariedad<sup>59</sup>. Sin embargo, estas relaciones vitales no sólo se dan en el ámbito de la imaginación, sino que también nos encontramos con que pueden darse entre objetos o situaciones del entorno y el pensamiento, como sucede a menudo en el juego infantil. Cuando una niña, jugando, coge un palo del suelo y simula que se trata de una varita mágica, pone en marcha lo que Fauconnier y Turner denominan unicidad, un proceso mediante el cual se comprime lo externo en lo interno, de tal forma que el palo y la varita mágica se comprimen y se convierten en una única entidad gracias a la integración. Así se logra lo que Fauconnier y Turner han denominado “la escala humana”, que nos permite convertir conceptos abstractos o situaciones reflexivas inmanejables en elementos que podemos manipular mentalmente y que nos sirven para comprender de qué manera asimilamos en nuestro sistema cognitivo las metáforas visuales<sup>60</sup>. Esta teoría de los espacios mentales que se integran se encuentra en la base de la metáfora conceptual, puesto que permite que dos dominios se mezclen entre sí mediante las proyecciones metafóricas. De este modo, el propio proceso metafórico crea estos espacios mentales a medida que contemplamos, razonamos o escuchamos metáforas, se generan espacios mentales en los que es posible simular acciones o usos de los elementos de las metáforas visuales a pesar de que parezca imposible realizarlas y, de este modo, podemos adquirir un conocimiento intersubjetivo implícito en ellas. De esta forma, la integración conceptual nos permite realizar simulaciones y diseñar posibles estrategias de acción.

Por ello, Raymond Gibbs y Teenie Matlock afirman que este proceso se realiza con el concurso de la imaginación, ya que el individuo recrea mentalmente la propia metáfora y se imagina a sí mismo en una situación similar o realizando esa acción. La clave de este proceso es la simulación,

---

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 93.

<sup>60</sup> B. BIRDSELL, «Fauconnier’s theory of mental spaces and conceptual blending», cit., p. 76.

la recreación de una acción referida en la metáfora en el contexto imaginativo<sup>61</sup>. De esta manera, los conceptos abstractos a menudo se entienden en términos de objetos manipulables o de personificaciones, como la figura del Tío Sam, por lo que la persona simulará estar cogiendo o realizando acciones sobre un objeto, o atribuyéndole al concepto personificado capacidades o acciones humanas, como el gesto de señalar a otra persona para darle una orden, como sucede en el póster de reclutamiento de la Primera Guerra Mundial. Así, las simulaciones metafóricas no son abstractas, sino que están creadas en base a la propia acción corporal, por lo que las personas pueden imaginarse moviendo su cuerpo o interactuando con objetos de forma específica inspirándose en su comprensión metafórica del concepto abstracto en cuestión. Como ya hemos señalado, esto sucede incluso con acciones que pueden parecer imposibles de realizar, ya que los conceptos abstractos se suelen comprender de formas concretas, como si fueran objetos o acciones realizables o manipulables gracias a la metáfora conceptual<sup>62</sup>. De hecho, se han realizado varios experimentos que demuestran que, a la hora de procesar una frase que integra una metáfora verbal, se generan imágenes simuladas en la imaginación. Así, las metáforas corporizadas modelan el tipo de simulaciones que las personas construyen en su imaginación al interpretarlas<sup>63</sup>. Este tipo de experimentos muestran que en gran medida construimos nuestros conceptos abstractos en base a una lógica visual y no en base a una lógica lingüística. Por ello, en el caso de las metáforas visuales este proceso de simulación en la imaginación resulta aún menos problemática, puesto que la propia imagen nos ofrece un caso concreto de esta metáfora visual que nos facilita el proceso de lidiar con los conceptos abstractos que construye. El hecho de que la figura visual del Tío Sam haya calado en la sociedad estadounidense permite que sea más fácilmente procesable y asimilable la noción abstracta de nación, lo cual la hace muy efectiva. De ahí la importancia de los símbolos (muchos de ellos metáforas de carácter visual) y su poder para modificar y modelar el comportamiento social e individual.

De esta manera, el movimiento o la acción reales del cuerpo no son necesarios para facilitar la comprensión de la metáfora, sino que basta con que los individuos simulen imaginativamente las acciones derivadas de esa metáfora visual. Así, la comprensión corporizada de las diversas acciones implicadas en la construcción de conceptos permite generar una serie de combinaciones significativas entre lo físico y lo abstracto<sup>64</sup>. Por ello, según Gibbs y Matlock, las

---

<sup>61</sup> R. GIBBS; T. MATLOCK, «Metaphor, imagination, and simulation: Psycholinguistic evidence», cit., p. 162.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 166.

<sup>63</sup> *Ibid.*

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 168.

y los hablantes a menudo se refieren a los conceptos abstractos como entidades físicas, a pesar de que existan expresiones metafóricas físicamente imposibles de interpretar o de llevar a la acción en el mundo real. Según esta lógica de las proyecciones de la metáfora conceptual, la explicación de por qué las personas hablan de lo abstracto en un lenguaje corporal se debe a que muchos conceptos abstractos son parcialmente comprendidos en términos de metáforas corporizadas<sup>65</sup>. Por ello, aunque incluso en la propia metáfora visual no se especifique ninguna acción física, la simulación mental que se genera adopta elementos corporizados para poder generar la ilusión de estar llevando a cabo una acción relevante. Así, la simulación corporizada juega un papel importante en el procesamiento de las metáforas tanto visuales como verbales. Al escuchar un discurso plagado de metáforas o al ver una sucesión de imágenes metafóricas, las personas que se enfrentan a ellas realizan simulaciones corporizadas de las metáforas principales, incluso de las más abstractas e irrepresentables. La comprensión de ciertos conceptos abstractos desarrollados a través de metáforas está constreñida por aspectos de la experiencia corporizada de las personas, que simulan una inmersión en la narración o en el relato tanto verbal como visual, incluso aunque esos conceptos sólo pudieran ser metafóricamente realizados y no de forma física<sup>66</sup>.

Como podemos comprobar, la metáfora está profundamente aliada con la imaginación, en la que se da la simulación corporizada de las metáforas visuales en los espacios mentales descritos por Fauconnier. Por ello, algunos de los aspectos más significativos de la metáfora implican que los individuos deben simular lo que sería involucrarse en acciones corporales específicas referidas en las propias metáforas. Ante la imagen de un metafórico Tío Sam con gesto adusto y dedo amenazador que apunta a la persona espectadora como si fuera una criatura a la que va a abroncar y castigar, la acción simulada es la de obedecer, hasta el punto de que algunos jóvenes incautos quizá llevasen esta simulación más allá de los límites de su imaginación para emprender una acción tan significativa como alistarse en el ejército. Además, este proceso de simulación de las metáforas visuales es asimismo consistente con los trabajos de investigación que se han realizado en torno al papel de las simulaciones como necesarias para muchos aspectos de la cognición humana que no implican necesariamente una lógica metafórica, como habíamos señalado en el capítulo cinco en el caso de las simulaciones con los sujetos de la representación de un artefacto visual. Lo novedoso de esta aproximación es que estas

---

<sup>65</sup> N. WILSON; R. GIBBS, «Real and imagined body movement primes metaphor comprehension», *Cognitive Science*, vol. 31 (4), 2007.

<sup>66</sup> R. GIBBS, «Metaphor and Embodied Cognition», cit., p. 691.

simulaciones se dan en contextos metafóricos en los que, en muchas ocasiones, las acciones implicadas en la metáfora parecen imposibles de realizar en el mundo real<sup>67</sup>.

## 7.5. Conclusiones

Como hemos visto en el presente capítulo, las metáforas conceptuales visuales están perfectamente integradas en nuestra vida cotidiana y forman parte consustancial de los grandes relatos que conforman los pilares de una sociedad. Bajo ellas se aglutinan valores y significados, forman parte de sistemas conceptuales y cosmovisiones más o menos coherentes, a veces se erigen en modelos cognitivos idealizados de algunos conceptos o en prototipos de categorías y, sobre todo, quedan de tal manera integradas en nuestra memoria y en nuestra experiencia que son capaces de conducirnos a la acción y de hacernos tomar decisiones que pueden poner en riesgo nuestra propia vida. Por ello, las imágenes con un carácter metafórico, lejos de ser algo poético o anecdótico, se imbrican en nuestro sistema de conocimiento y lo conforman al mismo nivel del lenguaje, la gestualidad y los actos que constituyen nuestra experiencia.

Por lo tanto, las imágenes metafóricas resultan clave en la configuración de algunos de los conceptos más relevantes que animan y estructuran una sociedad, y lo son en tanto que una de sus consecuencias más llamativas son las acciones que suscitan. De este modo, las imágenes que utilizan las metáforas conceptuales para transmitir sus mensajes tienen una gran eficacia a la hora de construir las narrativas y relatos que configuran una sociedad, se valen de una serie de valores, rituales, gestualidades, textos e imágenes previas para extraer de ahí su sentido y, al mismo tiempo, vuelven a verter sobre el entorno el conocimiento generado. Todo este proceso queda así envuelto en una lógica circular en la que las imágenes obtienen su significado de su pertenencia a un nicho o medio con sentido, se activan con las acciones perceptivas humanas, se integran en los sistemas de conocimiento intersubjetivos de las personas que las observan y el medio queda de nuevo modificado por las acciones que emprenden estos individuos al procesarlas. Las imágenes metafóricas permiten la elaboración de unos conceptos abstractos que, lejos de ser algo meramente teórico, forjan nuestras vidas, construyen sociedades y marcan pautas de comportamiento en nuestra vida cotidiana.

---

<sup>67</sup> R. GIBBS; T. MATLOCK, «Metaphor, imagination, and simulation: Psycholinguistic evidence», cit., p. 173.

## 8- Conclusiones

A lo largo de las páginas de esta investigación he ido desgranando los procesos cognitivos que se dan en un hecho tan cotidiano y tan sencillo como contemplar una imagen. Mientras miramos de forma distraída un cartel publicitario, una película, la fotografía de una persona amada o el fondo de pantalla de nuestro ordenador, se activan todos los mecanismos sensomotores y cognitivos descritos, de manera automática y sin darnos apenas cuenta de ello. En un abrir y cerrar de ojos la información visual codificada en un soporte material es percibida por nuestros sentidos, asimilada en nuestra consciencia y cotejada con experiencias anteriores similares. Comprendemos sin mayor esfuerzo el referente al que aluden, lo categorizamos, simulamos estar ante el objeto del mundo, persona o situación que representa, comprendemos su mensaje basándonos en nuestro bagaje enciclopédico, aplicamos la lógica que subyace en los elementos más simbólicos e integramos esa representación dentro de nuestro sistema cognitivo, modificando nuestro comportamiento en base a las imágenes que lo conforman. Y todos estos procesos tan complejos los realizamos de forma sencilla debido a que tienen su base en los mismos mecanismos que utilizamos para manejarnos de manera espontánea en nuestro entorno.

Así, utilizando los avances en las teorías cognitivas del *embodiment* y el enactivismo, y recurriendo a las lógicas que la teoría de la metáfora conceptual lleva desgranando desde hace ya varias décadas, he podido solucionar algunos de los problemas teóricos de las imágenes en relación con el conocimiento que otras tesis dejaban al margen o que no podían resolver de manera satisfactoria por su carácter objetivista. Por lo tanto, considero que la aplicación de estas teorías a las hipótesis de trabajo iniciales que planteaba ha logrado el objetivo previsto de explicar cómo algunas imágenes nos pueden servir para construir conceptos abstractos mediante mecanismos como la simulación corporizada, la categorización por prototipos, la metonimia y la metáfora conceptual o los esquemas gráficos. Así, frente a las teorías objetivistas, que plantean que las lógicas de las imágenes deben traducirse a un lenguaje simbólico mental o que deben reducirse, en último término, a la lógica lingüística, he demostrado cómo las lógicas que subyacen a las imágenes tienen una fundamentación corporal, como sucede con los

esquemas gráficos o las metáforas y metonimias conceptuales. Por ello, la noción de *embodiment* ha resultado ser idónea para poder analizar las lógicas de las imágenes, inconmensurables con las lógicas lingüísticas o matemáticas. La propia configuración de las imágenes a base de invariantes o líneas, de gradaciones de color y de modulaciones que marcan distinciones entre superficies no permite la aplicación de estas lógicas tradicionales a las imágenes. Las lógicas del cuerpo, nacidas del sistema sensomotor y alimentadas con la experiencia adquirida dentro de una cultura por parte de un individuo, son suficientes para dar cuenta de cómo percibimos una imagen y cómo configuramos su significado. Mediante la renuncia a la diferenciación entre las normas de la mente y las del cuerpo, las teorías de la cognición corporizada logran simplificar gran parte de los problemas derivados de esta concepción. De este modo, las lógicas de la metáfora y de la metonimia, las simulaciones corporizadas y los esquemas gráficos, tienen en cuenta la raíz sensomotora del conocimiento y la experiencia cultural, lo que las convierte en altamente explicativas para comprender las inferencias que se producen en las imágenes que llamamos simbólicas.

De este modo, las lógicas de los esquemas gráficos, las metáforas y las metonimias conceptuales nos permiten comprender a nivel cognitivo la estructura interna de una imagen, posibilitando articular los elementos que la componen de manera significativa y relacionarlos con un contexto cultural extradiegético que conecte sus representaciones con los principales discursos y relatos que circulan en esa sociedad. Así, la forma en la que están dispuestas las diversas figuras, las simulaciones corporizadas que nos generan y la lógica metafórica que subyace en algunas de estas imágenes nos permiten realizar inferencias y, en ocasiones, representar de manera visual algunos conceptos abstractos que pertenecen a un discurso cultural mayor más o menos articulado.

Por otra parte, frente a una concepción rígida y estable del concepto de significado y de los procesos de categorización de las teorías objetivistas, que eran incapaces de explicar las variaciones de significado en las imágenes a lo largo del tiempo o entre individuos y culturas, he podido mostrar que éste es variable y que se basa, en último término, en la experiencia de la persona observadora en conjunción con la experiencia de la o el artífice. De este modo, mediante los mecanismos cognitivos corporales descritos entendemos de qué modo las imágenes son capaces de transmitir información. El significado se produce en la intersección entre una acción perceptiva, un objeto contextualizado dentro de un nicho y, en el caso de las imágenes, debemos añadir también la acción creadora de otro ser humano que ha hecho posible el artefacto visual. Percibir es, según esta teoría, dar un primer significado a nuestro entorno.

## Conclusiones

Por lo tanto, la experiencia adquirida de percepciones previas de ese mismo elemento u otro similar unido a la enculturación propia de una sociedad y tiempo histórico que otorga algunos significados convencionales, nos permite determinar el significado de una imagen, aunque éste sea siempre abierto, modulable y variable. Por lo tanto, el significado se abre a un abanico de posibilidades y no a una demarcación estricta.

Las imágenes se revelan así como artefactos culturales de intercambio y configuración de significados con un alto componente intersubjetivo. Este postulado se enfrenta de forma directa a las teorías que plantean la cuestión de la semejanza de las imágenes con el mundo. En las imágenes, según he demostrado, no predomina una relación de semejanza con el mundo, sino más bien de diferencia. Por ello, no representan el mundo de forma directa, como tampoco lo hace el lenguaje, sino que son herramientas para la comunicación interpersonal. Por ello, las imágenes nos muestran las percepciones, imaginaciones o recuerdos de los individuos artífices. De este modo, las semejanzas se producen entre imágenes y, sólo en un segundo grado, con el mundo. Por ello, para compartir estos significados, especialmente los de base emocional, se utiliza el mecanismo de la simulación corporizada, que sirve no sólo para comprender emociones en las imágenes, sino también para modelar comportamientos o para incitar a acciones. La intersubjetividad es uno de los puntos más relevantes para la comprensión de las imágenes en tanto que sirven para transmitir significados entre individuos. Es una de las vías de comunicación más eficaces para compartir ideas, conceptos, discursos o para modelar comportamientos. De este modo, la clave para comprender su sentido radica en la intersubjetividad que vincula a una persona creadora con determinados intereses comunicativos con una persona observadora que desentraña esos significados. El puente que tienden las imágenes, por lo tanto, no es entre un individuo y el mundo, sino entre dos consciencias. Así, la semejanza de una imagen con un referente no hay que trazarla entre el objeto real y su imagen, sino entre la imagen y la percepción del objeto por parte de la persona creadora. De esta manera, las emociones se erigen como aspectos fundamentales para comprender las imágenes. La raíz emocional permite comprender el mensaje que nos quieren transmitir, pero, a su vez, las propias imágenes, especialmente si muestran elementos figurativos de apariencia humana, generan una comprensión corporizada a través del mecanismo de la simulación que hace que se modifique nuestro estado de ánimo, nuestros sentimientos o incluso nuestra personalidad.

Por otra parte, algunas teorías sobre el significado en las imágenes que no problematizan la cuestión mente/cuerpo tienen ciertos problemas a la hora de integrarlas dentro de los sistemas de conocimiento y, sobre todo, a la hora de explicar por qué categorizamos las representaciones

bidimensionales configuradas por líneas, modulaciones de materia y gradaciones de color dentro de las mismas categorías que los objetos del mundo real. La mera percepción de las imágenes, según la teoría de la categorización por prototipos, nos capacita para organizar en categorías difusas y flexibles los elementos representados, que comenzarán a formar parte, según la teoría de la categorización por prototipos, de nuestras categorías cognitivas, situando las imágenes al mismo nivel que algunos de los elementos reales que las integran. Con ello, los procesos cognitivos que nos permiten categorizar y organizar el mundo son los que nos posibilitan reconocer el referente de una imagen y categorizarlo como si se tratase de un objeto real. De ahí que algunas representaciones visuales, como las imágenes de estereotipos raciales o de género, puedan llegar a conformar el modelo cognitivo idealizado de un concepto para una sociedad dada, el prototipo ideal de una categoría completa. Así es como las imágenes sirven para configurar a nivel cognitivo conceptos abstractos y como contribuyen a formar lo que una sociedad considera deseable a nivel ideológico.

Además, dentro de otras teorías semánticas, no se contempla, generalmente, la acción como consustancial a las imágenes. Se plantea como un resultado *a posteriori* y poco relevante. Sin embargo, el planteamiento que defiende en esta investigación demuestra que la visión natural, la percepción visual de nuestro nicho y de todos los elementos antrópicos que encontramos en él, como las imágenes, se da de manera activa, mediante el concurso decisivo de nuestro sistema sensomotor, que constituye la base tanto de la lógica corporizada con la que comprendemos el mundo como de la experiencia que nos sirve para entender el sentido de las imágenes. Debido a que la percepción visual es activa y no pasiva, el cuerpo, con sus contingencias sensomotoras, ha de ser tenido en cuenta en el proceso de percepción de una imagen, ya que configura el modo como nos relacionamos con ella y da forma a nuestro sistema cognitivo de modos muy íntimos. En primer lugar, favorece el proceso de simulación, según el cual, al contemplar una imagen, en el nivel de la consciencia, actuamos como si nos encontrásemos en realidad ante el objeto representado. De este modo, somos capaces de reconocer objetos, figuras y trazos utilizando nuestra propia corporalidad. La simulación como mecanismo de comprensión de las imágenes explica por qué actuamos como lo hacemos en su presencia, como si estuviesen animadas, como si demandasen ciertas acciones, algunas de ellas drásticas, como la iconoclasia. Explica también por qué las imágenes publicitarias o propagandísticas son tan efectivas y peligrosas. Nos obliga a tomarnos en serio los efectos que producen las imágenes en las personas que las contemplan.

Así, a lo largo de las páginas precedentes, he podido comprobar cómo las imágenes, siendo uno de los objetos de carácter antrópico que pueblan nuestro entorno, generan una enculturación



en los individuos desde su nacimiento. En ellas se codifica una amplia gama de aspectos culturales que nos conducen a tener unos valores y una determinada manera de pensar y de actuar. Al percibir las imágenes dentro de una cultura vamos aprendiendo a descifrarlas de manera automática, a comprender su funcionamiento y a discernir en sus superficies todo tipo de elementos que relacionamos de manera convencional con objetos del mundo, a pesar de sus más que notables diferencias. Por ello las imágenes son depositarias de los principales valores y cosmovisiones de cada tiempo y no pueden ser analizadas sin aludir a un fondo de experiencias culturales comunes para las personas de un momento histórico determinado. De este modo, la cultura y la corporalidad se erigen en los fundamentos sobre los que se construyen los significados de las imágenes. Por ello, su análisis no ha de realizarse de forma aislada, sino que debe tener presente el contexto en el que surgen, las intenciones comunicativas de las personas artífices, los y las posibles espectadoras, la cultura dominante del tiempo en el que surgen y las variaciones de significado a lo largo del tiempo, además de las lógicas internas que las animan y que construyen conceptos abstractos. Así, las imágenes contribuyen y se incardinan dentro de los discursos rectores de una sociedad, donde se ofrecen las narrativas sobre sus valores, sus deseos colectivos o sus formas de organización.

Por todo ello, y recapitulando lo expuesto anteriormente, la presente tesis ha consistido en la adaptación y fusión de los principios de la teoría de la metáfora conceptual para aplicarlos al campo de las imágenes partiendo de los fundamentos teóricos de las teorías cognitivas con base en la noción de mente corporizada o *embodiment*. De este modo he podido ampliar los presupuestos fenomenológicos y enactivistas hacia la cuestión del significado de las imágenes y la construcción de conceptos abstractos a través de algunas de ellas y, al mismo tiempo, he podido indagar en la aplicación de las teorías de la metáfora conceptual al poco explorado campo de las imágenes. Debido a que queda probada su eficacia y su capacidad explicativa, en el futuro sería interesante seguir indagando en las novedades que puedan presentar estas teorías, algunas de ellas todavía en construcción, para seguir aplicando a las imágenes los avances que se produzcan. La creciente sofisticación y matización de muchas de sus tesis principales hace que todavía exista un espacio para la mejora y la profundización en los mecanismos cognitivos que hacen que generemos significados en las imágenes.

Otra de las líneas de investigación que abre esta tesis es la posibilidad de crear una nueva metodología aplicable a disciplinas como la Historia del Arte, que permita huir de las metodologías más tradicionales y que no contemplan o simplifican muchos de los aspectos relacionados con las imágenes y la creación de significados que he descrito en estas páginas.

## Conclusiones

Esta metodología podría recoger de una forma práctica la fundamentación realizada en esta tesis para tener una herramienta que permita analizar bajo estos parámetros imágenes de cualquier época y tipología, teniendo en cuenta todos los procesos y características reseñadas para establecer los significados posibles que podría tener una imagen concreta en un tiempo y para un público determinado.

La Estética, como he podido mostrar en el curso de esta investigación, lejos de ser una reflexión sobre el gusto o sobre lo que denominamos “arte”, se convierte en una disciplina capaz de estudiar las imágenes desde el prisma del conocimiento que nos aportan, integrándolas dentro de los sistemas de pensamiento que configuran las personas y las sociedades, junto con otras facultades humanas como el lenguaje, la ritualidad, la gestualidad u otros saberes. Las imágenes, en contra de la consideración que tenía Platón sobre ellas, no se encuentran en las antípodas del conocimiento, sino que lo construyen; no son copias de copias de la verdad, sino que elaboran cosmovisiones y generan recursos interpretativos de la realidad; no son un mero entretenimiento o sirven en exclusiva para el deleite, sino que están inmersas en nuestros procesos cognitivos, formando parte indisoluble de ellos y permitiéndonos reflexionar, comprender conceptos abstractos y actuar en nuestro entorno. Las imágenes aglutinan significados y forjan nuestra manera de estar y entender el mundo. Ignorar este poder de las imágenes es ignorar una fuente inagotable de conocimiento.

## 9- Bibliografía

- ALLOA, E., *Looking Through Images: A Phenomenology of Visual Media*, Columbia University Press, Nueva York, 2021, p. 408 Pages.
- ALLOA, E. (ed.), *Penser l'image*, Les presses du réel, París, 2011.
- ALLOA, E. (ed.), *Penser l'image. Anthropologies du visuel*, Les presses du réel, París, 2015.
- ALLOA, E. (ed.), *Penser l'image. Comment lire les images?*, Les presses du réel, París, 2017.
- ANDERSON, J. R., *Cognitive Psychology and its Implications*, Worth Publishers, Nueva York, 2015.
- ARISTÓTELES, *Poética*, Gredos, Madrid, 1974.
- ARISTÓTELES, *Política*, Gredos, Madrid, 1982.
- ARNHEIM, R., *Art and visual perception. A psychology of the creative eye*, University of California Press, Berkeley y Los Ángeles, 1997.
- ARNHEIM, R., *Visual thinking*, University of California Press, Berkeley y Los Ángeles, 1969.
- BARCELONA, A., «Metonymy», en Ewa Dąbrowska, Dagmar Divjak (eds.) *Cognitive Linguistics - Foundations of Language*, De Gruyter Mouton, Berlín, Boston, 2019.
- BARSALOU, L., «Storage side effects: studying processing to understand knowledge», en A. Ram, D. Leake (eds.) *Goal driven learning*, MIT Press/ A Bradford Book, Cambridge, Massachusetts, 1995, pp. 407-419.
- BELTING, H., *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Brill Fink, Paderborn, 2001.
- BELTING, H., «Cruce de miradas con las imágenes. La pregunta por la imagen como pregunta por el cuerpo», en Ana García Varas (ed.) *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011, pp. 179-210.
- BELTING, H., «Der Blick im Bild. Zu einer Ikonologie des Blicks», en Bernd R. Hüppauf, Christian Wulf (eds.) *Bild und Einbildungskraft*, Wilhelm Fink, München, 2006, pp. 121-144.
- BELTING, H., «Iconic Presence. Images in Religious Traditions», *Material Religion*, vol. 12, n.º 2, 2016, pp. 235-237.
- BENJAMIN, W., «La obra de arte en la época de su reproducción técnica», en *Discursos interrumpidos I*, Taurus, Madrid, 1973, pp. 17-60.

## Bibliografía

- BERGEN, B., «Embodiment, Simulation and Meaning», en Nick Riemer (ed.) *The Routledge Handbook of Semantics*, Routledge, Londres y Nueva York, 2016, pp. 142-157.
- BIRDELL, B., «Fauconnier's theory of mental spaces and conceptual blending», en John R. Taylor, Jeannette Littlemore (eds.) *The Bloomsbury companion to cognitive linguistics*, Bloomsbury Publishing, 2014.
- BITBOL, M.; LUISI, P., «Autopoiesis with or without cognition: defining life at its edge», *Journal of the Royal Society Interface*, vol. 1, 2005.
- BOEHM, G. (ed.), *Was ist ein Bild?*, Wilhelm Fink Verlag, Múnich, 1994.
- BOIDY, M., *Les Etudes visuelles*, Presses Universitaires de Vincennes, Saint-Denis, 2017.
- BOLAND, R.; RAMKRISHNAN, T., «Metaphor and the embodied mind: an engine of organizational inquiry», *Sprouts*, vol. 1 (3), 2005.
- BOURGINE, P.; STEWART, J., «Autopoiesis and cognition», *Artificial Life*, vol. 20, 2004.
- Brea, J. L. (ed.), *Estudios visuales*, AKAL, Madrid, 2005.
- BREDEKAMP, H., *Teoría del acto icónico*, Akal, Madrid, 2017.
- BREDEKAMP, H., *Theorie des Bildakts: Über das Lebensrecht des Bildes*, Suhrkamp Verlag, Berlín, 2011.
- CAMERON, L., «Confrontation or complementarity?: Metaphor in language use and cognitive metaphor theory», *Annual review of cognitive linguistics*, vol. 5, 2007.
- CARROLL, N., «Visual Metaphor», en Jaakko Hintikka (ed.) *Aspects of Metaphor*, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, 1994, pp. 189-218.
- CIENKI, A.; MÜLLER, C., «Metaphor, Gesture and Thought», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York, 2008.
- COHEN, T., *Thinking of Others: On the Talent for Metaphor*, Princeton University Press, Princeton, Nueva Jersey, 2008.
- COLE, J., «On being "faceless": selfhood and facial embodiment», *Journal of Consciousness Studies*, vol. 4, 1997.
- CROFT, W., «The role of domains in the Interpretation of metaphors and metonymies», *Cognitive Linguistics*, vol. 4 (4), 1993, pp. 335-370.
- CUENCA, M. J.; HILFERTY, J., *Introducción a la lingüística cognitiva*, Ariel, Barcelona, 2011.
- DAMASIO, A., *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*, G. P. Putnam's Sons, Nueva York, 1994.
- DAMASIO, A., *Looking for Spinoza: Joy, Sorrow, and the Feeling Brain*, Harcourt, Orlando, 2003.

## Bibliografía

- DANCY, J., *An introduction to contemporary epistemology*, Basil Blackwell, Oxford, 1985.
- DANTO, A. C., *After the End of Art. Contemporary Art and the Pale oh History*, Princeton University Press, Princeton, 1997.
- DANTO, A. C., *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Paidós, 2002.
- DEWEY, J., *Art as Experience*, Wideview/Perigee, Nueva York, 1934.
- DEWEY, J., *Experience & Nature*, George Allen & Unwin, Londres, 1929.
- DEWEY, J., *Human Nature and Conduct. An Introduction to Social Psychology*, The Modern Library, Nueva York, 1922.
- DEWEY, J., *Logic. The theory of Inquiry*, Henry Holt and Company, Nueva York, 1938.
- DODGE, E.; LAKOFF, G., «Image Schemas: From Linguistic Analysis to Neural Grounding», en Beate Hampe (ed.) *From Perception to Meaning Image Schemas in Cognitive Linguistics*, Mouton de Gruyter, Berlín, Nueva York, 2005, pp. 57-91.
- DONALD, M., *A Mind So Rare: The Evolution of Human Consciousness*, W. W. Norton, Nueva York, 2001.
- EISENBERG, N., «Empathy and sympathy», en Michael Lewis, Jeannette Haviland-Jones, Lisa Feldman Barrett (eds.) *Handbook of Emotions*, Guilford Press, Nueva York, 2000.
- FAUCONNIER, G.; TURNER, M., «Rethinking metaphor», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008.
- FAUCONNIER, G.; TURNER, M., *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*, Basic Books, Nueva York, 2002.
- FORCEVILLE, C., «Metaphor in Pictures and Multimodal Representations», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Londres y Nueva York, 2008, pp. 462-482.
- FOUCAULT, M., *Ceci n'est pas une pipe : Sur Magritte*, Fata Morgana, Fontfroide-le-Haut, 1973.
- FOUCAULT, M., *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Anagrama, Barcelona, 1997.
- FREEDBERG, D., «Empathy, Motion and Emotion», en K. Herding, A. Krause Wahl (eds.) *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen: Emotionen in Nabsicht*, Driesen, Berlín, 2007, pp. 17-51.
- FREEDBERG, D.; GALLESE, V., «Motion, emotion and empathy in esthetic experience», *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 11, n.º 5, 2007, pp. 197-203.
- FREEMAN, W., «Emotion is essential to all intentional behaviors», en Marc Lewis, Isabela Granic (eds.) *Emotion, Development, and Self-Organization: Dynamic systems approaches to Emotional Development*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000.

## Bibliografía

- GALLAGHER, S., «Lived body and environment», *Research in Phenomenology*, vol. 16, 1986.
- GALLESE, V., «Visions of the body. Embodied simulation and aesthetic experience», *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, vol. 10, n.º 1, 2017, pp. 41-50.
- GALLESE, V.; DI DIO, C., «Neuroesthetics: The Body in Esthetic Experience», en Vilayanur S. Ramachandran (ed.) *The Encyclopedia of Human Behavior*, vol. 2, Elsevier, Londres y Nueva York, 2012, pp. 687-693.
- GARCÍA VARAS, A., «El estilo y lo convencional en el significado de la imagen», *Taula, quaderns de pensament*, vol. 38, 2004.
- GARCÍA VARAS, A., «La idea de convención entre la filosofía y la historia del arte. El convencionalismo de las imágenes en la obra de E. H. Gombrich», *Studium. Revista de humanidades*, vol. 11, 2005.
- GARCÍA VARAS, A. (ed.), *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011.
- GARCÍA VARAS, A., «Lógica(s) de la imagen», en *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011.
- GENTNER, D.; BOWDLE, B., «Metaphor as Structure-Mapping», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York, 2008, pp. 109-128.
- GIBBS, R., «Embodied metaphor», en Jeannette Littlemoore, John R. Taylor (eds.) *The Bloomsbury companion to cognitive linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014.
- GIBBS, R., «Metaphor and Embodied Cognition», *D.E.L.T.A.*, vol. 26, 2010.
- GIBBS, R.; COSTA LIMA, P. L.; FRANCOZO, E., «Metaphor is grounded in embodied experience», *Journal of Pragmatics*, n.º 36, 2004, pp. 1189-1210.
- GIBBS, R.; GOULD, J. J.; ANDRIC, M., «Imagining metaphorical actions: Embodied simulations make the impossible plausible», *Imagination, Cognition and Personality*, 2005.
- GIBBS, R.; MATLOCK, T., «Metaphor, imagination, and simulation: Psycholinguistic evidence», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008.
- GIBSON, J., «A theory of direct visual perception», en Alva Noë, Evan Thompson (eds.) *Vision and Mind. Selected Readings in the Philosophy of Perception*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2002.
- GIBSON, J., *The ecological approach of visual perception*, Psychology Press, Nueva York, 1986.
- GIBSON, J., «The ecological approach to the visual perception of pictures», *Leonardo*, vol. 11, 1978.
- GOLDMAN, A., «Folk psychology and mental concepts», *Protosociology*, vol. 14, 2000.

## Bibliografía

- GOPNIK, A., «How we know our minds: The illusion of first-person knowledge of intentionality», *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 16, 1993.
- GRADY, J., «Foundations of Meaning: Primary Metaphors and Primary Scenes», 1997, Universidad de California, Berkeley, California.
- GRADY, J., «THEORIES ARE BUILDINGS revisited», *Cognitive Linguistics*, n.º 8 (4), 1997, pp. 267-290.
- GRAFTON, S. T.; FADIGA, L.; ARBIB, M. A.; RIZZOLATTI, G., «Premotor cortex activation during observation and naming of familiar tools», *NeuroImage*, vol. 6, 1997, pp. 231-236.
- HERNANDO GARRIDO, J. L., «Las representaciones obscenas en el arte románico: entre la vulgaridad y la apostura», en Pedro Luis Huerta Huerta (ed.) *Arte y sexualidad en los siglos del románico: imágenes y contextos*, Fundación Santa María la Real del Patrimonio Histórico, Aguilar de Campoo, 2018, pp. 203-242.
- HOPKINS, R., «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», en Francisca Pérez Carreño (ed.), Tecnos, Madrid, 2013.
- HOPKINS, R., *Picture, Image and Experience*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998.
- HOPKINS, R. D., «La representación pictórica: su naturaleza y su valor», en Francisca Pérez Carreño (ed.) *Estética*, Tecnos, Madrid, 2013.
- HUSSERL, E., *Analyses concerning passive and active synthesis. Lectures on transcendental logic*, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, 2001.
- HUSSERL, E., *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, vol. Libro primero: Introducción general a la fenomenología pura, Fondo de Cultura Económica, México, 2013.
- HUSSERL, E., *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Erstes Buch: Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie*, Max Niemeyer Verlag, Halle an der Saale, 1913.
- HUSSERL, E., *Meditaciones cartesianas*, Fondo de Cultura Económica, México, 1996.
- HUSSERL, E., *Méditations cartésiennes: Introduction à la phénoménologie*, Armand Colin, París, 1931.
- HUSSERL, E., *Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898-1925)*, Springer, Dordrecht, 2005.
- JAMES, W., *Principios de psicología*, Fondo de Cultura Económica, México, 1989.
- JAMES, W., *The Principles of Psychology*, Henry Holt and Company, Nueva York, 1890.
- JOHNSON, C., «Metaphor vs conflation in the acquisition of polysemy: The case of “see.”», en M. K. Hiraga, C. Sinha, S. Wilcox (eds.) *Cultural, psychological and typological issues in cognitive linguistics: Selected papers of the bi-annual ICLA meeting in Albuquerque, July 1995*, John Benjamins, Ámsterdam, 1999, pp. 155-169.

## Bibliografía

- JOHNSON, M., «Conceptual metaphor and embodied structures of meaning: a reply to Kennedy and Vervaeke», *Philosophical Psychology*, vol. 6 (4), 1993.
- JOHNSON, M., *Moral Imagination: Implications of Cognitive Science for Ethics*, University of Chicago Press, Chicago, 1993.
- JOHNSON, M., *The Aesthetics of Meaning and Thought: The Bodily Roots of Philosophy, Science, Morality, and Art*, University of Chicago Press, Chicago, Londres, 2018.
- JOHNSON, M., *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*, University of Chicago Press, Chicago, Londres, 1987.
- JOHNSON, M., «The embodiment of language», en Albert Newen, Leon De Bruin, Shaun Gallagher (eds.) *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford University Press, Oxford, 2018.
- KANT, I., *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*, Alianza, Madrid, 2012.
- KÖVECSES, Z., *Metaphor: A Practical Introduction*, Oxford University Press, Nueva York, 2010.
- KÖVECSES, Z., *Metaphor and Emotion. Language, Culture and Body in Human Feeling*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000.
- KÖVECSES, Z.; RADDEN, G., «Metonymy: Developing a cognitive linguistic view», *Cognitive Linguistics*, n.º 9 (1), 1998, pp. 37-78.
- LAKOFF, G., «The neural theory of metaphor», en Raymond Gibbs (ed.) *The cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, 2008.
- LAKOFF, G., «The neural theory of metaphor and thought», en Raymond W. Gibbs (ed.) *The metaphor handbook*, Cambridge University Press, Nueva York.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M., *Metaphors we live by*, University of Chicago Press, Chicago, 2003.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M., *Philosophy in the flesh. The embodied mind and its challenge to western thought*, Basic Books, Nueva York, 1999.
- LAKOFF, G.; TURNER, M., *More than cool reason. A field guide to poetic metaphor*, University of Chicago Press, Chicago, 1989.
- LANGACKER, R. W., «Reference-point constructions», *Cognitive Linguistics*, vol. 4, 1993, pp. 1-38.
- LANGER, S., *Feeling and Form*, Charles Scribner's Sons, Nueva York, 1953.
- LEWIS, M., «Bridging emotion theory and neurobiology through dynamic systems modeling», *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 28, 2005.
- LEWIS, M., «Emotional self-Organization at three time scales», en Marc Lewis, Isabela Granic (eds.) *Emotion, Development, and Self-Organization: Dynamic systems Approaches to Emotional Development*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000.
- LOPES, D., «Las imágenes y la mente representacional», en Ana García Varas (ed.) *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011.



## Bibliografía

- LOPES, D., «Pictures and the Representational Mind», *The Monist*, vol. 86, n.º 4, 2003, pp. 632-653.
- MARTÍNEZ LUNA, S., *Cultura visual. La pregunta por la imagen*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz, 2019.
- MATURANA, H.; VARELA, F., *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, 1980.
- MEIER, B.; ROBINSON, M., «Why the Sunny Side Is Up. Associations Between Affect and Vertical Position», *Psychological Science*, vol. 15, 4, 2004.
- MELLÉN, I., «La metáfora en el Amorum Emblemata de Vaenius. Una aproximación a la emblemática moderna desde la lingüística cognitiva.», en Ana Asión Suñer, Alberto Castán Chocarro, Julio Andrés Gracia Lana, David Lacasta Sevillano, Laura Ruiz Cantera, Elena Andrés Palos (eds.) *La Historia del Arte desde Aragón: II Jornadas de Investigadores Predoctorales*, Prensas universitarias de Zaragoza, Zaragoza, 2018, pp. 71-80.
- MERLEAU-PONTY, M., *El ojo y el espíritu*, Trotta, Madrid, 2017.
- MERLEAU-PONTY, M., *Fenomenología de la percepción*, Planeta-Agostini, Barcelona, 1993.
- MERLEAU-PONTY, M., *La estructura del comportamiento*, Librería Hachette, Buenos Aires, 1976.
- MERLEAU-PONTY, M., *La structure du comportement*, Presses universitaires de France, París, 1942.
- MERLEAU-PONTY, M., *L'Oeil et L'Esprit*, Gallimard, París, 1964.
- MERLEAU-PONTY, M., *Phénoménologie de la Perception*, Gallimard, París, 1945.
- MERLEAU-PONTY, M., *Signes*, Gallimard, París, 1960.
- MERLEAU-PONTY, M., *Signos*, Seix Barral, Barcelona, 1964.
- MERSCH, D., *Medientheorien zur Einführung*, Junius Verlag GmbH, Hamburgo, 2016.
- MITCHELL, W. J. T., *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago, Londres, 1995.
- MITCHELL, W. J. T., *¿Qué quieren las imágenes?*, Sans Soleil, Vitoria-Gasteiz, 2017.
- MITCHELL, W. J. T., *What do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago, 2005.
- MITCHELL, W. J. T., «What is an image?», *New Literary History*, vol. 15 (3), 1984.
- MITCHELL, W. J. T.; HANSEN, M. B. N. (eds.), *Critical Terms for Media Studies*, The University of Chicago Press, Chicago y Londres, 2010.
- MONDRIAN, P., «El neoplasticismo en pintura (1917-1918)», en Ángel González García, Francisco Calvo Serraller, Simón Marchán Fiz (eds.) *Escritos de arte de vanguardia (1900-1945)*, Istmo, Madrid, 2009.

## Bibliografía

- MONDRIAN, P., «La morfología y la neoplástica (1930)», en Ángel González García, Francisco Calvo Serraller, Simón Marchán Fiz (eds.) *Escritos de arte de vanguardia (1900-1945)*, Istmo, Madrid, 2009.
- MOXEY, K., «Visual Studies and the Iconic Turn», *Journal of Visual Culture*, vol. 7, n.º 2, 2008, pp. 131-146.
- MOXEY, K., *Visual Time: The Image in History*, Duke University Press, Durham, 2013.
- MUSSOLF, A., *Metaphor and political discourse: Analogical reasoning in debates about Europe*, Palgrave MacMillan, 2004.
- NAGEL, A.; WOOD, C. S., *Anachronic Renaissance*, Zone Books, Nueva York, 2010.
- NARAYANAN, S., «Embodiment in Language Understanding: Sensory-Motor Representations for Metaphoric Reasoning About Event Descriptions», 1997, University of California, Berkeley.
- NEAD, L., *The Female Nude: Art, Obscenity and Sexuality*, Routledge, Londres y Nueva York, 1992.
- NEISER, U., *Cognition and Reality*, W. H. Freeman and Company, San Francisco, 1976.
- NOË, A., *Action in Perception*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.
- NOË, A.; O'REAGAN, J. K., «On the Brain-Basis of Visual Consciousness: A Sensorimotor Account», en Alva Noë, Evan Thompson (eds.) *Vision and Mind. Selected Readings in the Philosophy of Perception*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts y Londres, 2002.
- ODLING-SMEE, J., «Niche-constructing phenotypes», en Henry C. Plotkin (ed.) *The Role of Behavior in Evolution*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1988.
- O'REAGAN, J. K.; NOË, A., «A sensorimotor account of vision and visual consciousness», *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 24, 2001.
- PINOTTI, A.; SALGARO, M., «Empathy or Empathies? Uncertainties in the Interdisciplinary Discussion», *Gestalt Theory*, vol. 41, n.º 2, 2019, pp. 141-158.
- PLATÓN, *Fedro*, Gredos, Madrid, 2007.
- PLATÓN, *República*, Gredos, Madrid, 2007.
- QUINN, N., «“Commitment” in American marriage: a cultural analysis», *American ethnologist*, vol. 9 (4), 1982.
- QUINN, N., «The cultural basis of metaphor», en James W Fernandez (ed.) *Beyond metaphor: the theory of tropes in anthropology*, Stanford University Press, Stanford (California), 1994.
- RIZZOLATTI, G.; FOGASSI, L.; GALLESE, V., «Neurophysiological mechanisms underlying the understanding and imitation of action», *Nature Reviews Neuroscience*, vol. 2, n.º 9, 2001, Nature Publishing Group, pp. 661-670.

## Bibliografía

- RIZZOLATTI, G.; SINIGAGLIA, C., *Las neuronas espejo: los mecanismos de la empatía emocional*, Paidós, Barcelona, 2006.
- ROSCH, E., «Principles of categorization», en Eleanor Rosch, Barbara Lloyd (eds.) *Cognition and Categorization*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Nueva Jersey, 1978.
- ROSCH, E.; MERVIS, C. B.; GRAY, W.; JOHNSON, D.; BOYES-BRAEM, P., «Basic objects in natural categories», *Cognitive Psychology*, vol. 8, 1976.
- RUIZ DE MENDOZA IBAÑEZ, F. J.; TAYLOR, J. R.; LITTLEMOORE, J., «On the Nature and Scope of Metonymy in Linguistic Description and Explanation: Towards Settling Some Controversies», en *The Bloomsbury Companion to Cognitive Linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014, pp. 143-166.
- RYLE, G., *The concept of mind*, Routledge, Nueva York, 2009.
- SARTRE, J.-P., *L'Être et le Néant*, Éditions Gallimard, París, 1943.
- SHAPIRO, L. A., *The mind incarnate*, MIT Press, Cambridge, Londres, 2004.
- STEEN, G., «The Cognitive-Linguistic Revolution in Metaphor Studies», en John R. Taylor, Jeannette Littlemore (eds.) *The Bloomsbury Companion to Cognitive Linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014, pp. 117-142.
- STEIN, E., *On the Problem of Empathy*, ICS Publications, Washington, 1989.
- STEINBOCK, A. J., *Home and beyond: Generative Phenomenology after Husserl*, Northwestern University Press, Evanston, Illinois, 1995.
- STERN, J., «Metaphor, semantics and context», en Raymond Gibbs (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008.
- TAY, D., «Lakoff and the theory of conceptual metaphor», en John R. Taylor, Jeannette Littlemore (eds.) *The Bloomsbury companion to cognitive linguistics*, Bloomsbury Publishing, Londres y Nueva York, 2014.
- THOMPSON, E., *Mind in life. Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) y Londres, 2007.
- THOMPSON, E.; VARELA, F., «Radical embodiment: neural dynamics and consciousness», *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 5, 2001.
- THOMPSON, E.; ZAHAVI, D., «Philosophical Issues: Phenomenology», en David Zelazo, Morris Moscovitch, Evan Thompson (eds.) *The Cambridge Handbook of Consciousness*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.
- TOMASSELLO, M., *The Cultural Origins of Human Cognition*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1999.
- TORCZYNER, H., *Magritte: ideas and images*, Harry N. Abrams, Nueva York, 1977.

## Bibliografía

- VON UEXKÜLL, J. J., «A stroll through the worlds of animals and men», en Karl Spencer Lashley (ed.) *Instinctive behaviour: The Development of a modern concept*, International Universities Press, Nueva York, 1957.
- VAENIUS, O., *Amorum Emblemata. Tratado hermético sobre el amor*, Sans Soleil, Vitoria-Gasteiz, 2017.
- VARELA, F., «Living ways of sense-making: A middle path for neuroscience», en Paisley Livingstone (ed.) *Order and Disorder: Proceedings of the Stanford International Symposium*, Anma Libri, Stanford (California), 1984.
- VARELA, F., «Organism: a meshwork of selfless selves», en A. Tauber (ed.) *Organism and the Origin of Self*, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, 1991.
- VARELA, F., *Principles of Biological Autonomy*, Elsevier North Holland, Nueva York, 1979.
- VARELA, F.; BOURGINE, P., «Toward a Practice of Autonomous Svstems», en *Proceedings of the First European Conference on Artificial Life*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 1991.
- VARELA, F.; DEPRAZ, N., «At the source of time: valence and the constitutional dynamics of affect», en Giovanna Colombetti, Evan Thompson (eds.) *Emotion experience*, Imprint Academic, Thorverton, 2005.
- VARELA, F.; ROSCH, E.; THOMPSON, E., *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1991.
- WALDENFELS, B., «Espejo, huella y mirada. Sobre la génesis de la imagen», en Ana García Varas (ed.) *Filosofía de la imagen*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011.
- WALTON, K., *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts y Londres, 1990.
- WARBURG, A., *Atlas Mnemosyne*, Akal, Madrid, 2010.
- WATT, D., «Affective Neuroscience and Extended Reticular Thalamic Activating System (ERTAS) Theories of Consciousness», en Alfred Kaszniak (ed.) *Emotions, Qualia and Consciousness*, World Scientific, Singapur, Nueva Jersey, Londres, Hong Kong, 2001.
- WILSON, M., «Six views of embodied cognition», *Psychonomic Bulletin & Review*, vol. 9 (4).
- WILSON, N.; GIBBS, R., «Real and imagined body movement primes metaphor comprehension», *Cognitive Science*, vol. 31 (4), 2007.
- WITTGENSTEIN, L., *Investigaciones filosóficas*, Gredos, Madrid, 2009.
- WITTGENSTEIN, L., *Philosophische Untersuchungen*, Blackwell Publishing Ltd., Oxford, 1953.
- WOLLHEIM, R., «Ver-cómo, ver-en y la representación pictórica», en *El arte y sus objetos. Con seis ensayos complementarios*, La balsa de la medusa, Madrid, 2018.
- WOLLHEIM, RICHARD, *Art and its Objects: With Six Supplementary Essays*, Cambridge University Press, Cambridge y Nueva York, 1980.

## Bibliografía

YU, N., «Metaphor from body and culture», en *The Cambridge handbook of metaphor and thought*, Cambridge University Press, Cambridge, Massachusetts, 2008.

ZAHAVI, D., «Beyond empathy: Phenomenological approaches to intersubjectivity», *Journal of Consciousness Studies*, vol. 8, 2001.

ZAHAVI, D., «Horizontal intentionality and transcendental intersubjectivity», *Tijdschrift voor Filosofie*, vol. 59, 1997.

ZAHAVI, D., *Husserl and transcendental intersubjectivity*, Ohio University Press, Athens, Ohio, 2001.

